

Dag Benjamin,

Je scoorde 16/20 voor het GSO project. Graag geven we nog volgende feedback mee:

- Je ontwerp is goed en we zien aan je oplossing dat je inzicht hebt in de werking van het Entity System Framework. Er zijn hier en daar wel nog een paar zaken die beter konden, bijvoorbeeld:
 - In jouw oplossing dien je twee cases te beschouwen in je MovementSystem: voor Player entities en voor Enemy entities. Daarnaast implementeer je dan nog eens gelijkaardige movement code in BulletSystem, maar dan specifiek voor Bullets. Mits een paar aanpassingen aan je design, zou je dit perfect kunnen consolideren, zodat je MovementSystem generiek kan werken, ongeacht of de te bewegen entity een Player, Enemy of Bullet is.
 - Je had nog een apart AnimationSystem kunnen invoegen en een component die bijhoudt op welk frame in de animatie de entity zit, zodat de respectievelijke TextureComponent kan aangepast worden per iteratie. Nu zit je animatie code wat verspreidt en maakt het de SpriteLoader complexer dan nodig.
 - Je HitRegSystem neemt iets teveel verantwoordelijkheid op zich. Wat als je bv. puur zou checken wanneer er collision optreedt en je dit dan laat weten aan de betrokken systemen (bv. via het observer patroon), dan kan het HitRegSystem zich focussen op een eenduidige taak en de meer specifieke logica overlaten aan de systemen die daar beter voor op de hoogte zijn. Dan moet je in deze klasse niet weten hoe je bv. een explosion aanmaakt of xp toekent aan de speler, wat leidt tot meer modulaire en generieke code.