

Hned na začátku kódu se mi nelíbilo, že v konstruktoru přiřazuje do nějakých proměnných nějaké hodnoty a následně to přiřadí do slotu. Z nějakého důvodu ten kód není rozdělený do více tříd (např. Figurka, hrací deska, hra). Chybí metoda k získání dat, bohužel bez ní dochází k opakování téhož kódu. Dále metoda `Play(who_is_playing, board)` by šla zapsat bez parametrů. Protože obě hodnoty máme již ve slotu, pokud ne tak by je stačilo před voláním dané metody přiřadit. Dále míchá zobrazení hrací desky s logikou hry (vyhodnocuje, zda už je hra u konce). Metody jsou zbytečně dlouhé a nepřehledné. Mám problém se v nich orientovat. `private int[][] unskippable_move(int[, ] board, int who_is_playing)` zde dochází k častému opakování kódu, některé ify mají dost společných řádků, šlo by je spojit a následně jen doladit výjimky. Když špatně zadáme párkrát souřadnice -> nevidíme board -> musíme swipovat nahoru. Pokaždé by mělo vypsát daný board.

Shrnutí:

1. Míchání logiky hry se zobrazením
2. Chybí rozdělení hry do více tříd
3. Zbytečně dlouhé metody, chybí pomocné metody (například, kdo je na tahu)
4. Může dojít k přetečení intu (`Play -> who++`)
5. Špatné zvolení barev při vykreslování figurek a desky

Hru jsem neodzkoušel, kvůli přehlednosti kódu mi to přišlo zbytečné. Doporučil bych si psát komentáře. Body 2/8 (jen za snahu);