# Implementatietemplate SOLID - Single Responsibility Principle (SRP)

## SRP tabel voor alle classes in je project

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Class** | **Verantwoordelijkheid / taak** | **Voldoet aan SRP?**  **Zo nee geef aan hoe jullie dit heben veranderd.** |
| DatabaseConnector | Hier wordt er met de database verbonden. Hier wordt data opgehaald en opgeslagen | Nee, de databaseconnector maakt inderdaad wel verbinding met de database, maar het haalt en slaat data op. We kunnen gemakkelijk een SQLLoader en SQLSaver maken. |
| Kamer | Dit is een abstract class met een template voor hoe een Kamer class hoort te zijn | ja |
| Main | Het spel wordt via deze class gestart | ja |
| MeerkeuzeOpdracht | Dit is een template voor een meerkeuzeopdracht object. | ja |
| Monster | De monster zorgt ervoor dat hp van de speler daalt wanneer er een fout wordt gemaakt. | ja |
| Opdracht | Dit is een interface voor opdrachten | ja |
| OpenOpdracht | Dit is een template voor een openopdracht object. | ja |
| PuzzelOpdracht | Dit is een template voor een meerkeuzeopdracht object. | ja |
| ScrumSpel | Hier worden kamers gemaakt en hier kan de speler navigeren naar verschillende kamers | Nee, Antwoorden worden hier ook gecontroleerd. Dit is niet nodig aangezien antwoorden alleen gecontroleerd moeten worden in de kamer object. |
| Speler | Dit is een speler klasse die levenspunten, positie en status bevatten van de speler. | Nee, er wordt bepaalde data van de database gehaald vanaf de speler class. Dit is niet handig aangezien het van de databaseconnector opgehaald kan worden. |
| StandaardKamer | Instantie van een kamer | Nee, we hebben een method waarbij de antwoord wordt genormaliseerd en dat is niet nodig van de kamer |

## SRP tabel voor alle classes in je project

Geef aan per student wat zijn bijdrage was in het realiseren van dit solid principe.

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam student** | **Bijdrage** |
| Dami Kastaneer | Code gecontroleerd en SRP toegepast |
| Anson Mok | Code aangepast |
| Nathaniel Rasmijn | Code aangepast |
|  |  |