

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 TP de cette ressource

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

2.- Installation des fichiers

- Télécharger chaque projet et le dézipper dans le dossier **tdtp2**
- Un dépôt git avec la version initiale de l'application a été créé pour chaque projet.
- 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 déclencherCommande() 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