

Autor Kodu

Kacper Kaczmarek

293458

1. Niepotrzebne wywołania metody init w mainie

```
BoardController boardController = viewLoader.getController();  
boardController.setPlayer( player );  
boardController.init();
```

Metoda init odpala się samoczynnie, więc niepotrzebne jest jej manualne odpalanie. W tym momencie pierwsza włącza się metoda init, następnie setPlayer i znowu init. Zamiast tego w metodzie init można odpalic metode getPlayer(player), która z maina pobierała by zmienna Player.

2. Nazewnictwo zmiennych w klasie BoardController

```
private boolean flag; // flaga czy może wykonać ruch
```

Zmienna powinna mieć taką nazwę, żeby nie było potrzebne dodawanie komentarza np. myMoveFlag albo myTurnFlag

3. Spójność kodu w klasie BoardController

Komentarze są raz w języku polski, a raz w angielskim. Skoro trzymamy się języka angielskiego powinien być używany wszędzie.

```
public Color player; // red or white player  
  
private boolean flag; // flaga czy może wykonać ruch  
  
private enum Mode { RUN, END }; // to recognize if game ended  
  
int[][] fieldscoordinates; // coordinates of fields, which can be used to move a piece  
coordinates = Search.findPiece(imageViewsPieces, pieces, event); // znalezienie klikniętego pionka
```

4. Nazewnictwo zmiennych brak CamelCase w klasie BoardController

```
int[][] fieldscoordinates;
```

5. Konwencja metod – Klasa Field.java

Settery powinny być voidem i nie powinny zwracać żadnej wartości a tylko ustawiać nową wartość dla danej zmiennej.

```
public boolean setActive(boolean bool)
{
    isActive = bool;
    return bool;
}
```