Programming RULES

\* Tillämpa SOLID så långt som möjligt.

\* Försöka göra unit-tester så ofta som möjligt.

\* Ansvara över egen Klass,metod,objekt dvs komma vidare istället för att diskutera?(TEST)

Rules

User stories

* Minst 3 innan någon kod skrivs
* Helst för hela spelet innan någon kod skrivs
* Kontinuerligt i projektet

Vi börjar med databasen

* Code first
* Entity framework

Unit tests

* Skapas så snart det är rimligt!!!

Om man startar ett nytt spel

* Spelet får ett eget unikt ID och plats i databasen

Spara ett game state

* Spel sparas bara när man stänger ned.
  + Eller när man trycker på “spara”?
* Spel laddas bara om man vill ladda ett gammalt spel.
* Endast en spelares position sparas, inte hela brädet.

Spelmotor

* Ska innehålla alla regler och styra spelet
  + Är en “game master”, domare, regelhållare… you name it!
* Innehåller logik för:
  + Att påverka andra projekt
  + Kasta tärning
  + Avgöra om någon vinner/förlorar
  + Håller reda på poänghållning
  + Upprätthåller spelets regler
* Innehåller objekten:
  + Spelbräde
  + Spelare