

# Granskning av Programmeringsuppgift 3

Lösning inlämnad av Hazhar Pallani

Granskare: Daniel Petersén

Datum: 06/11-2014

## Funktion och lösning:

Den fungerar som den ska och han har även löst extra uppgiften. Han har även lagt in en smart sak och det är att han byter bakgrundsfärg till rött när man förlorar ett poäng, gult när båda svarar samma och grönt när man får ett poäng.

Han har dock inte följt beskrivningen helt och hållet då metoden newChoice skulle returnera en int och inte en String som hans metod gör. Konsekvenserna i denna uppgift är minimala då han har löst uppgiften ändå, men om han skulle jobba i ett programmeringsteam skulle han förmodligen fått en stor utskällning.

Vissa if-satser är också lite konstiga precis som han inte riktigt vet vad han själv har kodat. Ett exempel är här nedanför.

```
if((userChoice == "Sten") && (cpuChoice == "Sax")) Fel
```

```
if(userChoice == "Sten" && cpuChoice == "Sax") Rätt
```

Det han har gjort fel är parenteserna. De ska bara användas i en if-sats om någon uträkning ska göras innan man till exempel multiplicerar. Ett bra exempel på det är här nedanför.

```
if ((2 + 4) * 2 == 12) Rätt
```

Jag själv personligen gillade inte logiken han använde för att avgöra vem som skulle få poäng då han först behövde omvandla valet från spelaren och datorn till en String och sedan skicka in en int till en metod som gjorde om det till en string igen för att visa den. Om man kollar på logiken så ser man att detta resulterade till många if-satser och väldigt rörig kod för någon annan att läsa. Gör först alla uträkningar och logiska beräkningar och omvandla i sista steget till en String istället.

Detta var ett väldigt litet program men försök att göra fler metoder med mindre innehåll så att de kan på ett smart sätt återanvändas. Metoder finns egentligen bara för att man aldrig ska upprepa en rad kod och att det blir lättare att läsa kod. Datorn bryr sig inte ett smack om man skriver ett helt program på en rad kod, men andra kommer att göra det. Det blir även lättare att bygga upp något komplext med små byggdelar än stora byggdelar där byggdelar är dina metoder.

Blanka rader efter en if-sats där det tillkommer en else-(if)-sats är inte okej och bör undvikas för att man lättare ska se vad som tillhör vad.

Nu har jag klagat väldigt mycket och jag vill bara påpeka att programmet har en väldigt hög klass och det har hans kod också om man jämför med många andra personer jag har sett igenom de åren jag har programmerat.

### Indentering, metodnamn, variabelnamn mm:

Indentering är till 99.9 % rätt men det är lite fel i klassen SSP. Sådär ser det ut i klassen två stycken rader kod på en rad och sen klämman precis under ska lite åt vänster. Sen stör jag mig själv på mellanrum efter och före parantes men det är inget fel.

```
frame2.pack(); frame2.setVisible( true ); Fel  
}
```

```
frame2.pack();  
frame2.setVisible(true); Rätt  
}
```

Metodnamnen är helt okej har inte mycket att säga om dem då de beskriver metoden bra med ett enda namn och samma sak gäller för namnen till variablerna.

### Kommentarer:

Kommentarerna ser bra ut generellt sätt men det fattas helt och hållet i klasserna SSPPlayer och i SSP. Jag tycker själv det är okej då det är så lite kod och så länge man själv fattar och har skrivit sin kod på ett fint sätt ska det inte vara några problem med att snabbt läsa koden och fatta själv. Det tycker jag han har lyckats med och hans kod var lättare att läsa än hans kommentarer till och med vilket är super.