

Granskning av Programmeringsuppgift 2

Lösning inlämnad av Dennis Kristensson

Granskare: Daniel Petersén

Datum: 23/10-2014

Uppgift2A

Funktion och design:

Den fungerar nästan som den skall göra och designen uppfyller kraven i uppgiften. Ändra texten i Exercise2a och sätt in bokstäverna ä och å på rätt ställe. Det är egentligen de som har gett ut klassen som har gjort fel men det blir tyvärr även Dennis Kristenssons fel när han inte rättar till det.

Indentering, metodnamn, variabelnamn mm:

Indentering är fel enligt Javas standard och även vilket programmeringsspråk som helst för den delen! Det är svårt att läsa koden. Metodnamnen är bra och det är namnen på variablerna också.

Kommentarer:

Det var alldeles för många kommentarer för så lite kod. Men kommentarerna beskriver i alla fall allting som händer korrekt.

Uppgift2B

Funktion och design:

Samma sak som på förra uppgiften allting är rätt förutom att Dennis Kristensson har samma fel som innan med bokstäverna å, ä och ö.

Indentering, metodnamn, variabelnamn mm:

Indenteringen är fel igen. Metodnamnen är bra igen och det är variabelnamnen också. Konstruktorn gör inte som man skulle göra enligt uppgiften. Se nedanför för mer information.

```
public Time()
{
    // Skapa Calendar-objekt här                // Detta finns inte med i konstruktorn
    // Se till att korrekt information lagras i instansvariabler    // Detta finns med i konstruktorn
}
```

Kommentarer:

Dennis Kristensson är i alla fall en höjdare på kommentarerna.

Klassdiagrammet:

Till största del rätt. Första felet är konstruktorn för att den inte skapar tre stycken nya variabler och sen tilldelar deras värden till respektive variabel i klassen Time. Andra felet är väldigt litet och det är att man inte skriver void efter en metod eftersom det säger sig själv att metoden tar inget och ger inget när man bara skriver +update(). Jag förstår hur Dennis Kristensson tänker men det är inte så ett klassdiagram ser ut.

Uppgift2C

Funktion och design:

Den utför det den ska göra och jag gillade designen med en fin bakgrund. Bra jobbat där trots många kodnings fel.

Indentering, metodnamn, variabelnamn mm:

Indenteringen är mycket bättre här och bara lite fel. Vilket gör det så mycket lättare att läsa koden. Metodnamnen är korrekta enligt uppgiften. Variabelnamnen är helt okej. Dock så får jag en känsla att Dennis Kristensson inte har programmerat särskilt länge. Mycket kommentarer som förklarar väldigt detaljerat brukar vara att man är osäker på vad man egentligen har programmerat och inte förstår vad som verkligen händer. Det talar koden också för se nedanför för exempel.

```
this.window.showImage(blueCar, bil.getX(), bil.getY()); // Fel användning av this på många ställen
```

han kunde också skrivit om koden lite så att "bil.getY();" kunde användas effektivt istället för som det är nu. Se nedanför för exempel.

```
Bill1.moveTo(465, 250);  
Bil12.moveTo(465, 250);
```

Båda bilarna kommer att vara på samma Y-led innan while-loopen går igenom. Vilket syns tydligt om man skriver "window.pause(3000);" innan while-loopen.

Något om också mitt öga fastnade på är att man ALDRIG visar något innan man har gjort en förflyttning av något slag. Det är en grundlag i princip. Det är bara att ta mitt program och byt plats på förflyttningen av bilarna och visandet av bilarna så ser man vilka konsekvenser det medför. Kommer inte synas på Dennis Kristensson eftersom hans hastighet på bilarna är för låga men felet är där ändå om det inte är synligt för ögat.

Kommentarer:

Dem är bra igen men stör mig verkligen på att å, ä och ö inte finns med men dem är ändå väldigt bra.