קבוצה: Lion

**מסמך Design Patterns – פרויקט חמקה**

**Design Pattern 1: Adapter pattern**

**באמצעותו אפשר לקשר בין הנתונים בקבצי ה JSON לאופייקטים של המחלקות שיש לנו ,ולהפך,מאפשר שמירת האופייקטים בקבצים האלה.**

יישום בקוד:

**Package Controller:**

**Class Sysdata.**

Methods:

* writeHistoryToJSON
* deleteGameHistory
* addGameHistory
* removeQuestion
* editQuestion
* writeQuestionsToJSON
* addQuestion

**Design Pattern 2: Observable**

**באמצעותו אנחנו נוכל לנהל את היסטוריית המשחקים ואת קובץ השאלות והתשובות ,וכך במהלך ריצת המשחק נאפשר עידכונים על הקבצים האלה (JSON) תוך כדי התייחסות למקרים של קיום שאלה ,שכפול תשובות..**

יישום בקוד:

**Package view:**

**Class ManageQuestionsController**

Methods:

* setQuestionTables
* setAnswerTable

**Class ResultsBoardController**

Methods:

* setgamesTable