

# 001: Project Monopoly

---

SEBASTIAAN WEYTJENS EN HO YUET CHEUNG

# Belangrijke keuzes (1)

---

- Gebruik van Model-View patroon
- Gebruik van abstracte klassen zoals 'PropertyCard' en 'Space'
- 'movePlayer' functie
  - Vroeger: multifunctioneel
  - Nu: bewegen van een speler (één functie)

# Belangrijke keuzes (2)

---

- Functie voor kopen van eigendommen
  - Initieel: gebruik van getType
  - Nu: toepassing van polymorfisme
- 'Board' als information expert (high cohesion)

# Positieve aspecten

---

- Leesbaar en herbruikbaar code door polymorfisme
- Low coupling door splitsen in verschillende klassen (vb. Dice en SpeedDice)

# Negatieve aspecten

---

- 'Board' misschien te groot
- Enkel een SpaceView, geen inheritance
- Constructor BoardView te lang