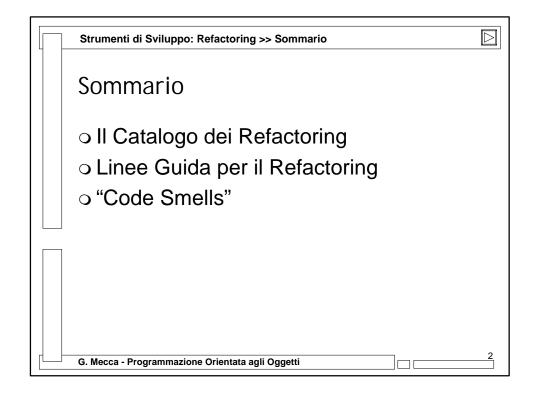
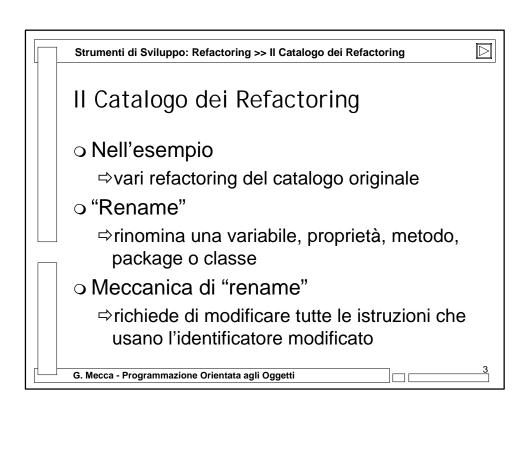
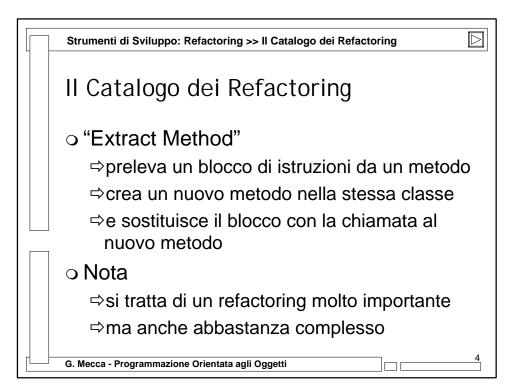
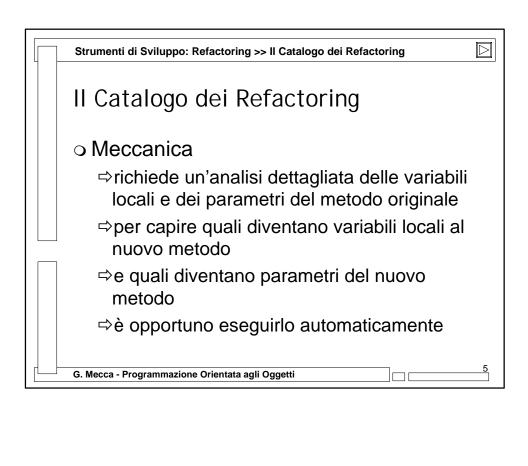
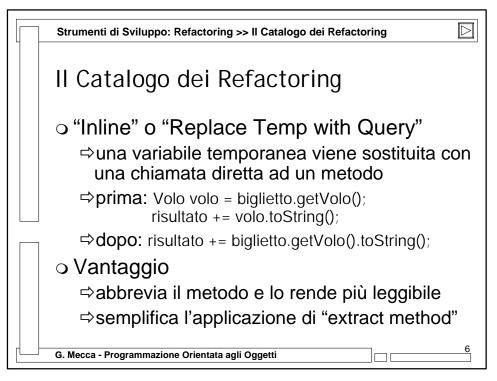
Programmazione Orientata agli Oggetti in Linguaggio Java Strumenti di Sviluppo: Refactoring Parte b Versione 1.0 Questo lavoro è concesso in uso secondo i termini di una licenza Creative Commons (vedi ultima pagina) G. Mecca – Università della Basilicata – mecca@unibas.it





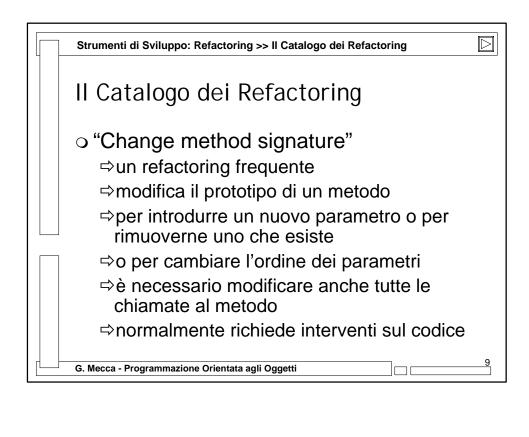


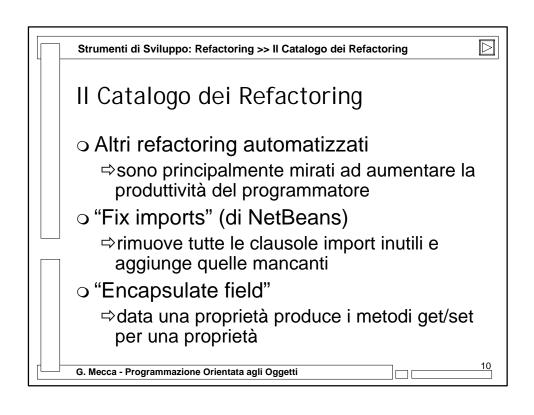


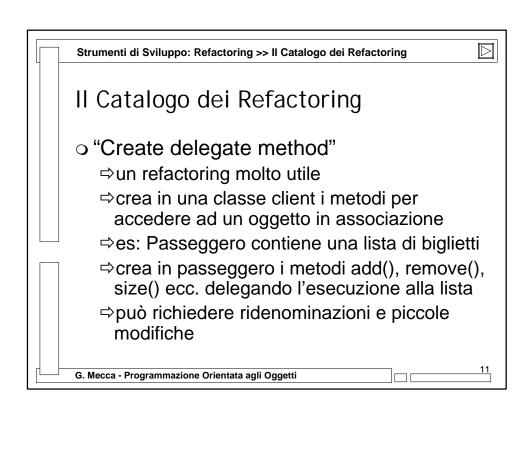


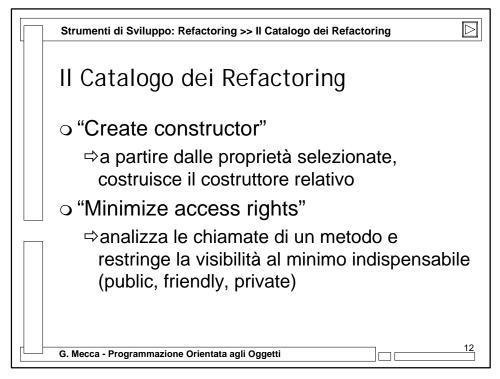
Strumenti di Sviluppo: Refactoring >> II Catalogo dei Refactoring
II Catalogo dei Refactoring
o "Introduce explaining variable"
⇒per certi versi il contrario di "inline"
⇒introduce una variabile per dare un nome ad
un'espressione complessa
⇒prima: if (biglietto.getClasse() == 2) {)
⇒dopo: boolean isPrimaClasse = biglietto.getClasse() == 2; if (isPrimaClasse) {}
G. Mecca - Programmazione Orientata agli Oggetti

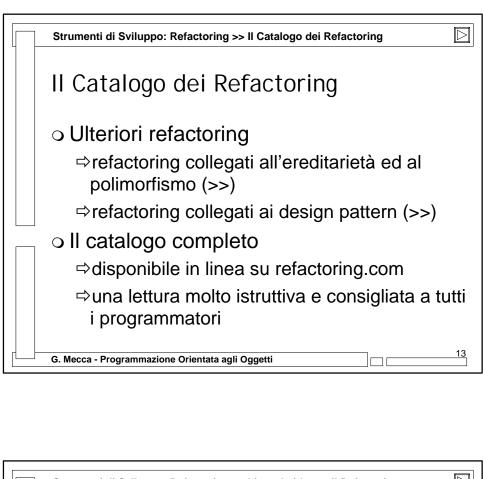


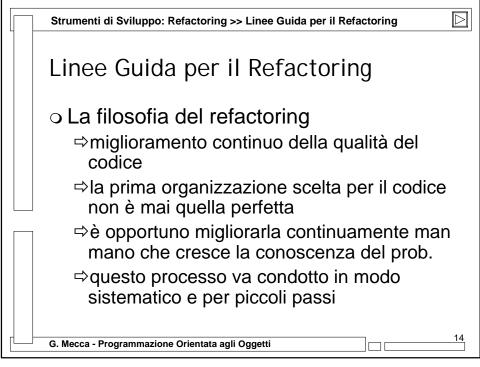


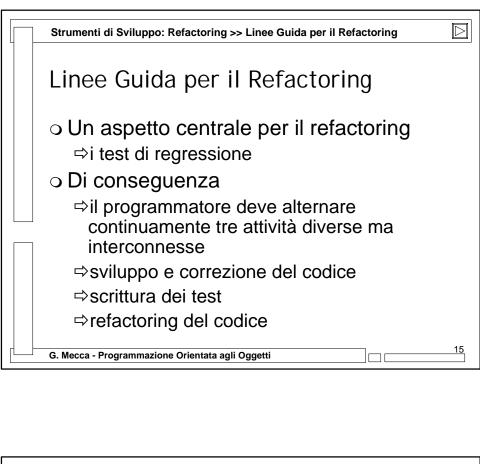


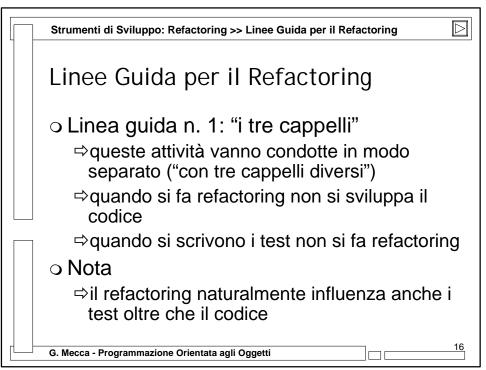


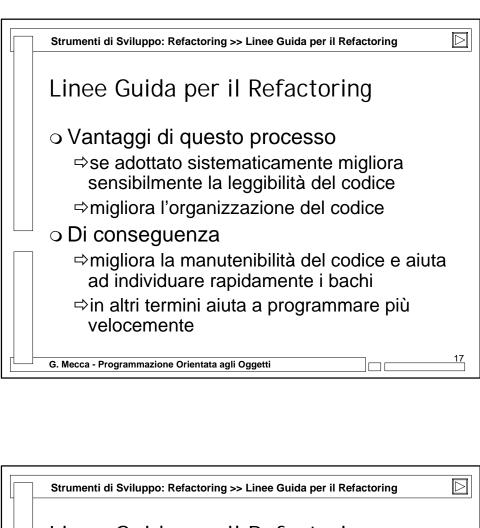


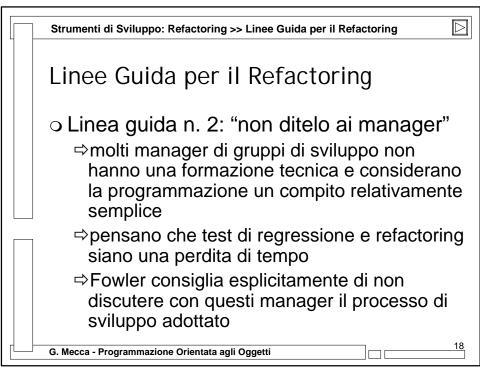


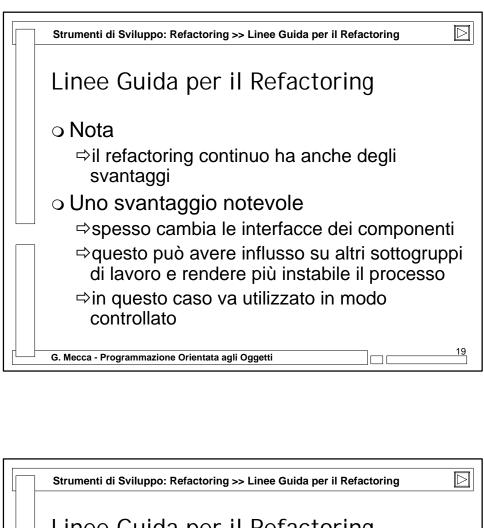


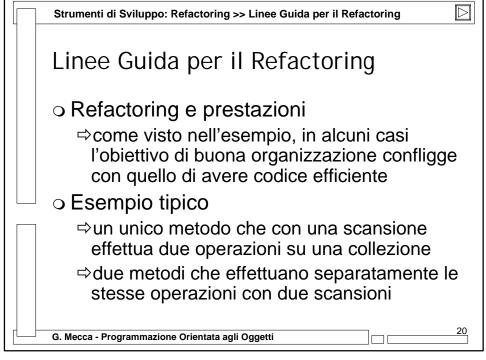




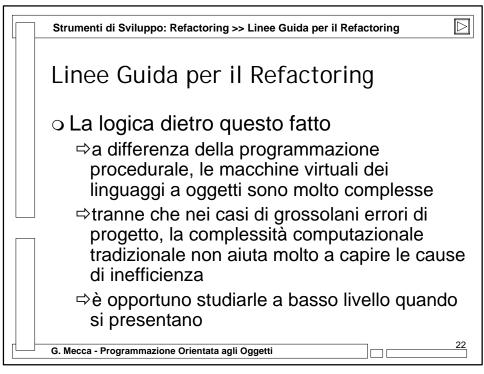








	Strumenti di Sviluppo: Refactoring >> Linee Guida per il Refactoring
	Linee Guida per il Refactoring
	 Linea guida n. 3: refactoring e prestazioni ⇒nelle applicazioni attuali il problema delle prestazioni deve essere affrontato solo nel caso in cui si ponga realmente
	⇒ovvero quando attraverso i test viene riscontrata una eccessiva lentezza nel codice
	⇒in questo caso è opportuno far girare l'applicazione con un profiler (>>) ed analizzare le cause reali di problemi
[G. Mecca - Programmazione Orientata agli Oggetti
	Strumenti di Sviluppo: Refactoring >> Linee Guida per il Refactoring



Strumenti di Sviluppo: Refactoring >> Linee Guida per il Refactoring Linee Guida per il Refactoring Un esempio dal libro di Fowler ⇒in un progetto concreto l'applicazione girava molto lentamente ⇒vengono fatte molte ipotesi sulla complessità del codice scritto e sulle collezioni ⇒eseguito nel profiler, il problema si rivela essere di tutt'altra natura: la macchina virtuale non riusciva a recuperare correttamente stringhe di media lunghezza (circa 12 KByte) costruite nel codice ⇒la soluzione consistette nel cambiare la logica di creazione di queste stringhe G. Mecca - Programmazione Orientata agli Oggetti

Linee Guida per il Refactoring Linea guida n. 4: quando fare refactoring ⇒ deve essere effettuato sistematicamente ⇒ ma ci sono momenti in cui è particolarmente opportuno dedicarsi al refactoring ⇒ prima di aggiungere nuove funzionalità ⇒ durante, prima o dopo il debugging ⇒ quando ci si accorge di avere introdotto duplicazioni o ridondanze nel codice

