Gesprek gehad met Marco hij gaf aan dat het klassendiagram op het eerste zicht er goed uit zag.

Maar .... :)

Ik moet nog eens goed kijken naar waarom ik bepaalde zaken public en private heb gemaakt. Advies van Marco om alles bovenin private te maken. Mooi voorbeeld dat Marco aangeeft als je kijkt naar je eigenlichaam als een klasse, wil je dan dat iemand anders je kleur ogen aan kan passen of je hartslag? Je kan een functie gebruiken plaatsLenzen(lenzen Lenzen) om de kleur te veranderen.

Ik vind dit een erg mooi voorbeeld.

Ik heb voor de Alien klasse het attribuut "alive" : boolean gemaakt. Marco geeft aan dat een alien geraakt wordt, daardoor neemt zijn leven af en op een gegeven moment is dit te laag en gaat de alien dood. Dus het attribuut "alive" wordt gewijzigd door invloed van buitenaf door middel van een methode en niet rechtstreeks dus zou deze op private moeten staan in plaats van public.

Voor encapsulation is het advies om goed na te gaan wat een klasse van buitenaf wijzigt.

Mooi voorbeeld is de benzinemeter, je kan de meter beïnvloeden door de methode tanken() of de methode gafGeven(). Maar het is niet mogelijk om de meter rechtstreeks aan te passen.

Getters mogen altijd, setters heel erg sporadisch.

Een andere opmerking is dat opviel dat alle operaties geen input parameter hebben en geen return type.

Voorbeeld is +Move() : void, verwachting zou zijn dat je input links ingeeft en een false terug krijgt als je aan het eind van het scherm zit.

Mijn tegenargument voor +Move() : void is dat dit door de klasse Game bepaald wordt omdat deze klasse het beeld aanstuurt. Marco vindt dit al een mooi voorbeeld van Single Responsibility.

De base klasse Ship moet ik nog goed naar kijken, deze heeft alleen nog de methode Move(). Maar er zijn heel veel gemeenschappelijke zaken tussen Alien en Player.

Level heeft een input parameter difficulty nodig. Difficulty wordt gekozen in de klasse Game.

Voor de enumerates moet nog de relatie bepaald worden. Voor Alien -> bonus zou zijn 1 : 0..1.  
Alien kan 1 bonus hebben maar kan ook 0 zijn.

Als laatste advies van Marco is om in het achterhoofd te houden of er niet nog een extra klasse bij moet. Hou het S.O.L.I.D. ingedachten.