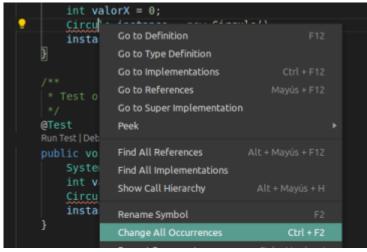
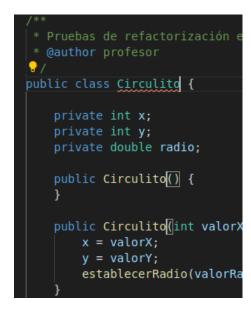
# Tarea ED04

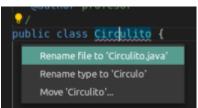
## Exercicio 1. Refactorización.

Realizar as seguintes reestruturacións sobre o proxecto Circulo que dispón dunha clase de probas unitarias JUnit. Despois de realizar a reestruturación de cada exercicio, debese comprobar coas probas unitarias que a clase segue pasando as probas.

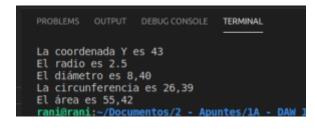
- Renomear a clase Circulo por Circulito.
  - → Se cambian todas las ocurrencias en la clase Circulo, CirculoTest y el Main
  - → Se renombran el archivo Circulo.java por Circulito.java

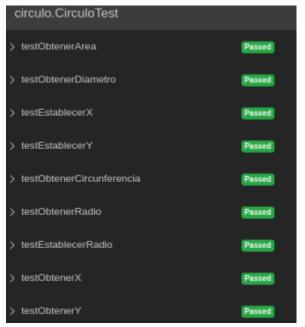




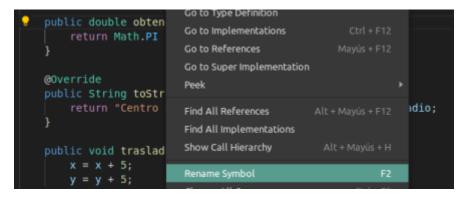


→ la app sigue funcionando y pasa los test unitarios

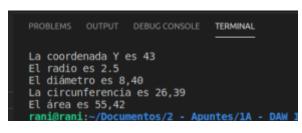


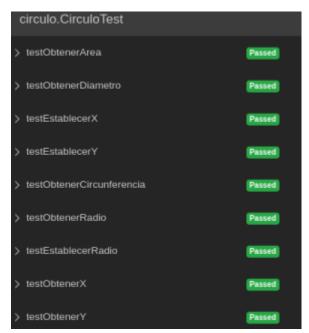


- Renomear o método ObtenerArea por ObtenerAreaCirculo.
  - → Se renombra el método con Rename Symbol (automáticamente lo hace en Circulito, Circulitotest y el main)

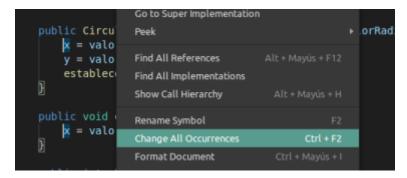


→ la app sigue funcionando y pasa los test unitarios





- Renomear os campo x e y por coordenadaX e coordenadaY.
  - → Se cambian todas la ocurrencias de x e y por coordenadaX y coordenadaY



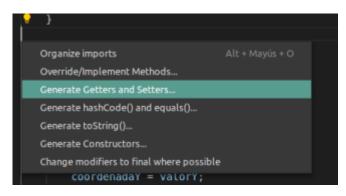
→ la app sigue funcionando y pasa los test unitarios

- Introducir constante LIMITERADIO de tipo double co valor 0.0
  - → Refactor Extract to constant y se le pone el nombre LIMITERADIO



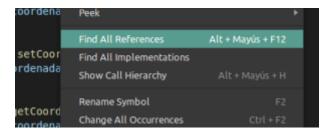


- → la app sigue funcionando y pasa los test unitarios
- Eliminar de forma segura os métodos obtenerX, obtenerY, obtenerRadio, establecerX, establecerY e establecerRadio que agora son innecesarios facendo os cambios necesarios no código para que sexan substituídos polos correspondentes métodos tipo get e set creados.
  - → Source Action Generate Getters and setters... Se crean los get y set
  - → salvo para setRadio que se crea manualmente ya que incluye una operación matemática.





→ Se buscan todas las ocurrencias de los métodos obsoletos para cambiarles el nombre por el correspondiente get o set



- → la app sigue funcionando y pasa los test unitarios
- Optativo. Encapsular os tres campos do método (coordenadaX coordenadaY, radio). Investigar a funcionalidade de encapsular.
  - → no se aplica en este caso, los 3 campos ya están encapsulados ya que son campos privados y se accede a ellos a través de los métodos get y set que sí son públicos.

Para a entrega deste exercicio é necesario realizar capturas de pantalla onde se vexa que estades a utilizar a opción de Refactorizar.

## Exercicio 2. JavaDoc.

Documenta o proxecto Círculo. Usa todas as etiquetas que consideres necesario. Xera a páxina web asociada ao Javadoc. (No caso de que che de erro adxunta unha imaxe do erro)

→ se documenta el código pero no genera la web asociada. Mensaje de error:



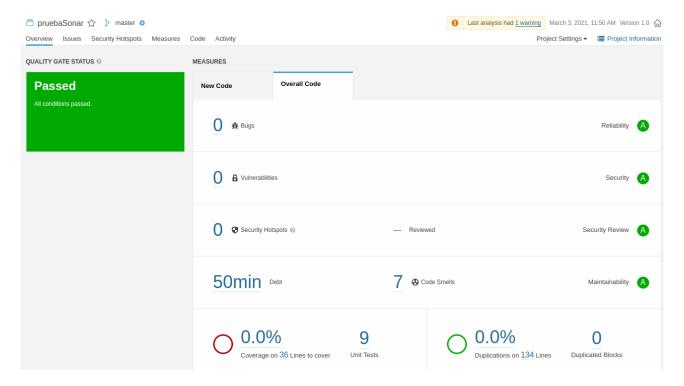
## Exercicio 3. SonarQube.

Instala o software SonarQube e analiza a calidade do proxecto Circulo.

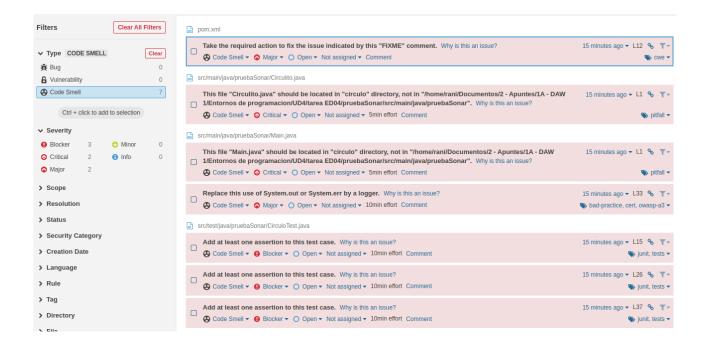
→ instalación



→ análisis (pruebaSonar)



Indica que pasó correctamente el test sonarqube y ha encontrado 0 fallos, 0 vulnerabilidades, 0 fallos de seguridad, ha hecho 9 test junit pero hay 7 mejoras que se podrían hacer en el código.



Hay varios tipos de mejoras posible, entre ellas, mover circulito.java y main.java a un directorio llamado circulo, remplazar system.out por un logger o añadir un "assert" al final de 3 tests.

#### Exercicio 4.

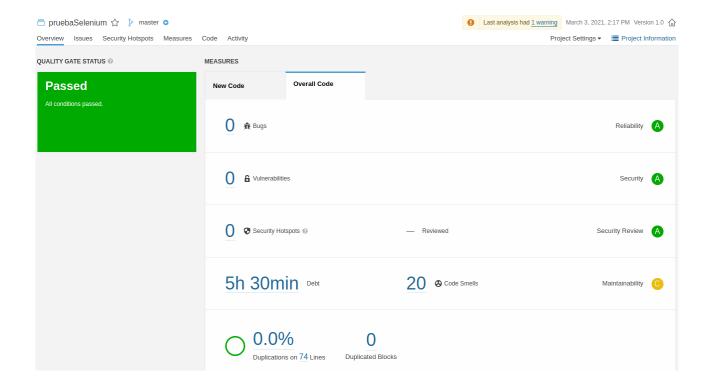
O noso proxecto. Documenta con javadoc o código do proxecto que realizaste na tarefa anterior (Selenium) e fai analiza a calidade do mesmo en sonarQube.

→ se documenta el código pero no genera la web. Mensaje de error:

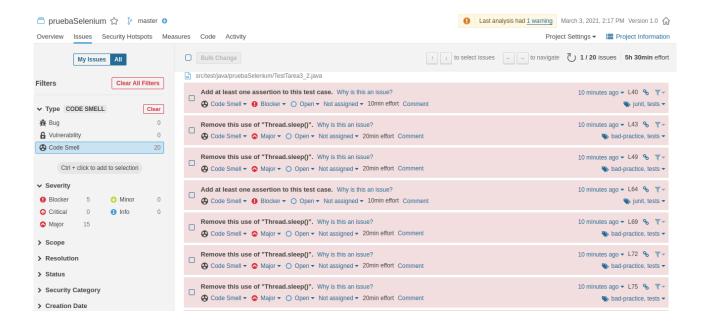


→ análisis (pruebaSelenium)

Se añaden dependencias a maven para poder compilarlo



Pasa la prueba ya que no encuentra ningún fallo, ninguna vulnerabilidad y ningún fallo de de seguridad. Sin embargo encuentra 20 "Code smells": 5 por no tener código de tipo assert al final de cada test, y 15 por los Thread.sleep() añadidos para poder controlar más fácilmente cada ejecución



## Exercicio 5.

Entrega a través do github (optativo). Da mesma forma que na práctica anterior podedes entregar o código máis o pdf asociado a través do github realizando un pull request.