

Feature Envy TP

En java il faut faire particulièrement attention ou dans quel classe on place une fonctionnalité. Il est fréquent de trouver des méthodes ou des portions de code qui font des traitements en utilisant un seul autre objet et qui devrais donc être placer dans l'autre objet.

Par exemple : Une class A représente un rectangle et une class B fournis une méthode pour M1 pour calculer l'aire d'un rectangle représenté par la class A. La méthode M1 devrais se trouver dans la classe A.

Le projet suivant est un petit utilitaires pour réaliser des traitements sur des chaînes de caractère et les afficher dans la console.

On trouve la classe « TraitementBaseChaine » qui propose des méthodes de traitements sur les chaînes de caractère et la classe « Printer » qui se charge de l'affichage

- Recherchez dans le projet un ou plusieurs cas du pattern présenté ci-dessus
- Pour chaque cas proposez une solutions de refactoring qui règle le problème
- Implémentez la solution qui vous semble la plus pertinente
- Utilisez les tests unitaires pour vérifier que l'aspect fonctionnel n'a pas été modifié