2.01.2019

Linus Jungmann

# 1 Inhalt des Reviews

* Getestete Funktionalität:
* Autor des Codes: Lukas Boschanski
* Codeabschnitt: Paket Communication

# 2 Ziele des Reviews

* Prüfen, ob die Switches in EndGameCycle und StandardGameCycle die Nachrichten nach Interface-Dokument richtig interpretieren und ob die dementsprechenden Methoden im GameHandler aufgerufen werden, welche zu der Nachricht passen
* Prüfen, ob die richtigen Exceptions geworfen werden, inklusive Präzedenz dieser
* Prüfen, ob die CallBack-Methoden vom GameHandler aus aufgerufen werden

# 3 Zuständigkeiten

Linus Jungmann, Review durchgeführt

# 4 Ergebnisse

* Code-Review durchgeführt
* Minimale Korrektur der Variablenbenennung

# 5 Anmerkungen

Im StandardGameCycle müssen noch gewisse Sicherheitsabfragen getätigt werden, um zu garantieren, dass die Nachrichten einen validen Inhalt haben. Stellen sind im Code mit TODO vermerkt.