

# Refactoring

Una refactorización (*refactoring* en inglés) de un programa consiste en la realización de una transformación de su código fuente sin cambiar su funcionamiento. A diferencia de un cambio del código en el que se añaden o modifican sus funcionalidades, en una refactorización únicamente se modifica la *estructura* del programa.

Por ejemplo, cuando cambiamos el nombre de un método y cambiamos el nombre de todas las invocaciones a ese método estamos haciendo un ejemplo concreto de la refactorización `Change Function Declaration`.

Es el caso del ejemplo siguiente. El método `compute` de la siguiente clase `Movie` es muy poco descriptivo.

```
public class Movie {
    public double compute(int number) {
        ...
    }
}

...
int daysRented = 4;
double price = movie.compute(daysRented);
...
```

Si cambiamos el nombre del método y su invocación, queda el siguiente código:

```
public class Movie {
    public double getCharge(int numberOfDays) {
        ...
    }
}

...
int daysRented = 4;
double price = movie.getCharge(daysRented);
...
```

El comportamiento del programa no ha cambiado en absoluto. Pero hemos modificado su diseño y lo hemos hecho más comprensible. Hemos cambiado el nombre genérico de `calcular(int number)` por el nombre mucho más concreto e informativo de `obtenerCargo(int diasDeAlquiler)`. Ahora está mucho más claro qué hace ese método únicamente leyendo su nombre.

En esta sesión vamos a ver brevemente la historia de las técnicas de refactoring, una pequeña lista de técnicas concretas, los denominados *code smells* que nos indican cuándo es posible que necesitemos aplicar alguna refactorización y terminaremos con un ejemplo completo de refactorización de código aplicando distintas técnicas completas.

Este tema está basado en la primera y segunda edición del libro *Refactoring* de Martin Fowler (ver el apartado de Referencias).

## Introducción

El objetivo de las técnicas de refactorización es mejorar el diseño del código, haciéndolo más sencillo, comprensible y modificable. Pero (y esto es fundamental) sin modificar en absoluto el comportamiento del programa.

En palabras de Martin Fowler:

*Refactoring es el proceso de cambiar un sistema de software de una forma que no se altera el comportamiento externo del código, pero sí que se mejora su estructura interna. Es una forma disciplinada de limpiar el código que minimiza las posibilidades de introducir nuevos bugs. En esencia, cuando realizas una refactorización, mejoras el diseño del código después de haberlo escrito.*

*Martin Fowler (2019), Refactoring*

La idea de mejorar el diseño mediante la realización de refactorizaciones es una idea muy importante. Ya la vimos en TDD. Tiene un impacto directo en la forma de enfrentarse al diseño del software.

Tradicionalmente, en las metodologías clásicas de cascada o otras basadas en enfoques predictivos, el diseño se hace siempre al principio, antes de empezar a desarrollar el código. Sin embargo, en metodologías como XP, TDD o *software craftsmanship* el diseño del software es algo que estamos mejorando continuamente. No se sobre-diseña, sino que diseñamos sólo para lo que necesita el programa actual. Conforme vamos escribiendo más código, añadiendo nuevas funcionalidades, vamos también realizando rediseño mediante refactorizaciones del código.

## Tests

Hemos comentado que la refactorización no debe modificar el comportamiento del código. ¿Cómo podemos garantizar que el funcionamiento del programa sigue siendo el mismo después de la refactorización? La forma más habitual es mediante una batería de tests que prueba el código que se refactoriza. Basta con comprobar, una vez hecha la refactorización, que los tests siguen pasando.

En el libro de Michael Feathers [\*Working Effectively with Legacy Code\*](#) se explica claramente el importante papel de los tests antes de hacer una refactorización. Para asegurar que la refactorización no rompe nada Feathers aconseja realizar antes de cualquier refactorización una serie de tests sobre el código que se va a refactorizar que actúen de red de seguridad frente a los cambios.

*La acción de mejorar el diseño [del código] sin cambiar su conducta se denomina refactorización. La idea tras la refactorización es que podemos hacer el software más mantenible sin cambiar su conducta si escribimos tests para asegurarnos de que la conducta existente no cambia y realizamos pequeños cambios para verificarlo todo a lo largo del proceso.*

*Michael Feathers (2004), Working Effectively with Legacy Code*

Lo que nos lleva a la idea de los pequeños pasos.

## Pequeños pasos

Cuando empezamos a refactorizar un código es fácil empezar a pasar de un cambio a otro de una forma descontrolada. Vemos una oportunidad de cambio y la refactorizamos. Seguimos escarbando en el código y seguimos encontrando cosas que cambiar. Refactorizamos más cosas y seguimos escarbando más profundamente. Cuanto más dentro nos metemos, más cambios hacemos. Y al final terminamos metidos en un hoyo del que es muy difícil salir.

Si refactorizamos el código de forma descontrolada podemos terminar introduciendo bugs sutiles que nos hagan retrasar el proyecto días o incluso semanas. Por eso es fundamental realizar la refactorización de forma sistemática y controlada.

Es conveniente que la refactorización se realice mediante pasos pequeños. Una refactorización grande se puede subdividir en refactorizaciones más elementales. El hecho de hacer pasos pequeños hace más difícil introducir bugs. La técnica de hacer refactorizaciones pequeñas y seguras está tomada de la idea de Kent Beck de pequeños pasos. Aunque a veces puede parecer que los pasos son demasiados pequeños, es una forma de obligarse a ser disciplinado y saber que no se van a introducir bugs mientras se hace la refactorización.

Veamos un ejemplo. Supongamos el siguiente código que calcula el precio de un pedido:

```
double price() {  
    // price is base price - quantity discount + shipping  
    return quantity * itemPrice -  
        Math.max(0, quantity - 500) * itemPrice * 0.05 +  
        Math.min(quantity * itemPrice * 0.1, 100.0);  
}
```

La expresión es complicada y difícil de entender. Podemos aplicar varias veces la refactorización `Extract Method`.

### Paso 1

En el primer paso extraemos un método para el precio base:

```
double price() {  
    // price is base price - quantity discount + shipping  
    return basePrice() -  
        Math.max(0, quantity - 500) * itemPrice * 0.05 +  
        Math.min(basePrice() * 0.1, 100.0);  
}  
  
private double basePrice() {  
    return quantity * itemPrice;  
}
```

### Paso 2

En el segundo paso extraemos otro método para los gastos de envío:

```
double price() {  
    // price is base price - quantity discount + shipping  
    return basePrice() -  
        Math.max(0, quantity - 500) * itemPrice * 0.05 +  
        shipping();  
}  
  
private double shipping() {  
    return Math.min(basePrice() * 0.1, 100.0);  
}  
  
private double basePrice() {  
    return quantity * itemPrice;  
}
```

### Paso 3

Y en el tercer paso extraemos el método para calcular el descuento:

```
double price() {  
    return basePrice() - discount() + shipping();  
}  
  
private double discount() {
```

```
Math.max(0, quantity - 500) * itemPrice * 0.05
}

private double shipping() {
    return Math.min(basePrice() * 0.1, 100.0);
}

private double basePrice() {
    return quantity * itemPrice;
}
```

Veremos varios ejemplos de esta técnica de los pasos pequeños a la hora de realizar refactorizaciones.

## Orígenes de las técnicas de refactorización

Es difícil encontrar el origen de la palabra o el concepto de *refactoring*. La idea de modificar el código fuente para mejorar su diseño ha estado presente desde el principio de la historia de la programación.

Pero sí que podemos trazar el origen de la idea de usar la refactorización como un elemento fundamental del proceso de diseño de software. Ward Cunningham y Kent Beck, que trabajaban en los 80 con Smalltalk (uno de los primeros lenguajes orientados a objetos), exploraron en el entorno de desarrollo de Smalltalk ideas como las de patrones de diseño, testing y refactorización. Estas ideas dieron lugar al desarrollo de Extreme Programming por parte de Kent Beck. En la práctica de estas ideas se dieron cuenta de que la refactorización era una de las prácticas más importante en la mejora de su productividad.

La comunidad de Smalltalk adoptó rápidamente las técnicas de refactorización debido a que varias de estas técnicas se incluyeron en el entorno de desarrollo (una de las características de Smalltalk es que junto con el lenguaje se acompaña un entorno de desarrollo nativo, escrito en el propio Smalltalk).

En los años 90, con la popularización de XP y de TDD, la idea de refactorizar el código fue ganando interés entre distintas comunidades de desarrollo y programadores de distintos lenguajes de programación.

Y a finales de los 90 Martin Fowler publicó el libro fundacional *Refactoring*. Utilizando Java como lenguaje de ejemplo, en él se formaliza la idea de la refactorización y se proporcionan un enorme número de ejemplos y patrones de refactorización, dándoles nombre y categorizándolos. El libro se hizo muy popular y toda la industria adoptó rápidamente sus ideas. La refactorización se introdujo también a partir de entonces en muchas herramientas y entornos de programación, sobre todo de Java.

Hoy en día la refactorización se ha convertido en una práctica común en el desarrollo de software.

## Refactorización en los IDEs

Aunque veremos que no es complicado realizar las refactorizaciones manualmente, es posible usar las acciones de refactorización de los IDEs que, en ocasiones, pueden ser de ayuda.

Casi todos los IDEs tienen la refactorización más básica, que es la de renombrar un método, variable o función. Para realizar de forma correcta la refactorización el IDE tiene que usar el análisis sintáctico del código fuente para identificar quién usa esa variable, método o función y no limitarse a hacer una mera sustitución y reemplazo de un texto por otro.

Entre los IDEs más avanzados en capacidades de refactorización se encuentra IntelliJ. En la imagen de la derecha mostramos la cantidad de opciones que tiene el menú `Refactoring`.

Podemos ver una introducción a las capacidades de refactorización de IntelliJ en el tutorial [Introduction to refactoring](#). Y también en bastantes vídeos del canal de IntelliJ, como por ejemplo [Extract Refactorings in Action](#). El manual completo con todas las opciones de refactorización de IntelliJ se encuentra en [este enlace](#).

## Listado de refactorizaciones

En la primera edición del libro de Martin Fowler se presentan 72 refactorizaciones. En la segunda quedan reducidas a 61. Es una lista amplia que recopila y da nombre a la mayoría de patrones más usados. La lista completa la puedes consultar en la web de Fowler [refactoring.com](http://refactoring.com).

En la siguiente imagen se muestra el listado de estas refactorizaciones (lo que aparece entre paréntesis es la página del libro en la que se explica esa refactorización):

Obviamente, son demasiadas para verlas en clase. Pero sí que podemos repasar alguna de ellas, con el objetivo de estudiar la técnica en más profundidad, estudiando ejemplos concretos de su uso.

Aunque la segunda edición del libro está escrito en el lenguaje JavaScript, utilizaremos los ejemplos de la primera edición, escritos en Java.

### Extract Method

En la refactorización `Extraer método` se encapsula un conjunto de código en una función y se reemplaza ese código por una llamada a la nueva función.

Esta refactorización hace que el código sea mucho más comprensible y reduce el tamaño del método o función de la que se extrae el código. Un principio fundamental del buen diseño es el uso de métodos y funciones muy cortos.

*He desarrollado el hábito de escribir funciones muy cortas, típicamente de sólo unas pocas líneas de código. Para mí, cualquier función con más de media docena de líneas empieza a oler, y tengo bastantes funciones con una única línea de código.*

*Martin Fowler, Refactoring*

Una indicación de que esta refactorización es necesaria suele ser la utilización de comentarios para explicar qué hace el código a continuación. Podemos coger ese código, extraerlo a un método y ponerle al método el nombre del comentario.

### Ejemplo 1

#### Código inicial

```
void printOwing(double amount) {
    printBanner();

    //print details
    System.out.println("name:" + name);
    System.out.println("amount" + amount);
}
```

El comentario `print details` nos da una pista de que podemos extraer las dos líneas siguientes en un método.

#### Código refactorizado

```
void printOwing(double amount) {
    printBanner();
    printDetails(amount);
}

void printDetails(double amount) {
    System.out.println("name:" + name);
}
```

```
System.out.println ("amount" + amount);  
}
```

## Ejemplo 2

Veamos ahora un ejemplo algo más complicado, en el que el código extraído usa una variable que hay que pasar como parámetro.

### Código inicial

```
void printOwing(double previousAmount) {  
  
    Enumeration e = orders.elements();  
    double outstanding = previousAmount * 1.2;  
  
    printBanner();  
  
    // calculate outstanding  
    while (e.hasMoreElements()) {  
        Order each = (Order) e.nextElement();  
        outstanding += each.getAmount();  
    }  
  
    printDetails(outstanding);  
}
```

El código anterior recibe un parámetro `double previousAmount`, imprime una cabecera, después realiza el cálculo de la cuenta, que guarda en la variable `double outstanding` y, por último, imprime la cantidad calculada.

Podemos extraer el código del cálculo de la cuenta en un método. Como el método usa un valor inicial, podemos pasar este valor inicial por parámetro.

### Código refactorizado

```
void printOwing(double previousAmount) {  
    printBanner();  
    double outstanding = getOutstanding(previousAmount * 1.2);  
    printDetails(outstanding);  
}  
  
double getOutstanding(double initialValue) {  
    double result = initialValue;  
    Enumeration e = orders.elements();  
    while (e.hasMoreElements()) {  
        Order each = (Order) e.nextElement();  
        result += each.getAmount();  
    }  
    return result;  
}
```

## Move Method

La refactorización `Mover método` consiste, como su nombre indica, en mover un método de una clase a otra. El método antiguo podemos transformarlo en una delegación, manteniendo sin cambios el código llamador, o

eliminarlo y sustituir el código llamador por una llamada al nuevo método.

Esta refactorización se utiliza cuando nos damos cuenta de que el método está más relacionado con otra clase y mejoramos la modularidad del programa realizando el cambio. Para conseguir una buena modularidad debemos agrupar métodos y atributos que estén relacionados y que cambien al mismo tiempo. Cuando haya que hacer un cambio no habrá que tocar distintas clases, sino que limitaremos el alcance de los cambios el máximo posible.

### Ejemplo

Tenemos el método `overdraftCharge()` que calcula un cargo en función del tipo de cuenta.

### Código inicial

```
public class Account {
    private AccountType type;
    private int daysOverdrawn;
    ...
    double overdraftCharge() {
        if (type.isPremium()) {
            double result = 10;
            if (daysOverdrawn > 7) result += (daysOverdrawn - 7) * 0.85;
            return result;
        }
        else return daysOverdrawn * 1.75;
    }

    double bankCharge() {
        double result = 4.5;
        if (daysOverdrawn > 0) result += overdraftCharge();
        return result;
    }
}
```

Podemos mover el método `overdraftCharge()` a la clase `AccountType` y mantener el método `overdraftCharge()` en `Account` que realiza una llamada al método trasladado.

### Código refactorizado

```
public class Account {
    ...
    double overdraftCharge() {
        return type.overdraftCharge(daysOverdrawn);
    }

    double bankCharge() {
        double result = 4.5;
        if (daysOverdrawn > 0) result += overdraftCharge();
        return result;
    }
}

public class AccountType {
    ...
    double overdraftCharge(int daysOverdrawn) {
```

```
    if (isPremium()) {  
        double result = 10;  
        if (daysOverdrawn > 7) result += (daysOverdrawn - 7) * 0.85;  
        return result;  
    }  
    else return daysOverdrawn * 1.75;  
}
```

## Replace Temp with Query

En la refactorización `Reemplazar variable auxiliar por invocación` se sustituye el uso de una variable auxiliar por una llamada a un método.

Las variables auxiliares permiten capturar el valor de algún código para usarlo posteriormente. El uso de una variable auxiliar permite referirnos a su valor al tiempo que lo explicamos (con el nombre de la variable) y también evitamos repetir el código que lo calcula.

Sin embargo, a veces es mejor sustituir el uso de estas variables por llamadas a un método que realizan el cálculo y devuelven el valor. Esto nos permite encapsular este cálculo y evitar duplicaciones de código.

A veces la sustitución de variables auxiliares por llamadas a métodos va a obligar a llamar varias veces al mismo método o función, haciendo un código que en apariencia es menos eficiente. Sin embargo, la mayoría de las veces el impacto en la eficiencia es mínimo, a no ser que la función a la que se llama tenga un coste no lineal y que se dispare el orden del coste total.

## ¿Código optimizado o código comprensible?

Muchas veces nos vemos tentados a hacer el código menos entendible en aras de una supuesta optimización. Existen programadores a los que les gusta hacer continuamente estas optimizaciones y conseguir arañar milisegundos de eficiencia. El problema es que el código resultante muchas veces es menos comprensible y modificable que el original. Si en algún momento hay que modificar ese código optimizado, tendremos primero que perder el tiempo para entender qué era lo que hacía y después tendremos casi seguramente que deshacer la optimización para introducir la modificación.

Muchas supuestas optimizaciones que se realizan en el código resultan no siendo tales, porque se hace un trabajo redundante al que realiza el compilador o incluso se dificulta su funcionamiento. Los compiladores modernos son muy avanzados y el código que generan es un código altamente optimizado. No hagamos un trabajo que ya está haciendo el compilador.

Mi consejo es que, en general, nunca debemos hacer el programa menos comprensible por el hecho de intentar hacerlo más eficiente. Sólo cuando hagamos un análisis de rendimiento y detectemos los verdaderos cuellos de botella del programa es cuando tendremos que centrarnos en optimizar



su rendimiento. Pero sólo de aquel código responsable del cuello de botella.

Esta refactorización (al igual que `Extract Method`) funciona bien cuando estamos dentro de una clase, ya que la clase proporciona el contexto del que el nuevo método puede obtener los atributos y no es necesario añadir demasiados parámetros.

### Ejemplo 1

En el siguiente código usamos varias veces la variable auxiliar `basePrice`.

#### Código inicial

```
double basePrice = quantity * itemPrice;
if (basePrice > 1000)
    return basePrice * 0.95;
else
    return basePrice * 0.98;
```

Si aplicamos la refactorización definimos el valor de `basePrice` en un método y usamos una invocación a ese método en el código principal. El código queda mucho más claro, porque encapsulamos el cálculo del precio base y no se mezcla ese cálculo con la decisión de hacer el descuento.

#### Código refactorizado

```
if (basePrice() > 1000)
    return basePrice() * 0.95;
else
    return basePrice() * 0.98;
...
double basePrice() {
    return quantity * itemPrice;
}
```

### Ejemplo 2

Vamos a complicar un poco más el ejemplo anterior, añadiendo otra variable auxiliar `discountFactor`.

#### Código inicial

```
double getPrice() {
    int basePrice = quantity * itemPrice;
    double discountFactor;
    if (basePrice > 1000) discountFactor = 0.95;
    else discountFactor = 0.98;
    return basePrice * discountFactor;
}
```

#### Paso 1

Empezamos haciendo la misma refactorización que en el ejemplo 1 y sustituimos la variable auxiliar `basePrice` por una llamada al método `basePrice()`.

```
double getPrice() {
    double discountFactor;
    if (basePrice() > 1000) discountFactor = 0.95;
    else discountFactor = 0.98;
    return basePrice() * discountFactor;
}

private int basePrice() {
    return quantity * itemPrice;
}
```

## Paso 2

Ahora aplicamos `Extract Method` y realizamos el cálculo del descuento en el método `discountFactor()` :

```
double getPrice() {
    double discountFactor = discountFactor()
    return basePrice() * discountFactor;
}

private int basePrice() {
    return quantity * itemPrice;
}

private double discountFactor() {
    if (basePrice() > 1000) return 0.95;
    else return 0.98;
}
```

## Código refactorizado (Paso 3)

Por último aplicamos la refactorización `Inline Variable` (no la hemos comentado aquí) y eliminamos el uso de la variable `discountFactor` , sustituyéndola por la invocación al método:

```
double getPrice() {
    return basePrice() * discountFactor();
}

private int basePrice() {
    return quantity * itemPrice;
}

private double discountFactor() {
    if (basePrice() > 1000) return 0.95;
    else return 0.98;
}
```

## Parameterize Function

La refactorización `Parametrizar función` permite unificar varias funciones o métodos que tienen una lógica similar en una única función o método añadiendo algún parámetro adicional.

Los parámetros de una función definen cómo esa función encaja en el resto del mundo. Los parámetros definen quiénes van a poder usar la función. Si tenemos una función que formatea el número de teléfono de una persona, y esa función toma como argumento a una persona, entonces no podré usarla para formatear el número de teléfono de una empresa. Sin embargo, si cambiamos el parámetro persona por propio número de teléfono, el código de formateo va a poder ser usado desde más sitios.

Además, al escoger un parámetro más concreto, puedo mejorar la modularidad porque puedo mover la función a un sitio en el que no se necesite saber nada de personas, sólo de formateo.

En el caso de la técnica de `parametrizar función` la decisión de qué parámetro usar no es difícil de tomar porque viene dada directamente por los distintos ejemplos del código que queremos parametrizar.

### Ejemplo 1

Empezamos por un ejemplo muy sencillo, en el que tenemos dos métodos que cambian el salario de un empleado, uno subiéndolo un 10% y otro un 5%.

#### Código inicial

```
public class Employee {
    void tenPercentRise() {
        salary *= 1.1;
    }

    void fivePercentRise() {
        salary *= 1.05;
    }
}

...
employee.tenPercentRise();
otherEmployee.fivePercentRise();
...
```

La refactorización es bastante sencilla: definimos un método con un parámetro que define el porcentaje de subida del sueldo.

#### Código refactorizado

```
public class Employee {
    void raisePercentage(double percentage) {
        salary *= (1 + (percentage / 100));
    }
}

...
employee.raisePercentage(10);
otherEmployee.raisePercentage(5);
...
```

### Ejemplo 2

En este segundo ejemplo tenemos dos métodos que hacen una reserva de un libro. El primero una reserva normal y el segundo una reserva prioritaria.

## Código inicial

```
public class Book {
    ...
    public void addReservation(Customer customer) {
        this.reservations.push(customer);
    }

    public void addReservationWithPriority(Customer customer) {
        this.priorityReservations.push(customer);
    }
}

...
book.addReservation(aCustomer);
...
// cliente prioritario
book.addReservationWithPriority(prioritaryCustomer);
...
```

En el método refactorizado incorporamos el parámetro booleano `priority` que puede ser `true` o `false`:

## Código refactorizado

```
public class Book {
    ...
    public void addReservation(Customer customer, boolean priority) {
        if (priority) {
            this.priorityRservations.push(customer);
        } else {
            this.reservations.push(customer);
        }
    }
}

...
book.addReservation(aCustomer, false);
...
// cliente prioritario
book.addReservation(prioritaryCustomer, true);
...
```

## Code smells

En el contexto del refactoring se habla de [\*bad code smells\*](#) (malos olores en el código) para referirse a indicaciones de que hay problemas en el diseño del código y que podría ser necesario introducir una refactorización en ese punto.

En general estas indicaciones van desde problemas relativamente sencillos y frecuentes como nombres incorrectos, código repetido, funciones y métodos demasiado largos, etc. hasta problemas más complejos relacionados con el incumplimiento de alguno de los principios SOLID.

## Ejemplos de indicadores de mal diseño

En el libro de Fowler se realiza un listado de estos indicadores de mal diseño (*bad code smells*) y una explicación de qué refactorizaciones podrían ser más adecuadas para corregir el mal diseño, en el caso en que lo hubiera. Se listan 24 indicadores y, para cada uno de ellos, se proporciona una explicación y una lista de las refactorizaciones más apropiadas para corregir el diseño.

Como ejemplo, vamos a ver tres de los más comunes.

### **Mysterious Name (Nombre misterioso)**

Cuando leemos el código deberíamos entender claramente todos los nombres que aparecen: funciones, clases, métodos, variables. Todos los elementos deben tener un nombre claro, bien pensado, que comunique sin ambigüedad qué es lo que hace y cómo lo podemos usar.

Pero encontrar un nombre correcto para las cosas es uno de los problemas más difíciles en la programación. Por lo que muchas veces tendremos que aplicar alguna refactorización cuando encontremos un nombre mejor.

Las refactorizaciones que se utilizan con más frecuencia para resolver este indicador son:

- Change Function Declaration (Cambiar la declaración de la función)
- Rename Variable (Renombrar variable)
- Rename Field (Renombrar campo)

### **Duplicate Code (Código duplicado)**

Otro de los problemas de diseño más habituales es el del código repetido. En programación existe el dicho [DRY](#) (*Don't Repeat Yourself*) que se utiliza cada vez que se incumple el principio de que no debe haber conceptos repetidos en el código.

La duplicación significa que cada vez que leemos la copia de lo que está repetido, tenemos que hacer el esfuerzo de comprobar cuidadosamente si hay alguna diferencia. Si necesitamos cambiar el código duplicado tendremos que hacer el cambio en dos sitios, con el consiguiente peligro de introducir un bug en alguno de los sitios.

Frente al código duplicado podemos usar las refactorizaciones:

- Extract Function (Extraer función)
- Pull Up Method (Subir método) que sube a la clase padre métodos repetidos de subclases.

### **Long Function (Función larga)**

Desde los primeros tiempos de la programación la gente se ha dado cuenta de que cuanto más larga es una función, más difícil es de entender.

El código formado por funciones pequeñas, con nombres apropiados, es mucho más fácil de entender y, por tanto, de modificar.

Una heurística que se suele seguir es que siempre que sintamos la necesidad de comentar algo debemos escribir una función. Esa función contendrá el código que queremos comentar pero tendrá el nombre de la intención del código (lo que queremos que el código haga) más que de la forma en la que el código trabaja.

Haremos esto incluso en los casos en que el código que vamos a extraer es una única línea de código. El nombre del método al que llamaremos definirá el propósito del código y se entenderá mucho mejor.

Las refactorizaciones que se utilizarán son:

- Extract Function (Extraer función)
- Replace Temp with Query (Reemplazar variable auxiliar con llamada)
- Replace Function with Command (Reemplazar función con comando)

## **Ejemplo completo**

Veamos por último a presentar un ejemplo completo de refactorización de código, el que Fowler presenta en la primera edición de *Refactoring*.

El código está disponible en GitHub en el repositorio [domingogallardo/refactoring](https://github.com/domingogallardo/refactoring). Te recomiendo que lo descargues y que revises (o, mejor aún, realices) toda la refactorización. Tiene un commit por cada paso de refactorización. Recuerda que puedes ir a un commit concreto haciendo

```
git checkout numero-de-commit
```

Puedes revisar también la [lista de commits](#) en el propio repositorio.

## Versión inicial

El ejemplo está un algo desfasado, porque tiene que ver con un negocio que ya ha desaparecido completamente, sepultado por el streaming de series y películas online: una aplicación de gestión de un videoclub.

Por si no lo has conocido, un videoclub es un lugar en el que se alquilaban películas en formato físico (inicialmente VHS, después DVD y BlueRay). El cliente se llevaba una o varias películas durante un plazo de uno o varios días para verlas en su casa. Después debía devolverlas, pagando un recargo si lo hacía fuera de plazo.

En el ejemplo que vemos a continuación, el precio de las películas varía en función de su categoría. El programa principal calcula y muestra la cuenta a cobrar a un cliente que ha alquilado una lista de películas. Además, el cliente acumula puntos de bonificación.

El programa tiene tres clases principales:

- `Movie` : clase que define una película, con un título de película y un código de precio.
- `Rental` : clase que define un alquiler, con la película y el número de días alquilada.
- `Customer` : clase que representa el cliente, con la lista de alquileres que ha realizado y el cálculo de la cuenta.

## Clase Movie

```
public class Movie {

    public static final int CHILDRENS = 2;
    public static final int REGULAR = 0;
    public static final int NEW_RELEASE = 1;

    private String title;
    private int priceCode;

    public Movie(String title, int priceCode) {
        this.title = title;
        this.priceCode = priceCode;
    }

    public int getPriceCode() {
        return priceCode;
    }

    public void setPriceCode(int arg) {
        priceCode = arg;
    }
}
```

```

    public String getTitle () {
        return title;
    };
}

```

## Class Rental

```

class Rental {
    private Movie movie;
    private int daysRented;

    public Rental (Movie movie, int daysRented) {
        this.movie = movie;
        this.daysRented = daysRented;
    }

    public int getDaysRented() {
        return daysRented;
    }

    public Movie getMovie() {
        return movie;
    }
}

```

## Class Customer

```

import java.util.Enumeration;
import java.util.Vector;

class Customer {
    private String name;
    private Vector rentals = new Vector();

    public Customer (String name) {
        this.name = name;
    }

    public void addRental (Rental arg) {
        rentals.addElement (arg);
    }

    public String getName() {
        return name;
    }

    public String statement() {
        double totalAmount = 0;
        int frequentRenterPoints = 0;
        Enumeration allRentals = rentals.elements();
        String result = "Rental Record for " + getName() + "\n";
        while (allRentals.hasMoreElements()) {
            double thisAmount = 0;
            Rental each = (Rental) allRentals.nextElement();

```

```

        //determine amounts for each line
        switch (each.getMovie().getPriceCode()) {
            case Movie.REGULAR:
                thisAmount += 2;
                if (each.getDaysRented() > 2)
                    thisAmount += (each.getDaysRented() - 2) * 1.5;
                break;
            case Movie.NEW_RELEASE:
                thisAmount += each.getDaysRented() * 3;
                break;
            case Movie.CHILDRENS:
                thisAmount += 1.5;
                if (each.getDaysRented() > 3)
                    thisAmount += (each.getDaysRented() - 3) * 1.5;
                break;
        }

        // add frequent renter points
        frequentRenterPoints++;
        // add bonus for a two day new release rental
        if ((each.getMovie().getPriceCode() == Movie.NEW_RELEASE) &&
            each.getDaysRented() > 1) frequentRenterPoints++;
        //show figures for this rental
        result += "\t" + each.getMovie().getTitle() + "\t" +
            String.valueOf(thisAmount) + "\n";
        totalAmount += thisAmount;

    }

    //add footer lines
    result += "Amount owed is " + String.valueOf(totalAmount) + "\n";
    result += "You earned " + String.valueOf(frequentRenterPoints) +
        " frequent renter points";
    return result;
}
}

```

Podemos ver un ejemplo de ejecución con la siguiente clase `Main` .

### Clase Main

```

public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        Movie tenet = new Movie("Tenet", Movie.NEW_RELEASE);
        Movie busan = new Movie("Train to Busan", Movie.REGULAR);
        Movie padre = new Movie("Padre no hay más que uno", Movie.CHILDRENS);

        Rental rental1 = new Rental(tenet, 2);
        Rental rental2 = new Rental(busan, 2);
        Rental rental3 = new Rental(padre, 1);

        Customer customer = new Customer("domingogallardo");

        customer.addRental(rental1);
    }
}

```



```

        customer.addRental(rental2);
        customer.addRental(rental3);

        System.out.println(customer.statement());
    }
}

```

Si lanzamos el programa, se muestra la siguiente salida:

```

Rental Record for domingogallardo
    Tenet      6.0
    Train to Busan  2.0
    Padre no hay más que uno    1.5
Amount owed is 9.5
You earned 4 frequent renter points

```

En lugar de tener una batería de tests automatizados (sería lo ideal), esta vez vamos a comprobar que el código funciona correctamente lanzando el programa después de cada refactorización y comprobando que el resultado es el mismo.

## Refactorización para imprimir la cuenta en HTML

Supongamos que el cliente para el que hemos hecho el programa nos pide que el resultado de la cuenta no sea en texto plano sino que sea en HTML.

Podríamos copiar y pegar el código del método `statement()`, en un nuevo método `htmlStatement()` en el que mantuviéramos los cálculos y cambiáramos las sentencias de texto. El problema de esto es que tendríamos duplicado el código con los cálculos y en el momento que haya que cambiar algo este código habrá que hacerlo en dos sitios, con los problemas que eso puede conllevar.

Vamos entonces a realizar una refactorización que que simplifique el código del método `statement()` para que sólo se encargue de imprimir y cumpla el principio de responsabilidad única.

### Paso 1: Extract Method

Extraemos del método `Customer.statement()` el código que calcula el precio de un alquiler y lo colocamos en el método `amountFor(Rental)` de la propia clase.

La clase `Customer` queda así (mostramos sólo las líneas cambiadas y el contexto en el que están definidas):

```

class Customer {
    ...

    public String statement() {
        ...
        while (allRentals.hasMoreElements()) {
            double thisAmount = 0;
            Rental each = (Rental) allRentals.nextElement();
            thisAmount = amountFor(each);
            ...
            totalAmount += thisAmount;
        }
        ...
    }
}

```

```

    }

    private double amountFor(Rental each) {
        double thisAmount = 0;
        //determine amounts for each line
        switch (each.getMovie().getPriceCode()) {
            case Movie.REGULAR:
                thisAmount += 2;
                if (each.getDaysRented() > 2)
                    thisAmount += (each.getDaysRented() - 2) * 1.5;
                break;
            case Movie.NEW_RELEASE:
                thisAmount += each.getDaysRented() * 3;
                break;
            case Movie.CHILDRENS:
                thisAmount += 1.5;
                if (each.getDaysRented() > 3)
                    thisAmount += (each.getDaysRented() - 3) * 1.5;
                break;
        }
        return thisAmount;
    }
}

```

## Paso 2: Rename Variable

Renombramos las variables `each` y `thisAmount` del método recién introducido `amountFor(Rental)` por los nombres más apropiados `aRental` y `result`. El método queda así:

```

class Customer {
    ...

    private double amountFor(Rental aRental) {
        double result = 0;
        //determine amounts for each line
        switch (aRental.getMovie().getPriceCode()) {
            case Movie.REGULAR:
                result += 2;
                if (aRental.getDaysRented() > 2)
                    result += (aRental.getDaysRented() - 2) * 1.5;
                break;
            case Movie.NEW_RELEASE:
                result += aRental.getDaysRented() * 3;
                break;
            case Movie.CHILDRENS:
                result += 1.5;
                if (aRental.getDaysRented() > 3)
                    result += (aRental.getDaysRented() - 3) * 1.5;
                break;
        }
        return result;
    }
}

```

### Paso 3: Move Method

El método `amountFor(Rental)` es más apropiado que esté en la clase `Rental`. Movemos el código de ese método a esa clase, creando un nuevo método denominado `getCharge()`. Sustituimos el código original por una llamada al método:

```
class Customer {
    ...
    private double amountFor(Rental rental) {
        return rental.getCharge();
    }
}

class Rental {
    ...
    double getCharge() {
        double result = 0;
        //determine amounts for each line
        switch (getMovie().getPriceCode()) {
            case Movie.REGULAR:
                result += 2;
                if (getDaysRented() > 2)
                    result += (getDaysRented() - 2) * 1.5;
                break;
            case Movie.NEW_RELEASE:
                result += getDaysRented() * 3;
                break;
            case Movie.CHILDRENS:
                result += 1.5;
                if (getDaysRented() > 3)
                    result += (getDaysRented() - 3) * 1.5;
                break;
        }
        return result;
    }
}
```

### Paso 4: Inline Method

Sustituimos la llamada a `amountFor()` en el método `Customer.statement()` por el propio código del método y eliminamos `amountFor()`:

```
class Customer {
    ...
    public String statement() {
        ...
        while (allRentals.hasMoreElements()) {
            ...
            thisAmount = each.getCharge();
            ...
        }
    }
}
```

```

        ...
    }

    // Eliminamos el método amountFor()
}

```

### Paso 5: Replace Temp with Query

Para hacer más entendible el código, sustituimos el uso de la variable temporal `thisAmount` por una llamada a `each.getCharge()`. De esta forma eliminamos una indirección, eliminamos la posibilidad de efectos laterales y tenemos claro qué valor es el que estamos imprimiendo y sumando al total.

```

class Customer {
    ...
    public String statement() {
        ...
        while (allRentals.hasMoreElements()) {
            ...
-           thisAmount = each.getCharge();
            ...
            result += "\t" + each.getMovie().getTitle() + "\t" +
+           String.valueOf(each.getCharge()) + "\n";
+           totalAmount += each.getCharge();
        }
        ...
    }
}

```

Se podría argumentar que este código es menos eficiente que el anterior. Pero en la realidad el cambio de eficiencia es mínimo. El método `getCharge()` tiene una complejidad temporal de  $O(1)$  y no afecta para nada a la eficiencia del programa llamarlo dos veces en lugar de una (aunque estemos dentro de un bucle).

### Paso 6: Extract + Move Method

Repetimos la extracción de otra parte del código y lo movemos también a la clase `Rental`. Esta vez el código que calcula los puntos de promoción que gana el cliente por los alquileres.

```

class Customer {
    ...
    public String statement() {
        ...
        while (allRentals.hasMoreElements()) {
            ...
            frequentRenterPoints += each.getFrequentRenterPoints();
            ...
        }
        ...
    }
}

class Rental {
    ...
    int getFrequentRenterPoints() {

```

```

        if ((getMovie().getPriceCode() == Movie.NEW_RELEASE) &&
            getDaysRented() > 1)
            return 2;
        else return 1;
    }
}

```

### Paso 7: Replace Temp with Query

El último paso para dejar en el método `statement` sólo lo relacionado con la impresión es sacar del bucle los cálculos del total de la cuenta y del total de puntos de promoción.

Crearemos dos métodos que calculan esos totales y que podrán ser usados tanto desde el actual método que imprime la cuenta como desde el futuro método que lo hace en HTML.

Es un ejemplo de la refactorización *Replace Temp with Query* pero algo más complicado porque para realizar el cálculo hay que copiar todo el bucle dentro del método al que se llama.

El código queda así:

```

class Customer {
    ...
    public String statement() {
        Enumeration allRentals = rentals.elements();
        String result = "Rental Record for " + getName() + "\n";
        while (allRentals.hasMoreElements()) {
            Rental each = (Rental) allRentals.nextElement();

            //show figures for this rental
            result += "\t" + each.getMovie().getTitle() + "\t" +
                String.valueOf(each.getCharge()) + "\n";
        }
        //add footer lines
        result += "Amount owed is " + String.valueOf(getTotalCharge()) + "\n";
        result += "You earned " + String.valueOf(getTotalFrequentRenterPoints()) +
            " frequent renter points";
        return result;
    }

    private double getTotalCharge() {
        double result = 0;
        Enumeration elements = rentals.elements();
        while (elements.hasMoreElements()) {
            Rental each = (Rental) elements.nextElement();
            result += each.getCharge();
        }
        return result;
    }

    private double getTotalFrequentRenterPoints() {
        double result = 0;
        Enumeration elements = rentals.elements();
        while (elements.hasMoreElements()) {
            Rental each = (Rental) elements.nextElement();

```

```

        result += each.getFrequentRenterPoints();
    }
    return result;
}
}

```

### Paso 8: Añadir método que genera el HTML

Y ahora ya estamos en situación de hacer fácil la adición del código que genera el HTML:

```

...
public String htmlStatement() {
    Enumeration allRentals = rentals.elements();
    String result = "<h1>Rental Record for <em>" + getName() + "</em></h1>\n";
    result += "<ul>\n";
    while (allRentals.hasMoreElements()) {
        Rental each = (Rental) allRentals.nextElement();

        //show figures for this rental
        result += "<li>" + each.getMovie().getTitle() + ":" +
            String.valueOf(each.getCharge()) + "</li>\n";
    }
    result += "</ul>\n";
    //add footer lines
    result += "<p>Amount owed is <em>" + String.valueOf(getTotalCharge()) + "</em>
</p>\n";
    result += "<p>You earned <em>" +
String.valueOf(getTotalFrequentRenterPoints()) +
        "</em> frequent renter points</p>\n";
    return result;
}

```

Al extraer todos los cálculos hemos podido crear el método `htmlStatement` y reutilizar todo el código de cálculo que estaba en el método original. No hemos copiado y pegado, de forma que si las reglas de cálculo cambian solo tenemos que ir a modificarlas a un único sitio.

## Refactorización para introducir herencia y polimorfismo

Supongamos que ahora nuestro cliente está planeando de hacer cambios en la clasificación de las películas. Todavía no está claro que cambios van a ser, pero parece que se van a introducir nuevas categorías y se tendrán que decidir el cargo y los puntos de promoción de estas nuevas categorías.

Vamos ahora a mejorar el diseño para evitar tener que entrar en los códigos condicionales cada vez que vayamos a hacer alguna de estas modificaciones.

Haremos una refactorización en la que reemplazaremos la lógica condicional por polimorfismo.

### Paso 1: Move Method

Movemos el código del método `Rental.getCharge()` a la clase `Movie`, que es donde debería estar. Un indicador de ello es que estamos haciendo un `switch` basándonos en un atributo de otro objeto. Si tenemos que hacer un `switch` debemos hacerlo basándonos en nuestros propios datos, no en los datos de otro.

Quedaría así:

```

class Rental {
    ...
    double getCharge() {
        return movie.getCharge(daysRented);
    }
    ...
}

public class Movie {
    ...
    double getCharge(int daysRented) {
        double result = 0;
        //determine amounts for each line
        switch (getPriceCode()) {
            case Movie.REGULAR:
                result += 2;
                if (daysRented > 2)
                    result += (daysRented - 2) * 1.5;
                break;
            case Movie.NEW_RELEASE:
                result += daysRented * 3;
                break;
            case Movie.CHILDRENS:
                result += 1.5;
                if (daysRented > 3)
                    result += (daysRented - 3) * 1.5;
                break;
        }
        return result;
    }
    ...
}

```

## Paso 2: Move Method

Hacemos lo mismo con el cálculo de los puntos de promoción por alquiler frecuente.

```

class Rental {
    ...
    int getFrequentRenterPoints() {
        return movie.getFrequentRenterPoints(daysRented);
    }
}

public class Movie {
    ...
    int getFrequentRenterPoints(int daysRented) {
        if ((getPriceCode() == Movie.NEW_RELEASE) &&
            daysRented > 1)
            return 2;
        else return 1;
    }
    ...
}

```

### Paso 3: Encapsulate Variable

Vamos a comenzar ahora el proceso de introducir la herencia y el polimorfismo.

Nuestra primera idea sería hacer una subclase de `Movie` por cada tipo de película. Una clase `RegularMovie` otra `NewReleaseMovie`, etc.

Pero esto es problemático y no funciona, porque una película puede cambiar su clase durante su vida. Podría ser que inicialmente una película fuera `NewReleaseMovie` y después pasara a ser `RegularMovie`. Sin embargo un objeto no puede cambiar de clase en su ciclo de vida.

Podemos modelar esto usando el patrón *State*, en el que definimos un atributo `price` que es que define el tipo de película. Lo muestra la siguiente figura:

De esta forma para que una película cambiara de clase sólo tendríamos que asociarle un nuevo objeto de tipo `Price`.

Para hacer esto, lo primero que debemos hacer es encapsular el atributo `price` de `Movie` de forma que todos los accesos a él sean a través de un método `getter` o `setter`.

Sólo hay que cambiar el acceso en el constructor de `Movie`:

```
public Movie(String title, int priceCode) {
    this.title = title;
-   this.priceCode = priceCode;
+   setPriceCode(priceCode);
}
```

### Paso 4: Replace Type Code with State

En este paso introducimos la clase `Price` y reemplazamos la instancia de tipo `int` en la que codificábamos el tipo de película por un objeto de este tipo. El código `int` para el tipo de película lo seguimos manteniendo, pero encapsulado en el objeto de tipo `Price`.

```
public class Movie {
    ...
    private Price price;
    ...
    public int getPriceCode() {
        return price.getPriceCode();
    }

    public void setPriceCode(int arg) {
        switch (arg) {
            case REGULAR:
                price = new RegularPrice();
                break;
            case CHILDRENS:
                price = new ChildrensPrice();
                break;
            case NEW_RELEASE:
                price = new NewReleasePrice();
                break;
            default:

```



```

        throw new IllegalArgumentException("Incorrect Price Code");
    }
}
...
}

abstract public class Price {
    abstract int getPriceCode();
}

class ChildrensPrice extends Price {
    int getPriceCode() {
        return Movie.CHILDRENS;
    }
}

class NewReleasePrice extends Price {
    int getPriceCode() {
        return Movie.NEW_RELEASE;
    }
}

class RegularPrice extends Price {
    int getPriceCode() {
        return Movie.REGULAR;
    }
}

```

### Paso 5: Move Method

Ahora movemos el código del método `getCharge` de la clase `Movie` a la clase `Price`:

```

public class Movie {
    ...
    double getCharge(int daysRented) {
        return price.getCharge(daysRented);
    }
    ...
}

abstract public class Price {
    ...
    double getCharge(int daysRented) {
        double result = 0;
        switch (getPriceCode()) {
            case Movie.REGULAR:
                result += 2;
                if (daysRented > 2)
                    result += (daysRented - 2) * 1.5;
                break;
            case Movie.NEW_RELEASE:
                result += daysRented * 3;
                break;

```

```

        case Movie.CHILDRENS:
            result += 1.5;
            if (daysRented > 3)
                result += (daysRented - 3) * 1.5;
            break;
    }
    return result;
}
}

```

## Paso 6: Replace Conditional with Polymorphism

Ahora ya podemos aplicar la refactorización de reemplazar el condicional con el polimorfismo, para el método `getCharge`.

```

abstract public class Price {
    abstract int getPriceCode();
    abstract double getCharge(int daysRented);
}

class ChildrensPrice extends Price {
    int getPriceCode() {
        return Movie.CHILDRENS;
    }

    double getCharge(int daysRented) {
        double result = 1.5;
        if (daysRented > 3)
            result += (daysRented - 3) * 1.5;
        return result;
    }
}

class NewReleasePrice extends Price {
    int getPriceCode() {
        return Movie.NEW_RELEASE;
    }

    double getCharge(int daysRented) {
        return daysRented * 3;
    }
}

class RegularPrice extends Price {
    int getPriceCode() {
        return Movie.REGULAR;
    }

    double getCharge(int daysRented) {
        double result = 2;
        if (daysRented > 2)
            result += (daysRented - 2) * 1.5;
        return result;
    }
}

```

```
}  
}
```

Al haber definido el comportamiento de `getCharge` en cada subclase es mucho más sencillo modificar cada uno de ellos de forma independiente. También podemos incluir nuevas clases de forma más sencilla que antes.

### Paso 7: Replace Conditional with Polymorphism

Por último, podemos aplicar también el polimorfismo para obtener los puntos de promoción por alquileres frecuentes.

La lógica condicional está también basada en el tipo de precio. Para los nuevos lanzamientos se devuelven 1 o 2 puntos dependiendo de los días alquilados. En el resto de tipos se devuelve siempre 1.

Queda de la siguiente forma, después de la refactorización:

```
public class Movie {  
    ...  
    int getFrequentRenterPoints(int daysRented) {  
        return price.getFrequentRenterPoints(daysRented);  
    }  
}  
  
abstract public class Price {  
    ...  
    int getFrequentRenterPoints(int daysRented) {  
        return 1;  
    }  
}  
  
class NewReleasePrice extends Price {  
    ...  
    int getFrequentRenterPoints(int daysRented) {  
        return (daysRented > 1) ? 2 : 1;  
    }  
}
```

### Versión final

Mostramos a continuación la versión final del programa.

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
        Movie tenet = new Movie("Tenet", Movie.NEW_RELEASE);  
        Movie busan = new Movie("Train to Busan", Movie.REGULAR);  
        Movie padre = new Movie("Padre no hay más que uno", Movie.CHILDRENS);  
  
        Rental rental1 = new Rental(tenet, 2);  
        Rental rental2 = new Rental(busan, 2);  
        Rental rental3 = new Rental(padre, 1);  
  
        Customer customer = new Customer("domingogallardo");  
  
        customer.addRental(rental1);  
    }  
}
```

```

        customer.addRental(rental2);
        customer.addRental(rental3);

        System.out.println(customer.statement());
        System.out.println("*****");
        System.out.println(customer.htmlStatement());
    }
}

import java.util.Enumeration;
import java.util.Vector;

class Customer {
    private String name;
    private Vector rentals = new Vector();

    public Customer(String name) {
        this.name = name;
    }

    public void addRental(Rental arg) {
        rentals.addElement(arg);
    }

    public String getName() {
        return name;
    }

    public String statement() {
        Enumeration allRentals = rentals.elements();
        String result = "Rental Record for " + getName() + "\n";
        while (allRentals.hasMoreElements()) {
            Rental each = (Rental) allRentals.nextElement();

            //show figures for this rental
            result += "\t" + each.getMovie().getTitle() + "\t" +
                String.valueOf(each.getCharge()) + "\n";
        }
        //add footer lines
        result += "Amount owed is " + String.valueOf(getTotalCharge()) + "\n";
        result += "You earned " + String.valueOf(getTotalFrequentRenterPoints()) +
            " frequent renter points";
        return result;
    }

    public String htmlStatement() {
        Enumeration allRentals = rentals.elements();
        String result = "<h1>Rental Record for <em>" + getName() + "</em></h1>\n";
        result += "<ul>\n";
        while (allRentals.hasMoreElements()) {
            Rental each = (Rental) allRentals.nextElement();

```

```

        //show figures for this rental
        result += "<li>" + each.getMovie().getTitle() + ":" +
            String.valueOf(each.getCharge()) + "</li>\n";
    }
    result += "</ul>\n";
    //add footer lines
    result += "<p>Amount owed is <em>" + String.valueOf(getTotalCharge()) + "</em>
</p>\n";
    result += "<p>You earned <em>" +
String.valueOf(getTotalFrequentRenterPoints()) +
        "</em> frequent renter points</p>\n";
    return result;
}

private double getTotalCharge() {
    double result = 0;
    Enumeration elements = rentals.elements();
    while (elements.hasMoreElements()) {
        Rental each = (Rental) elements.nextElement();
        result += each.getCharge();
    }
    return result;
}

private double getTotalFrequentRenterPoints() {
    double result = 0;
    Enumeration elements = rentals.elements();
    while (elements.hasMoreElements()) {
        Rental each = (Rental) elements.nextElement();
        result += each.getFrequentRenterPoints();
    }
    return result;
}

}

class Rental {
    private Movie movie;
    private int daysRented;

    public Rental(Movie movie, int daysRented) {
        this.movie = movie;
        this.daysRented = daysRented;
    }

    public int getDaysRented() {
        return daysRented;
    }

    public Movie getMovie() {
        return movie;
    }
}

```

```

    double getCharge() {
        return movie.getCharge(daysRented);
    }

    int getFrequentRenterPoints() {
        return movie.getFrequentRenterPoints(daysRented);
    }
}

public class Movie {

    public static final int CHILDRENS = 2;
    public static final int REGULAR = 0;
    public static final int NEW_RELEASE = 1;

    private String title;
    private Price price;

    public Movie(String title, int priceCode) {
        this.title = title;
        setPriceCode(priceCode);
    }

    double getCharge(int daysRented) {
        return price.getCharge(daysRented);
    }

    int getFrequentRenterPoints(int daysRented) {
        return price.getFrequentRenterPoints(daysRented);
    }

    public int getPriceCode() {
        return price.getPriceCode();
    }

    public void setPriceCode(int arg) {
        switch (arg) {
            case REGULAR:
                price = new RegularPrice();
                break;
            case CHILDRENS:
                price = new ChildrensPrice();
                break;
            case NEW_RELEASE:
                price = new NewReleasePrice();
                break;
            default:
                throw new IllegalArgumentException("Incorrect Price Code");
        }
    }
}

```

```

    public String getTitle () {
        return title;
    };
}

abstract public class Price {
    abstract int getPriceCode();
    abstract double getCharge(int daysRented);

    int getFrequentRenterPoints(int daysRented) {
        return 1;
    }
}

class ChildrensPrice extends Price {
    int getPriceCode() {
        return Movie.CHILDRENS;
    }

    double getCharge(int daysRented) {
        double result = 1.5;
        if (daysRented > 3)
            result += (daysRented - 3) * 1.5;
        return result;
    }
}

class NewReleasePrice extends Price {
    int getPriceCode() {
        return Movie.NEW_RELEASE;
    }

    double getCharge(int daysRented) {
        return daysRented * 3;
    }

    int getFrequentRenterPoints(int daysRented) {
        return (daysRented > 1) ? 2 : 1;
    }
}

class RegularPrice extends Price {
    int getPriceCode() {
        return Movie.REGULAR;
    }

    double getCharge(int daysRented) {
        double result = 2;
        if (daysRented > 2)
            result += (daysRented - 2) * 1.5;
        return result;
    }
}

```

```
}  
}
```

## Referencias

Toda la sesión está basada en las dos ediciones de los libros *Refactoring* de Martin Fowler. Hay que hacer notar el cambio del lenguaje de programación entre las dos ediciones. En la primera edición era Java y en la segunda JavaScript.

- Martin Fowler (1999) [\*Refactoring\* \(primera edición\)](#)
- Martin Fowler (2019) [\*Refactoring\* \(segunda edición\)](#)