**Звіт згідно із завданням №8**

**Оцінював: Andrii Perevoshchenko**

**Напарник: Petro Yevenchuk**

**Пункт 1. Недоліки проєктування.**

* **Загалом класно продумана абстракція й вдало використано паттерн «Стратегія». Але є зауваження, щодо повтору коду та розподілу світлофорів на дві категорії «Без повороту», «З поворотом». Можливо, що варто було спростити цю ситуацію й зробити більш загальне й уникнути повтору. Чи то інтерфейс, чи то абстрактний клас (залежить від бажаного результату), чи навіть удачно використати наслідування. Є купа варіантів, які слід обдумати, як на мене. Але в такій реалізації паттерн використано доцільно.**
* **Важливий нюанс з прив’язкою до класу Console. Чи не в кожному файлі бачиш .ReadLine() чи .WriteLine(), .Write(). Програма не зможе використати вільно інший візуалізатор. Слід би розділити це й зробити програму, яку може підняти будь-то WinForms, WPF чи Web.**

**Пункт 2. Відповідність реалізації програми.**

* **Як таких зауважень немає. Програма працює коректно, абсолютно повністю передає задуми й виконує основні задачі. Ідеї дуже класно втілені в реальність. Відмічу, що код читабельний і зрозумілий. Дуже легко орієнтуватися навіть у такій великій кількості файлів. Принципів SOLID дотримано.**

**Пункт 3. Недоліки реалізації.**

* **Дуже багато хард-кодових констант. Їх би варто було виносити в окремі const поля. Ніби й зрозуміло: до чого ті цифри чи символи, але код стає менш гнучким.**
* **Варто робити глибоку копію об’єктів з типами власних класів. Контролер, наприклад, передається просто за посиланням. Не вважаю це доречним. Ззовні класів це можна буде змінювати – призведе рано чи пізно до помилки.**
* **Там де використано оператор switch не вистачає пункту default.**
* **Проблеми з деякими типами. Особливо це стосується необхідної заміни int на uint (або відповідної валідації), чи відсутність ще простіших: ushort, sbyte.**

**Пункт 4. Перевірити валідацію даних.**

* **Остання проблема в попередньому пункті – типи. Якраз не перевіряються ті ж самі числа на від’ємність. Час та інші змінні можуть бути будь-яким числом (навіть якщо й цілочисельним, але будь-якого знаку) – що не є добре.**

**Пункт 5. Відмітити складність перебудови програми з попередньої.**

* **Оцінивши задачу із «завдання 7» й описи самого напарника, то перебудова вийшла нескладною. Достатньо було доописати вже готові базові речі, додати новий функціонал та нові класи. Дуже вдало використано асинхронність. Надзвичайно цікава схема проєкту в результаті.**

***Загалом цікава й хороша робота. Виокремив для себе багато фішечек і цікавинок. Незважаючи на дрібні недоліки, видно старання й докладання зусиль. Оцінив би дуже високим балом таку роботу.***