

Cerinte proiect Inginerie Software:

Proiect:

1. Minim 3 design pattern

- a. Observer
- b. Factory
- c. Strategy

INotifyPropertyChanged este un fel de observer pattern, notifica binding clients that a value has changed, folosit in GameViewModel

IObserver<T>,IObservable<T> -a generalized mechanism for the observer design pattern

d.Singleton (pattern creational)

am folosit singleton pentru conectiunea cu baza de data

2. Unit testing pe 25% din aplicatie in care sa avem 2 tipuri de unit testing:

- a. Unit testing simplu
- b. Mocking

3. Separare Logica - UI (3pct)

MVVM

4. Proiectul sa fie **object orientat (interfete, polimorfism)**

5. Documentatie:

- a. Prezentarea in mare a proiectului cu cateva **print-screen-uri** atat pe **front-end** cat si pe **back-end**. La fiecare print-screen o **scurta explicatie / prezentare**
- b. Mentionate care sunt **design pattern-urile utilizate**.
- c. Descriere **sumara / generala** a unit testing-urilor realizate (ce unit testing-uri s-au realizat / pentru ce)
- d. **Diagramele parcurse la laborator** (cele 6 diagrame) cu un **paragraf de explicatii** (pentru fiecare diagrama in parte):
 - Use case diagram
 - Class diagram
 - State Chart Diagram
 - Activity diagram
 - Sequence Diagram
 - Collaboration Diagram

ATENTIE!

Explicatiile date trebuie sa fie la obiect! Mentionati doar ideea generala, ce este cel mai important!