Code Smells:

* Uma imagem com texto, captura de ecrã

  Descrição gerada automaticamenteLong Method - rearrangeColony()

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

O método encontra-se nas linhas 237 a 426 na classe AIColony

O método em questão usa demasiadas funções, umas que podem ser separadas entre diversas outras funções

Para simplificar o método, era possível separar as funções das 2 1ªs imagens num método separado “needsArranging()” para 1º identificar se alguma colónia e os seus workers tem condição para dar rearrange

Uma imagem com texto, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

* Feature Envy, startMapEditor()

Uma imagem com texto, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

O método startMapEditor() faz muitas chamadas e manipulações a objetos dos tipos GUI e FCC.

Encontra-se nas linhas 143 a 176 da classe MapEditorController usando classes GUI e FCC causando **Feature Envy** por depender demasiado destas

Seria uma boa resposta para este problema mover o código relacionado com o método para dentro da classe referida

* Message Chain, determineStances()

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

linhas 164-177 da classe NativeAIPlayer

getAIMain().getFreeColServer().getInGameController().changeStance(player,newStance, p, TRUE) é uma linha com uma quantidade excessiva de métodos, sendo útil a separação dessa tal linha em uma função que obtenha os 3 aspetos que chama e que executa o código em “changeStance()”