Code Review - Minefind B

YJH ver

1. 구성

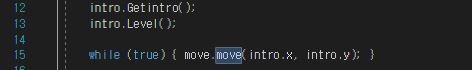
Intro  
Control  
Search

2. 작동

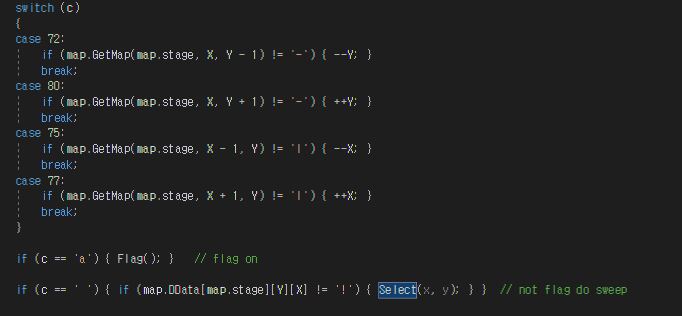
Uml 참조

3. 아쉬운점

-전반적으로 if , switch 등이 매우 많아 순서와 로직을 알아보기 힘듬

-Application 의 정제된 코드에 익숙해진 것인지 초반 도입부의 나눠진 루프(메뉴선택)는 좋지않은 출력 및 전환 방법이라고 생각된다

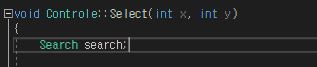
- Control -> move( int , int )

if 분기점들을 case 에 넣을 수 있다.

-Control -> Select ( int , int )

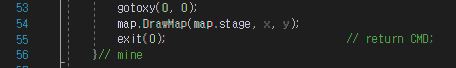
함수가 호출될 때마다 클래스가 선언되고 있다.

컴파일러의 연산 건강상 좋지 않아 보인다.



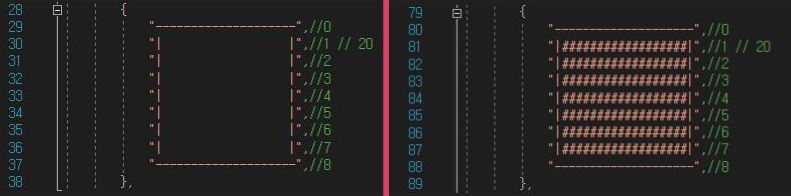
지뢰를 밟았을 때 지뢰들을 출력해 주고 강제로 종료시켜 버린다

CMD 의 생명은 1개인듯 싶다. 메모리는 어떻게 될까.



- Define :: MapData[][][]

비어있는 맵과 꽉차있는맵 두가지가 있는데   
이런 닮은꼴의 배열을 비교하며 연산시 struct 배열을 사용하여 좀더 깔끔할 것같다.



4. 좋은 점