

TradeAssistant V2.012

Dead Code Removal Checkliste

Ziel: Entfernung von 52 Dead-Code-Items

Geschätzter Zeitaufwand: 4-5 Stunden

Risiko: Niedrig (bei inkrementellem Vorgehen)

Datum: _____

Vorbereitung

- Vollständiges Backup des Projekts erstellen
- Git Commit mit aktuellem Stand (falls Git verwendet wird)
- EA kompilieren und auf Fehler prüfen
- Basis-Test durchführen (EA auf Demo-Chart laden)
- Diese Checkliste ausdrucken oder auf zweitem Monitor öffnen

Phase 1: Input Variablen entfernen

■ Phase abgeschlossen

Datei: Trade Assistant V2.012.mq5

Items: 7 ungenutzte Input-Variablen

Risiko: Sehr niedrig

■	Variable	Suchbegriff
■	ButtonCancelOrder_bgcolor	Suche: input color ButtonCancelOrder_bgcolor
■	ButtonCancelOrder_font_color	Suche: input color ButtonCancelOrder_font_color
■	DefaultRisk	Suche: input double DefaultRisk (auskommentiert)
■	TPLine	Suche: input color TPLine (auskommentiert)
■	TradeTPLineLong	Suche: input color TradeTPLineLong (auskommentiert)
■	TradeTPLineShort	Suche: input color TradeTPLineShort (auskommentiert)
■	riskMoney	Suche: input int riskMoney

Nach dieser Phase:

- EA kompilieren - sollte ohne Fehler kompilieren
- Kurzer Funktionstest (EA laden, UI prüfen)
- Git Commit: 'Removed 7 unused input variables'

Phase 2: #define Konstanten entfernen

■ Phase abgeschlossen

Datei: Trade Assistent V2.012.mq5

Items: 1 ungenutztes #define

■ SLHIT_PREFIX entfernen

Zeile suchen: #define SLHIT_PREFIX "ButtonSLHit_"

Zeile komplett löschen

Nach dieser Phase:

- Kompilieren und testen
- Git Commit: 'Removed unused SLHIT_PREFIX define'

Phase 3: Globale Variablen entfernen

■ Phase abgeschlossen

Datei: Trade Assistent V2.012.mq5

Items: 24 ungenutzte globale Variablen

Risiko: Niedrig

■	Variable / Gruppe
■	string BotName
■	color ButtonCancelOrder_font_color
■	bool CheckForExistingLongPosition
■	int mlbDownX2, mlbDownY2, mlbDownXD_R2, mlbDownYD_R2
■	int mlbDownX3, mlbDownY3, mlbDownXD_R3, mlbDownYD_R3
■	int mlbDownX4, mlbDownY4, mlbDownXD_R4, mlbDownYD_R4
■	int mlbDownX5, mlbDownY5, mlbDownXD_R5, mlbDownYD_R5
■	bool movingState_R3
■	bool movingState_R5
■	int prevMouseState
■	int riskMoney
■	int xd2, yd2, xs2, ys2, xd3, yd3, xs3, ys3, xd4, yd4, xs4, ys4, xd5, yd5, xs5, ys5

Hinweis: mlbDown* Variablen (19 Stück) können als Block gelöscht werden

Nach dieser Phase:

- Kompilieren - prüfen auf Fehler
- Funktionstest durchführen
- Git Commit: 'Removed 24 unused global variables'

Phase 4: Funktionen entfernen

■ Phase abgeschlossen

Items: 19 ungenutzte Funktionen in verschiedenen Dateien

Risiko: Mittel - sorgfältige Prüfung erforderlich

Datei: positions_cache.mqh

■	Funktion
■	Cache_DeleteLocal()
■	Cache_Get()
■	Cache_GetPosNoCount()
■	Cache_UpdateEntrySL_Local()
■	Cache_UpsertLocal()

Datei: gui_elemente.mqh

■	Funktion
■	DeleteLinesandLabelsLong()
■	UI_DeleteAllTradePosLinesByScan()
■	UI_PositionOverviewPanel()
■	UI_TradeLists_AutoRefresh()
■	UI_TradeLists_Deinit()
■	UI_TradeLists_Height()

Datei: ui_registry.mqh

■	Funktion
■	UI_Reg_AdoptByPrefix()
■	UI_Reg_AdoptBySuffix()
■	UI_Reg_DeleteByPrefix()
■	UI_Reg_DeleteBySuffix()

Datei: trades_panel.mqh

■	Funktion
■	UI_TradesPanel_Destroy()

Datei: event.mqh

■	Funktion
■	UI_TradeHasAnyPendingPosition()

Datei: Trade Assistant V2.012.mq5

■	Funktion
■	UI_LineNameFromTag()
■	setzeTrade()

Vorgehen pro Funktion:

1. Funktion in Datei suchen
2. Komplette Funktion markieren (von Signatur bis schließender Klammer)
3. Löschen
4. Speichern und kompilieren
5. Bei Fehler: Rückgängig machen und Funktion prüfen

Nach dieser Phase:

- Kompilieren - sollte ohne Fehler kompilieren
- Vollständiger Funktionstest
- Git Commit: 'Removed 19 unused functions'

Phase 5: Optional - Klassenmethoden

■ Phase abgeschlossen (optional)

Item: 1 ungenutzte Klassenmethode

■ CLogger::LevelToString()

Datei: logger.mqh

Empfehlung: BEHALTEN - Nützlich für Debugging

Abschluss-Checkliste

- Alle Phasen durchgeführt
- EA kompiliert ohne Fehler
- Vollständiger Funktionstest durchgeführt
- Alle Features getestet (Entry/SL, Panel, Discord, DB)
- Git Commits erstellt
- Dokumentation aktualisiert (falls vorhanden)
- Team informiert über Refactoring

Erwartetes Ergebnis:

- 52 Dead-Code-Items entfernt
- Code-Basis sauberer und wartbarer
- Keine Funktionalitäts-Änderungen
- EA verhält sich identisch wie vorher

Unterschrift Entwickler

Datum: _____ Dauer: _____ Stunden