

Peer-Review Workshop III - Black Jack

Workshop från Sahand Rajabion

Exekvering och buggar

Implementationen kompilerar och exekverar utan några problem.

Stand

Metoden överensstämmer inte med digramet på ett antal punkter:

- Metoden Stand() tar dealern som argument.
- While-satsen ligger utanför If-satsen.

Beroende

Det tidigare strängberoendet är löst med hjälp av Enum.

Soft Seventeen / Strategy mönster

Implementationen av den nya regeln förefaller följa Strategy mönstret och det är inga problem att byta regel utan större förändring i övrig kod. Dock så verkar det som er regel inte tar hänsyn till om essets värde redan är ändrat till ett(1). D.v.s att dealern kommer att ta ett kort till vid exempelvis handen Ess, Tre, Fyra, Nio vilket inte är lämpligt.

Duplicerad kod

Snygg lösning som uppfyller kravet.

Observer pattern

Observer pattern är korrekt implementerad men beteendet skiljer sig från förväntat resultat då pausen ligger mellan vald aktivitet och inte mellan varje visning av nytt kort. Så som pausen nu är placerad finns det inget värde i att skriva ut händerna vid varje nytt kort då detta sker så snabbt att det inte hinner uppfattas. I den nuvarande koden hade Tread.Sleep() kunna läggas mellan GetInput() och If-satsterna för att undvika kod-duplicering.

Uppdaterat diagram

Klassen Action visas inte i diagrammet. Vi saknar associationer mellan Dealer - IDecideWinner samt Player - CardListener.

Kommentar

Med några smärre ändringar i diagrammet så betraktar vi absolut uppgiften som godkänd.