**JavaDoc en Checkstyle**

Denk eraan dat checkstyle geen bijbel is maar een handleiding. V

oor javadoc, getters en setters geen javadoc voor schrijven tenzij het niet uit de naam blijkt wat er precies wordt geget/geset.

Ik heb de issues etc van de master gehaald zoals hij donderdag avond (19 juni) was, dus mogelijk zijn er nog veranderingen.   
Werk alleen in de bestanden die bij jouw groep staan, wil je andere bestanden aanpassen, overleg dat dan met de groep die hier mee bezig is. Als je issues gaat fixen, communiceer dat dan ook goed binnen je groep om conflicts te voorkomen!

**Groep 1**

- Checkstyle + javadoc van client/core/server. Client was al voor groot deel gedaan (staat ook al in master, gedaan door Tom). Core heeft Shirley al (nog niet gemerged) gedaan, alleen de scenariogui package wordt overgenomen door groep 3.

* **Critical** Issues op sonar in server (7 stuks)
* **Critical** Issues op sonar in client (8 stuks)

**Groep 2**

- Checkstyle + javadoc van bw4t-environment-store subproject.

* Duplication van volgende twee klassen verminderen (gevonden via Sonar, duplicated lines was 96): RandomizeSequenceFrame en RandomizeBlockFrame (in nl.tudelft.bw4t.environmentstore.editor.randomizer.view )
* **Critical** Issues op sonar in bw4t-environment-store (3 stuks)

**Groep 3**

* Checkstyle + javadoc van bw4t-scenario-editor subproject.
* Checkstyle + javadoc in scenariogui package in client. (nl.tudelft.bw4t.scenariogui).
* Chain message dingen, dus het hebben van veel getter achter elkaar, waarbij de zelfde reeks (deels) meerdere keren wordt gebruikt (gevonden via inFusion):
  + nl.tudelft.bw4t.scenariogui.editor.controller
    - ScenarioEditorController, de constructor
    - MenuOptionOpen, de actionPerformed methode
    - MenuOpnionNew, de actionPerformed methode

- nl.tudelft.bw4t.scenariogui.botstore.controller

- ResetButton, de actionPerformed methode

* **Critical** Issues op sonar in bw4t-scenario-editor (5 stuks)