Spoon est un outil permettant l’analyse et la modification de code Java.

Il suffit de passer un projet ou un fichier Java en paramètre et à partir de ces données Spoon va nous permettre d’obtenir un grand nombre d’informations en rapport avec ce projet et même de directement modifier certains éléments.

On crée en premier lieu un launcher : Launcher launcher = new Launcher();

On ajoute ensuite le chemin du projet que l’on souhaite analyser  et on crée ensuite le Model que l’on va récupérer à l’aide de CtModel :

launcher.addInputResource("path");

launcher.buildModel();

CtModel model = launcher.getModel();

Ensuite on peut utiliser toutes les méthodes fournies par Spoon afin de visualiser les différents éléments de ce modèle.

Par exemple :

La méthode getAllPackages() permet d’obtenir la liste de tous les packages de l’application.

La méthode getAllTypes() permet d’obtenir la liste des classes et interfaces.

La méthode getMethods() permet d’obtenir la liste des méthodes d’une classe donnée.

On peut également utiliser des méthodes afin de modifier le projet que l’on visualise

Par exemple :

La méthode addComment() permet d’ajouter des commentaires.

La méthode addAnnotations() permet d’ajouter des annotations.

La méthode addParameters() permet d’ajouter des paramètres.

();