

Refaktoriseringsplan

- Det första steget är att skapa klassen Carrier och flytta funktionerna carrierHigher och carrierLower från interfacet, till den nya klassen. Sedan tar vi bort interfacet och ger Scania och Cartransport ett objekt av klassen carrier.
- Det andra steget är att dela upp drawpanel i en drawstartpanel och en drawupdatepanel där movit funktionen flyttas till drawupdatepanel. Variablerna stannar kvar i drawstartpanel och drawstartpanel får ett objekt av updatepanel
- Det tredje steget är att dela upp carview i två mindre klasser, en som ritar knapparna, och en som reagerar på knapptryck, för att sedan skicka informationen till drawpanel. Delarna heter carviewreact och carviewmakebutton.
- Det fjärde steget är att flytta ut move, turnleft och turnright metoderna till sin egna klass som heter move car får ett objekt av. Sedan att göra att move implementerar moveable och att car inte längre implementerar moveable.
- (inte i UML) Det femte steget är att dela upp en del av carcontroller, där vi får en controller som har gas, brake, stopallcars och start allcars, som alla bilar har. Sen lägger vi Turbo-metoderna och carrier-metoderna separat, för att sedan bilar med turbo, respektive carrier hämtar från dem. Alla bilar har inte turbo och heller inte ett flak, och därför ska inte det ligga i den generella Carcontrollern.