

### **Aufgabe 3 - Unteraufgabe 1: Reflexion, Plan vs. Wirklichkeit**

Besonders stark wurden vor allem die Map und Mapnodes Klassen geändert. GameHalfMapNode und GameFullMapNode wurden zu einer Klasse zusammengefasst, da beide Klassen im Prinzip das gleiche waren nur hatte GameFullMapNode ein paar mehr Instanzvariablen und Methoden. Analog wurden GameHalfMap und GameFullMap zu einer GameMap Klasse zusammengefasst.

In der Netzwerklasse wurde die playerId als Instanzvariable hinzugefügt, da fasst jede Methode die playerId benötigt.

Dem TargetFinder wird nicht mehr das ganze GameState Object mitgegeben, sondern wirklich nur die benötigten Informationen.