

Nödvändiga beroenden:

Saab95, Volvo240, Truck och Scania extendar från abstraktionen Car.

Garage borde använda sig av <? extends Car>.

CarView och CarController måste interegare med varandra då knapparna i programmet måste få effekt.

Onödiga beroenden och principbrott:

CarController har en main funktion som initierar alla bilarna och skapar en CarView. Det är inget fel med detta i sig men eftersom mainen ligger i klassen CarController gör det att den får väldigt många beroenden av typen Has-A. Detta beroende måste bort och bryter starkt mot OCP eftersom skapandet av nya bilar måste hårdkodas in i CarController.

CarController initierar ett Garage vilket gör att programmet alltid kommer innehålla en verkstad. Det bryter mot SIP eftersom CarController enbart bör hantera logiken och interaktionen med UI.

CarController använder sig av DrawPanel för att uppdatera positionen rita ut bilarna på nytt. Därav hanterar CarController både UI och logik vilket man vill undvika då det är låg cohesion. En klass bör ha ett enhetligt syfte.

DrawPanel är mer enhetligt då den ansvarar för att rita upp bilderna utifrån vilken position de har. Däremot lagrar den positionerna vilket kan undvikas genom exempelvis en klass som hanetrar data. Koden är i behov av en klass som hanterar datan, i detta fall en "Model"-klass enligt MVC-mönstret, så att logiken och UI kan bli mer oberoende.

Ansvarsfördenling klasser:

Car : Lagra fordonets data och deklarera hur den kan ändras

Volvo240 : Bygga en Volvo och deklarera hur den skiljer sig från en generisk bil

Saab95 : Bygga en Saab och deklarera hur den skiljer sig från en generisk bil

Truck : Bygga en lastbil som kan använda en Flatbed för att lasta andra bilar

Scania : Bygga en lastbil som har en Flatbed

Movable : Interface som deklarerar vad alla fordon med Car som superklass ska kunna göra

Flatbed : Skapa ett fiak som kan ha en vinkel

CarView : Skapa alla knappar och bestämma vad dessa ska göra

DrawPanel : Importera bilddatan och rita upp det grafiska

CarController : Styra bilen när knappar trycks på och gör så att bilarna flyttar på sig i UI:n.

Garage : Skapa ett garage som lagrar bilar, eventuellt med en bestämd bilty

