

**R6.A06.D05 : Maintenance applicative**  
**Feuille TD-TP n° 2**

**Refactoring en utilisant un patron de conception**

**Objectifs :**

- 1.- Refactoriser une application en utilisant un patron de conception

**Ressources à votre disposition sur eLearn :**

- 1 archive feeCalculator.zip contenant le projet de l’application à refactoriser
- 1 archive panier.zip contenant le projet de l’application à refactoriser

**Préparation du travail**

**1.- Création du dossier consacré aux TDs et TPs de cette ressource**

Dans le dossier consacré à la ressource r6, créer un dossier **tdtp2**.

**2.- Installation des fichiers**

- a. Télécharger chaque projet et le dézipper dans le dossier **tdtp2**
- b. Un dépôt git avec la version initiale de l’application a été créé pour chaque projet.
- c. Ouvrir un projet avec IntelliJ. Vous êtes prêt.e à travailler. N’oubliez pas de commiter chaque étape majeure du refactoring.

## Exercice 1 – FeeCalculator

### Objectif de l'exercice :

Réaliser le refactoring de l'application fournie à l'aide d'un patron de conception.

Cela suppose :

- Analyser l'application
- Écrire les tests accompagnant cette application
- Passer les tests
- Analyser plus en détail la méthode calculateFee() et indiquer quel est le majeur problème qu'elle présente.
- Sur quel patron de conception est-il possible de s'appuyer pour résoudre les codes smell ?
- Identifier les principales étapes à suivre pour refactoriser l'application
- Réaliser le refactoring selon les étapes définies.
- Valider chaque étape de refactoring avec le(s) test(s)
- Sauvegarder (commit) chaque étape de refactorisation avant de passer à la technique suivante. Le message du commit documentera la technique de refactoring mise en œuvre
- A la fin, déposer le lien vers votre dépôt GitHub (public) sur eLearn, sur l'espace prévu à cet effet

## Exercice 2 – Panier

### Objectif de l'exercice :

Réaliser le refactoring de l'application fournie à l'aide d'un patron de conception.

Cela suppose :

- Analyser l'application
- Écrire les tests accompagnant cette application
- Passer les tests
- Analyser plus en détail la méthode declencherCommande() de la classe Panier et indiquer quel est le majeur problème qu'elle présente.
- Sur quel patron de conception est-il possible de s'appuyer pour résoudre les codes smell ?
- Identifier les principales étapes à suivre pour refactoriser l'application
- Réaliser le refactoring selon les étapes définies.
- Valider chaque étape de refactoring avec le(s) test(s)
- Sauvegarder (commit) chaque étape de refactorisation avant de passer à la technique suivante. Le message du commit documentera la technique de refactoring mise en œuvre
- A la fin, déposer le lien vers votre dépôt GitHub (public) sur eLearn, sur l'espace prévu à cet effet