**User Story 23 – Duplicate Code**

**Deadline:** 6 juni  
**Lesstof:** Code Smell → Duplicate Code

**Doel:** Herhalende code vinden en verminderen.

**Actiepunten:**

* Zoek duplicaten in je code (meldingen, kamerlogica, validatie etc.).
* Beschrijf per duplicaat:
  + Waar het voorkomt (klassen & methoden).
  + Hoe je het hebt opgelost (bijv. methode extractie, hergebruik via helper classes).

**User Story 24 – Shotgun Surgery**

**Deadline:** 10 juni  
**Lesstof:** Code Smell → Shotgun Surgery

**Doel:** Eén verandering op meerdere plekken willen voorkomen.

**Actiepunten:**

* Maak het commando gebruik assistent beschikbaar in meerdere kamers.
* Zorg dat het:
  + Een hint toont.
  + Een educatief hulpmiddel toevoegt.
  + Een motiverende boodschap geeft.
* Wijzigingen in het gedrag van de assistent moeten op één plek door te voeren zijn.

**User Story 26 – Mocking & Stubs (Zonder Framework)**

**Deadline:** 13 juni  
**Lesstof:** Testtechniek → Mocking & Stubs

**Doel:** Onafhankelijke onderdelen testen.

**Actiepunten:**

* Kies een klasse met afhankelijkheid (bijv. HintProvider, ScoreManager).
* Maak handmatig een:
  + **Stub** (geeft vaste waarden).
  + **Mock** (controleert aanroep).
* Schrijf 2 tests:
  + Één met stub voor gedrag.
  + Één met mock voor interactie.

**User Story 27 – Randwaarden**

**Deadline:** 13 juni  
**Lesstof:** Testtechniek – Randwaarden

**Doel:** Randgevallen correct afhandelen.

**Actiepunten:**

* Kies 2 situaties (bijv. kamernummer, aantal hints/pogingen).
* Per situatie:
  + Wat zijn de grenswaarden?
  + Wat moet gebeuren in elk scenario?
  + Laat code en uitleg zien.
* Implementeer gedrag in gamecode.

**User Story 29 – Projectafronding**

**Deadline:** 19 juni  
**Lesstof:** Projectafronding

**Doel:** Project netjes afronden.

**Actiepunten:**

* Check of alle user stories zijn verwerkt.
* Rond openstaande taken en bugs af.
* Werk documentatie en templates bij.
* Bereid voor op assessment.