Peer Review Instructions

Workshop 3 Design

**Andreas Fridlund**

**Try to compile/use the source code provided. Can you get it up and running? Is anything problematic?**

Fungerar som det ska!

**Test the runnable version of the application in a realistic way. Note any problems/bugs.**

Ja! Fanns bugg med att meddelandet kommer två gånger , men om man trycker enter så kommer det flera gånger.

**Does the implementation and diagrams conform (do they show the same thing)? Are there any missing relations?**

**Relations in the wrong direction?**

Relationen mellan klassen playgame och klassen game är fel, det är association och ingen beroende. Samma sak när det gäller klassen playgame och klassen Iview.

Interfacet INewStrategy är beroende av Deck, Dealer och Player

Borde ha enum Value och Color för göra det mer tydligare

**Is the dependency between controller and view handled? How? Good? Bad?**

Fixat på ett snyggt sätt

**Is the Strategy Pattern used correctly for the rule variant Soft17?**

Implementationen av den nya regeln verkar följa Strategy mönstret och det ser bra ut

**Is the Strategy Pattern used correctly for the variations of who wins the game?**

Löst på ett riktigt snyggt sätt enligt oss ☺

**Is the duplicate code removed from everywhere and put in a place that does not add any dependencies (What class already knows about cards and the deck)? Are interfaces updated to reflect the change?**

Fixat

**Is the Observer Pattern correctly implemented?**

Observer pattern är korrekt implementerad och fungerar som det ska

**Is the class diagram updated to reflect the changes?**

Till viss del de som vi tycker borde varit med är sakerna ovanför

**Do you think the design/implementation has passed the grade 3 criteria?**

Vi tycker att ni uppnår betyg 3