

Als Clean Code-Projekt wurde ein Bomberman-Spiel genutzt, welches im Bachelor für ein Modul programmiert wurde. Das Spiel wirkte bei damaliger Abgabe bereits sehr strukturiert programmiert, jedoch sind durch das Auseinandersetzen mit Clean Code einige Inhalte aufgefallen, die nun neu strukturiert und verbessert wurden.

Besonders wurde hierbei darauf geachtet, dass es keine Magic Numbers innerhalb des Codes gibt. Diese wurden umgangen indem Konstanten erstellt wurden, die für die Zahlen eingesetzt wurden. Diese stellen sicher, dass es zum einen besser lesbar ist welche Inhalte an welcher Stelle stehen und zum anderen können Änderungen am Spiel vorgenommen werden indem diese nur an einer Stelle geändert werden. Besonders wichtig ist hierbei auch, dass die Variablen einen passenden Namen erhalten, welcher aussagekräftig ist und aussagt wofür eine Konstante steht.

Die Konstanten in der script.js wurden am Kopf der Datei verortet, da diese konfigurierbar sind und dem Clean Code entsprechend möglichst weit oben verortet werden sollen, da diese so ohne Umstände angepasst werden können.

Allgemein wurde außerdem darauf geachtet, dass Methodennamen klar Aussagen was sie tun. Außerdem übernehmen Methoden nie mehr als eine klare Aufgabe. Redundanzen innerhalb von den Methoden wurden entfernt. Außerdem wurden Kommentare an schließenden Klammern oder mitten im Code entfernt, da diese durch die Umbenennung von Variablen in aussagekräftige Namen nicht länger nötig waren. Allgemein wurde darauf geachtet Inhalte, Namen und Methoden stets in einem ähnlichen Stil zu benennen, um Konsistenz zu garantieren.

Methoden, die ähnliche Funktionen haben, wurden dicht beieinander verortet. Auskommentierter Code wurde entfernt und Variablen in die Nähe der Methoden verschoben in der sie zum ersten Mal genutzt werden. Auch die Konstanten haben trotz räumlicher Nähe eine Unterteilung erhalten.