

Reflektion över min kod i uppgift "En natt på museet"

"Kommandon"

Den här delen av uppgiften var den svåraste av alla tycker jag. Jag förstod inte riktigt hur Command Argument fungerar och på grund av den jag har skrivit om många funktioner så att de tar string istället för objekt. Jag var faktiskt blyg att fråga i handlingen för att det finns ju andra elever som behöver hjälp.

Den här är mina kommandon:

mu list all: list of rooms with arts

mu get art [Name of room as string]:

get art from room

mu new art add [title] [description] [Author]: add new art

mu add new room [name of room]

mu remove room [Name Of Room]: remove room

mu art remove [name Of Room] [Title for art]: remove art from room

Det finns inte kommandot select för att jag inte kunde göra den. Men projektet byggdes upp på att man kan lägga till flera museer och varje museet har lista av rummen och konstverken.

"Seperation"

Det var inte så svårt jag bygga upp två funktioner **GetRoomsArts** och **GetArts** i Klass **MuseumManagement**. Både funktionerna returnerar list av string och både börjar med att skapa temp lista av string. Det finns en loop som går in och kollar min Dictionary som har Room som nyckel och list av art som value och därefter en loop som går till min andra funktion GetArts och skickar name of room som parameter (nyckeln).

GetArts funktionen tar parameter och loppar också i min **Dictionary** och tar **arts** some finns om den är lika med nyckeln som **GetRoomsArts** funktionen har skickat. Läger till temp list och returnerar values till första funktioner som merga med nyckeln och lägger de till temp lista och returnerar den. På samma sätt fungerar **GetArtsInsideRoom** funktionen. Men den funktionen tar rum namn som parameter och skickar bara arts som har samma nyckel.

I **virtualMuseum** klass finns två små funktioner som tar hand om att skriva ut values från funktioner. Det finns inget **System.Console** i alla mina klasser. Alla funktioner returnerar **string** eller **bool**.

"Testning"

AddingArtsIntoRoom

I det här test skapa jag 4 stycken arts och två rum. I Arrange skapa jag 5 variabler av bool. Jag la alla arts till första rummet, de första tre variablerna blir true men den fjärde blir false för att maximalt är tre. I den femte bool variable la jag till den fjärde arts istället och den blir true för att rummet är tomt.

Det andra test **RemoveRoomsTest** som tar hand om att testa om vi kan radera rummet eller inte. Den här gången skapar jag ett nytt museum och list för rum för att lägga till alla rum i museet. Jag skapar två arts och rum och lägger allting i museet. Därefter testar jag ett rum med **arts** om ett rum tomt. Jag har också två bool variabler. Rummet som är tomt blir true och med art blir false.

MultiMuseums är ett test som tar hand om det finns möjlighet att skapa fler museer. Som jag sa att jag byggde upp mitt projekt på att man kan lägga till fler museer med olika listor av art och rum. För att jag har en lista för att lägga till museer och två dictionary som tar museet som nyckel, lista av rum och lista av arts. Jag skapa olika listor och la till de till ett museum och den andra tom. Och därefter kollar jag om listorna innehåller en specifik museum eller inte med hjälp av ContainKeys.