Code Review - Minefind A

KHH ver

1. 구성

Application

SceneManager<<single tone>>

-SceneFactory

-Scene

{

ConfigScene

GameScene

-GameManager<<single tone>>

IntroScene

FinishScene

OverScene

}

//

{} 상속

- 참조

2. 작동

Uml 참조

3. 아쉬운점

1. Scene 자식들 많음  
     
   IntroScene 과 ConfigScene 의 통합 - 비용 절약

new , delete 의 비용대비 ConfigScene 의 비중이 작은 것 같음.  
  
OverScene 과 FinishScene 의 통합 - 메모리 절약

둘이 하는 작업은 같음 (게임의 끝을 알림) 상태값을 받아 달리 동작하는 것이 좋을 것 같다.

1. GameManager 관리  
     
   GameScene 에서만 사용되지만 주요 기능이기 때문에 SceneManager 와 생성과 소멸을 나란히 하는 것이 좋을 것같다.
2. Application -> GetTargetFPS() 존재  
     
   프레임 관련 연출이 없는 코딩에서 이 기능이 존재하는 것은 모순인 것 같다.
3. 기능들에 비해 코딩이 허전해 보인다.  
     
   전반적으로 매니저에서 사용하지않거나 필없는 기능들이 이있음

4. 좋은 점  
  
‘3. 아쉬운 점’ 을 제외 하고 적은 유지 보수 비용