

# TDP005 Projekt: Objektorienterat system

## Kodgranskningsprotokoll

Författare

Albin Dahlén, [albda746@student.liu.se](mailto:albda746@student.liu.se)  
Filip Ingvarsson, [filin764@student.liu.se](mailto:filin764@student.liu.se)

## 1 Revisionshistorik

Ver.	Revisionsbeskrivning	Datum
1.0	Första utkast	22-12-08

## 2 Möte

Tid, plats förberedelse etc

## 3 Granskat Projekt

Projektet vi granskat, vilka som gjort det kanske vi ska skriva?

### 3.1 Kommentering

Kommentering av koden saknades på många ställen

### 3.2 Const ref

Väldigt lite användning av const och referenser

### 3.3 Kodupprepning

Player::left() Player::right()

### 3.4 Variabelnamn

On\_ground kan skapa förvirring om man inte är insatt i projektet, bättre variabel namn eller bättre kommentering hade löst detta

## 4 Vårt Projekt

### 4.1 Kommentering

Dåligt kommenterat på vissa ställen, andras ställen hade dock bra kommentering

### 4.2 Snake och camel-case

Blandat olika kodstilar vilket kan göra koden svårare att läsa

### 4.3 Projektiler

Våra projektiler kan för tillfället bara träffa enemies, hur ska då enemies skjuta på spelaren. Vi hade inte kommit tillräckligt långt i vårt spel och har itne implementerat detta än.

### 4.4 Testa Programmet

Inte nån read-me om hur man ska köra programmet, vi har jobbat via clion och de via vscode/terminalen.