

Занятие 9: рефакторинг

Тимофей Брыксин
timofey.bryksin@gmail.com

08.11.2017

Задача

С использованием методов XP 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
- ▶ Доделать, привести в божеский вид и реализовать игру по сети, используя практики XP
 - ▶ TDD
 - ▶ Парное программирование