

# Занятие 10: рефакторинг

Юрий Литвинов  
yurii.litvinov@gmail.com

13.11.2019

# Задача

С использованием методов ХР выполнить рефакторинг приложения для игры в блэкджек с третьей практики, а также реализовать функциональность игры по сети

- ▶ Игроки подключаются к серверу, когда сервер даёт сигнал, что все готовы, начинается игра
  - ▶ Сервер может быть отдельным приложением или режимом работы обычного клиента
- ▶ Каждому игроку сдаётся по 2 карты
- ▶ Игроки делают ходы по очереди, пасуя или получая ещё карту
- ▶ Если у кого-то больше 21, он проиграл

# Что делать

- ▶ Разбиться на команды примерно по 4 человека
  - ▶ В команде должен быть минимум один из тех, кто писал исходный блекджек
  - ▶ В команде не должно быть людей из разных исходных команд
- ▶ Взять “свою” реализацию блекджека с 3-й практики, форкнуть репозиторий
- ▶ Доделать, привести в божеский вид и реализовать игру по сети, используя практики XP
  - ▶ TDD
  - ▶ Парное программирование