



# 07

## Chapitre

# Refonte de code (Refactoring)

**1I2AC1 : Génie logiciel et Conception orientée objet**

Régis Clouard, ENSICAEN - GREYC

« «Si déboguer c'est supprimer des bugs,  
alors programmer ne peut être que de les ajouter. »

**Edsger Dijkstra**

# Qu'est ce que la refonte de code ?

---

2

## ■ Définition

- La refonte de code est le processus qui consiste à changer le code d'un système logiciel :
  - ▶ Pour **améliorer la structure interne** du code
  - ▶ Sans **altérer le comportement extérieur** du code
- La refonte de code nécessite des tests automatiques (voir chapitre 8) pour s'assurer que l'on ne change pas le comportement

## ■ Activité fondamentale de l'artisan du code

- On n'écrit pas du code propre en une seule fois. Il faut retravailler sans cesse le code

# Pourquoi faire de la refonte de code ?

---

3

- Pour ne pas accumuler de **dette technique**
- Pour améliorer la logique interne du logiciel
- Pour rendre le système plus simple à comprendre et donc à maintenir, étendre et vérifier
  - Principe KISS : « Keep It Simple, Stupid. »
  - « La perfection n'est atteinte, non pas lorsqu'il n'y a plus rien à ajouter, mais lorsqu'il n'y a plus rien à enlever. »  
Antoine de Saint-Exupéry
- Pour aider à trouver les bugs (p. ex. les Schroedinbugs)

# Quand faire de la refonte de code ?

---

4

## 1/ Lors du développement d'une fonctionnalité

- Induit une nouvelle façon de coder :
  - 1) Vite fait, Pas propre : *Quick and Dirty*
  - 2) Écriture des tests : *Testing*
  - 3) Refonte du code : *Refactoring*

# Quand faire de la refonte de code ?

---

5

## 2/ Lors de la maintenance corrective ou évolutive

- Pendant la correction du code buggé ou l'insertion du nouveau code, en profiter pour améliorer le code existant
  - ▶ Application de la règle des boy-scouts : « *Laissez le campement (code) plus propre que vous l'avez trouvé en arrivant (en l'éditant) »*

# Exemples de refonte de code

---

- Des indices d'une refonte nécessaire : "*bad smells in the code*"
  - Duplication de code
  - Longue méthode (*brain method*)
  - Grande classe (*god class*)
  - Longue liste de paramètres
  - Nécessité d'ajouter un commentaire
  - ...

# Sélection d'exemples tirés du catalogue de Martin Fowler

<http://refactoring.com/catalog/index.html>

# Remplacer un nombre magique par une constante symbolique

---

- Vous avez un nombre avec un sens particulier (*Magic number*)

```
double potentialEnergy( double mass, double height ) {  
    return mass * 9.81 * height;  
}
```



```
static final double GRAVITATIONAL_CONSTANT = 9.81;  
double potentialEnergy( double mass, double height ) {  
    return mass * GRAVITATIONAL_CONSTANT * height;  
}
```

# Supprimer les doubles négations

---

- Vous avez une condition avec une double négation

```
if (!item.isNotFound()) { }
```



```
if (item.isFound()) { }
```

# Supprimer les arguments conditionnels

- Vous avez une méthode avec des arguments conditionnels
  - On ne sait pas à quoi correspondent les arguments sans aller voir la définition

```
Booking book(customer, true);
```

```
class Hotel { ...  
    public Booking book(Customer aCustomer, boolean isPremium) {  
        if (isPremium) {  
            // Logique pour une réservation premium  
        } else {  
            // Logique pour une réservation classique  
        }  
    }  
}
```



```
class Hotel { ...  
    public Booking regularBook(Customer aCustomer);  
    public Booking premiumBook(Customer aCustomer);  
}
```

# Autres solutions

- On peut introduire une constante explicative

```
final boolean isPremium = true;
Booking booking = book(customer, isPremium);
```

- Mais, dans ce cas, c'est le client qui documente

- On peut utiliser un dictionnaire comme paramètre pour documenter

```
final Map<String, Object> parameters = new HashMap<>();
parameters.put("customer", customer);
parameters.put("isPremium", true);

Booking booking = book(parameters);
```

- Mais, c'est source d'erreurs (pas d'aide du compilateur)


- Certains langages ont adoptés nativement le nommage des paramètres (Python, Dart) → Aide du compilateur

```
Booking booking = book(customer:customer, isPremium: true)
```

# Remplacer une méthode par un objet méthode

- Vous avez une longue méthode qui utilise des variables locales

```
public class Order...
    float price(int a, Obj o) {
        double primaryBasePrice;
        double secondaryBasePrice;
        double tertiaryBasePrice;
        // long code
        ...
    }
    ...
}
```



```
public class Order..
    float price() {
        return new PriceCalculator.compute();
    }

    class PriceCalculator {
        private static double _primaryBasePrice;
        private static double _secondaryBasePrice;
        private static double _tertiaryBasePrice;
        protected static float compute() {
            // long code avec method1, method2
        }
        private int method1() {
            ... // utilise des variables globales
        }
        private int method2() {
            ... // utilise des variables globales
        }
    }
}
```

# Introduire une variable explicative

- Vous avez une expression de condition compliquée

```
if (platform.indexOf("MAC") > -1
    && browser.name.indexOf("Safari") > -1
    && wasInitialized() && resize > 0) {
    // do something
}
```



```
final boolean isMacOs = platform.indexOf("MAC") > -1;
final boolean isSafariBrowser = browser.name.indexOf("Safari") > -1;
final boolean wasResized = resize > 0;
if (isMacOs && isSafariBrowser && wasInitialized() && wasResized) {
    // do something
}
```

# Préserver un objet entier

- Vous utilisez plusieurs valeurs d'un objet et passez ces valeurs comme paramètres d'une méthode

```
int low = daysTempRange().getLow();  
int high = daysTempRange().getHigh();  
withinPlan = plan.withinRange(low, high);
```



```
withinPlan = plan.withinRange(daysTempRange());
```

# Introduire un objet paramètre

- Vous avez un groupe de paramètres qui vont naturellement ensemble
  - Créer une classe spécifique

```
amountInvoicedIn(Date start, Date end)  
amountReceivedIn(Date start, Date end)  
amountOverdueIn(Date start, Date end)
```



```
amountInvoicedIn(DateRange)  
amountReceivedIn(DateRange)  
amountOverdueIn(DateRange)
```

```
class DateRange {  
    Date start;  
    Date end;  
}
```

# Remplacer un code d'erreur par une exception

- Vous avez une méthode qui retourne un code spécial pour indiquer une erreur

```
int withdraw( int amount ) {  
    if (amount > _balance) {  
        return -1;  
    }  
    _balance -= amount;  
    return 0;  
}
```



```
void withdraw( int amount ) throws BalanceException {  
    if (amount > _balance) {  
        throw new BalanceException();  
    }  
    _balance -= amount;  
}
```

# Attention à ne pas faire de Refuctering

---

17

- Refactoring : processus qui consiste à prendre un morceau de code et, grâce à une série de petites modifications irréversibles, à le rendre totalement impossible à maintenir par quiconque sous prétexte d'optimisation

**Mise en œuvre**

# Atelier de l'artisan du logiciel

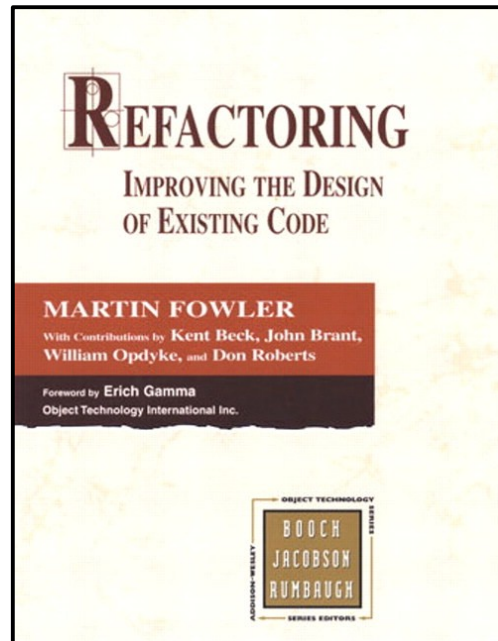
---

19

- La refonte nécessite l'utilisation d'IDE
  - Menu « *refactor* » dans *IntelliJ IDEA* et *Visual Studio Code*

# Lectures

- Martin Fowler, Refactoring « *Improving the Design of Existing Code* », Addison-Wesley Professional, 1999.



- Martin Fowler, « *Refactoring Home Page* », <http://refactoring.com/catalog/index.html>

# Démo refonte de code

## Kata Ératosthène