**Refaktoriseringsplan**

Globala ändringar

* Skapa en Main-klass (som innehåller en main-metod).
* Skapa en CarFactory-klass som ”tillverkar” bilar via statiska metoder.
  + Låt main-metoden använda CarFactory för att skapa instanser av Car.
* Skapa ett nytt interface, Drawable, enligt UML-diagrammet.

Car

* Låt Car implementera Drawable.

Saab95, Volvo240 och Scania

* Skapa konstruktorer för respektive klass som tar en filsökväg (String) till en bild.

CarView

* Ändra namnen på X respektive Y till width respektive height.
* Skapa metoder som sätter knappfunktionerna, t.ex setGasButtonAction(ActionListener action).
* Skapa getter-metoder för DrawPanel:s bredd och höjd.
* Skapa en metod, addDrawable(Drawable drawable), som via delegering lägger till ett objekt med den statiska typen Drawable i listan i DrawPanel.
* Ta bort beroendet till CarController.
* Skapa en metod, repaintDrawPanel(), som anropar metoden repaint i DrawPanel.
* Gör instansvariabeln drawPanel private.

DrawPanel

* Lägg till en instansvariabel av typen List<Drawable>.
* Skapa en metod, addDrawable(Drawable drawable) som lägger till en Drawable i listan som nämns ovan.
* Ta bort beroendet till CarController.

CarController

* Anropa alla setters för knappfunktionerna i CarView från konstruktorn.
* Gör metoderna gas, brake, setTurbo, liftRamp och moveCar private.
* Lägg till en instansvariabel av typen List<Car>.
* Flytta moveCar(Car car) och wallCollision(Car car) från DrawPanel till CarController.

Observera att “pilen” till TimerListener från CarController egentligen ska vara en inkapslings-pil.