

Katarina Ramer

Vad jag gjort

Jag har sett över namngivning på funktioner och variabler m.m. Tydliggjort å namngivit magic string som #&#.

Tycker inte att jag har något behov för fler kommentarer än den som fanns sedan tidigare angående riktigt- eller testspel.

Jag har delat upp programmet i separata skikt.

Man skulle kunna tycka att mitt stringIO som är ett konsol-io kunde varit "renare", utan någon logik. Skälet att jag valt att ha det så är dock att jag tycker att jag i mitt spel vill kunna kalla på en ren io-metod, skicka bara data, t ex en lista eller vad det kan röra sig om, och sedan får IO hantera hur det presenteras. Kanske handlar det om min bristande erfarenhet men jag föreställer mig att ett annat io förmodligen behöver "omforma" datan på andra vis. Hade den logiken då legat i spelet hade det behövs ändras även där. Ett sätt hade kunnat vara att skapa ett lager till då men. Nej, jag tyckte detta made sense. Rätt eller fel.

Jag tycker man hade kunnat försvara en switch case för grundmenyn men jag ville testa att göra på ett annat vis som skulle funka bra med många fler spel/menyval.

Jag har felhantering där jag tycker den behövs och try catch där det kan behövas.

Jag har gjort några test men jag tycker att det borde finnas fler.

Vad jag hade tänkt och velat göra ytterligare.

Tanken var att använda ett strategy pattern och implementera ett mastermind-spel. Det hade passat mycket bra pga sin utformning som är väldigt lik Moogame. Hade velat lägga till ytterligare spel och ha med fler patterns.

Hade velat göra åtminstone ett mock-io som hade kunna simulera input output och testa typ hela spelet som en hel runda.

Equals() och GetHashCode() i MooPlayer hade jag tänkt skapa en annan lösning för. Även foreachen i StrinIO/ShowMooTopList() hade jag velat ändra.

Sen har jag säkert missat en del på det jag säger mig ha gjort ovan men jag har inte mer tid att sitta. Det kunde varit snyggare och bättre.