

Beste Benjamin,

Je scoorde 8/10 voor Labo 3. Graag geven we nog volgende feedback mee:

- Je kon de mirroring logic efficiënter implementeren door slechts 1 tijdelijke variabele te gebruiken om de referentie van een Pixel in te bewaren:

```
Pixel tmp = pixels[r][c];  
pixels[r][c] = pixels[r][new_pos];  
pixels[r][new_pos] = tmp;
```

- De Commands structuur had je nog wat meer kunnen optimaliseren door een abstracte klasse te introduceren waar alle Commands van overerven. Deze abstracte klasse kon op zijn beurt de Command interface implementeren. Op deze manier kon de Pixel[][] 2D-array en Region als protected velden in de abstracte klasse gehouden worden. Constructie van de specifieke klassen kon dan met een super(pixels, region) call.
- Tip: De java compiler is slim genoeg om af te leiden welk type *Generic* je aan het gebruiken bent, daardoor kan dit:

```
private Stack<Command> commands = new Stack<Command>();
```

zo geschreven worden:

```
private Stack<Command> commands = new Stack<>();
```