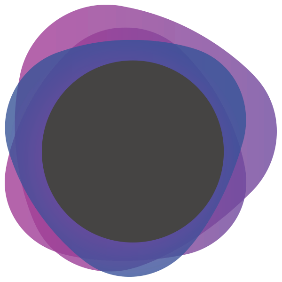
Code Review – Mas

אדם



קורס ממ"ס

# Design

|  |  |
| --- | --- |
| שימור | * שימוש טוב בfactory לAgent וב-Auction * שימוש יפה ב Decorator עבור AuctionState |
| שיפור | * ה Agent אמור להחזיק כconst-ים או לקבל בDI את הקבועים שהוא משתמש בהם. ככה הרבה יותר קל לעשות לו customization * אין אבסטרקציה לbuilding. איך גם מוסיפים לו עוד תכונות? נראה שיש שם הרבה קוד שחוזר על עצמו או יכול להיות יעיל יותר וגם שבירות של SRP. תקרא על Composite * OCP+DIP+SRP: צריך להיות לך גם Factory עבור ה AuctionStates השונים כדי שתהיה פתוח להרחבות ולהוסיף סוגים חדשים(OCP). הם צריכים להיות בנפרד (SRP) מהלוגיקה של AuctionFactory שיקבל את ה States האלו בDI. * מה בדיוק השימוש של AuctioStateDoubleDecorator? במה זה שונה מהDecorator היחיד? * SRP+ISP: הממשק IAuction נראה עמוס מידי. איך היית מגדיר אותו במשפט? איזה אחריות יש לו? אם יש לו כמה אולי כדאי לפצל? אם יש לו הרבה, אולי כדאי להכליל או לקבץ אותן? * AgentManager הוא שם כללי מידי ולא ברור מה האחריות שלו. כדאי לשאול את עצמך שאלות כמו מה הוא עושה? אולי כדאי להפריד את זה? |
| Minor-ים | * האתחול של התכנית מאוד ברור. רק למה זה לא ב Bootstrapper? |

# Functionality

|  |  |
| --- | --- |
| שימור |  |
| שיפור |  |
| Minor-ים |  |

# User Interface/Experience

|  |  |
| --- | --- |
| שימור |  |
| שיפור |  |
| Minor-ים |  |

# Code Styling

|  |  |
| --- | --- |
| שימור |  |
| שיפור | * להזיז את הקוד של string manipulation לפונקציה נפרדת, אולי אפילו מחלקה נפרדת * שימוש לא טוב סינטקטית בTask: אין צורך לשמור את הtask במשתנה אם כל מה שאתה צריך זה לחכות לסיום שלו ולקחת את הערך שלו. |
| Minor-ים | * פונקציה שאין בה await היא לא תהיה async-ית * קוד בהערה * Magic strings |

# Source Control

|  |  |
| --- | --- |
| שימור | * עבודה טובה עם ברנצ'ים כמו הדרישות בתרגיל * הרבה קומיטים פזורים לכל אורך העבודה * כותרות קומיטים והערות טובות |
| שיפור |  |
| Minor-ים |  |

# לסיכום

מסמך הדיזיין שלך מאוד מפורט! ניכר כי לקחת בחשבון את ההערות שלנו מהCR-ים הקודמים.

הקוד שלך נראה מסודר יותר מפעם לפעם. גם השימוש בfactories שעשית ורוב האבסטרקציות היו טובות.

כן הפריעה לי האבטרקציה הגדולה IAuction. היו גם כמה מופעים של קבוצת מחלקות ללא אבסטרקציה מקשרת או מידע שהיה צריך להיות מוזרק מלמעלה, דברים שיכלו להיכנס לתוך factory.

אלה דברים שכן דיברנו עליהם בCR-ים קודמים ונראה שאתה מתחיל להפנים את זה אבל זה לא מספיק. אתה חייב להקפיד על ההפרדה לאבסטרקציות ולכך שהתקשורת בינהן לא תהיה דרך מימוש.

טיפ שיכול לעזור זה לשרטט בהתחלה דיזיין של מחלקות קונקרטיות ואז לשרטט עליו או בשרטוט נפרד תרשים רק של האבסטרקציות. כנראה שעשית את זה אבל הייתי שמח לראות את זה גם בעצמי.

השימוש שלך בevent-ים היה טוב ואני שמח שלמדת מהCR הקודם.