

Занятие 10: рефакторинг

Юрий Литвинов
yurii.litvinov@gmail.com

04.10.2018

Задача

С использованием методов XP выполнить рефакторинг приложения для игры в блэкджек с четвёртой 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 4-й практики, форкнуть репозиторий
- ▶ Доделать, привести в божеский вид и реализовать игру по сети, используя практики XP
 - ▶ TDD
 - ▶ Парное программирование