

SonarQube LoC 기준

이 문서는 SonarQube에서 LoC를 산정하는 기준에 대한 정보를 공유하기 위해 작성되었다.

- SonarQube에서 LoC
 - 1줄 - 물리적인 라인이 1줄인 경우
 - 2줄 - 물리적인 라인이 2줄인 경우
- SonarQube에서 LoC 확인하는 방법
- LoC 초과하면 어떻게 되는가?
- LoC 계산 법칙
 - 1.브랜치 기반의 LoC 산정
 - 2.LoC 계산 예외

SonarQube에서 LoC

SonarQube에서 LoC는 공백(Whitespace), 주석(Comment)를 제외한 문자 하나 이상을 포함하는 물리적인 라인 수를 말한다.

다음 예시를 통해 LoC의 예시를 확인할 수 있습니다.

1줄 - 물리적인 라인이 1줄인 경우

```
this.statusCode = statusCode; this.statusText = statusText;
```

2줄 - 물리적인 라인이 2줄인 경우

```
this.statusCode = statusCode;  
this.statusText = statusText;
```

SonarQube에서 LoC 확인하는 방법

SonarQube의 전체 LoC는 관리자 페이지에서 확인할 수 있다.

- Administration > Configuration > License Manager 이동.
- Lines of Code 메뉴를 통해 확인할 수 있음.

LoC 초과 알림

- 상단 관리자 페이지에서 Edit notification threshold 메뉴를 통해 알림 받을 이메일을 설정할 수 있음.

LoC 초과하면 어떻게 되는가?

라이선스 LoC 한도를 초과하게되면, 더이상 신규 분석을 지원하지 않게되며, 다른 기본 기능은 이상 없이 사용할 수 있음.

LoC 계산 법칙

1. 브랜치 기반의 LoC 산정

가장 큰 브랜치의 코드를 기준으로 계산되며, 아래와 같이 총 3개의 브랜치가 있는 경우, 가장 큰 Branch 3을 기준으로 300 라인이 계산된다.

- Branch 1 - 100
- Branch 2 - 120
- Branch 3 - 300

2. LoC 계산 예외

다음사항은 LoC 계산에 예외 처리 됩니다.

- 테스트 코드(Unit Test) 코드 제외됨
- 지원되지 않는 언어는 제외됨
- 주석 제외
- 빈 줄 제외
- 제외된 파일 설정은 제외됨.