

Det var inga problem att få igång programmet och provköra det!

Det fattas en dependancy mellan Game och PlayGame, bortsatt från detta så är ert klass diagram mycket välgjort!

Vi blev något förvirrade att det inte fanns en relation mellan rulesFactory och alla reglerna men förstod sedan att det var för att dem var bort kommenterade.

Relationen mellan kontrollen och vyn är hanterat! Kunde varit löst med en enum och det hade minskat onödig kod. Men fungerar fortfarande felfritt!

Strategy pattern menas med att man kan återanvända algoritmer. Och så som ni nu har gjort har ni skrivit en ny algoritm i Player och inte återanvänt metoden "CalcScore". (Källa 1)

Dock har ni använt Strategy Pattern på reglerna för vem som vinner spelet.

Ni har löst duplicerad kod mycket bra utan att lägga till fler onödiga dependancys .

Ni har använt Observer Pattern korrekt.

Ert klass diagram är uppdaterat och stämmer med er kod.

Det fanns inte så mycket mer att kommentera om er kod, den såg mycket bra ut och vi tycker helt klart ni är godkända!

Källor:

1 - "Design Patterns: Elements of Reuseable Object-Oriented Software" av GoF, sida 349.