La règle du scout

Consignes

- utiliser l'IDE
  - 🚫 Interdiction de renommer manuellement
  - 🚫 Interdiction de créer des méthodes manuellement
- faire un commit entre chaque exercice

Exercice 1

L’exercice porte sur la classe `Customer` du programme "Video Store" [1]

---

1. `exercices-java/src/main/java/iut/video/store`

Exercice 1.a : Lisibilité

- Les variables doivent avoir plus de 4 lettres
- Les variables doivent exprimer ce qu'elles sont

Exercice 1.b : Code smells E01

- Les fonctions doivent faire moins de 20 lignes
- Les fonctions doivent avoir au maximum deux indentations
- Les fonctions doivent exprimer ce qu'elles font

Exercice 1.c : Code smells E02

- Pas de valeurs en dur
- Pas plus de deux duplications

Exercice 1.d : Commentaires

- Faire le tour des commentaires
  - Garder les bons
  - Faire le nécessaire pour retirer ceux qui expliquent le code

Exercice 2

Reprendre l'exercice 1 mais sur la classe `StatementPrinter` du programme "Theatrical Players" [1]

---

1. `exercices-java/src/main/java/iut/theatrical/players`