

Kamratgranskning

Granskare: Alva Wiik

Kodare: Albin Nilsson

Klasser

Programmet har en relevant klass med en init-funktion med objektet board. I GUI-versionen finns även en klass som hanterar det grafiska användargränssnittet och en klass; support, som gör så att inputen kommer från det grafiska användargränssnittet istället för terminalen.

Struktur

Koden är väl strukturerad, allting ligger indelat i metoder och funktioner. Det är endast importerade saker och ett anrop till main-funktionen som ligger globalt.

Lagom stora

Funktionerna och metoderna har alla rimlig storlek. I den versionen utan grafiskt användargränssnitt ligger en stor del av koden i klassen Chessboard. Där är också main-funktionen den längsta och skulle kanske kunna kortas ner, delar av den skulle till och med kunna få sin egen funktion. Men det senare är löst till versionen med grafiskt användargränssnitt då en stor del av den tidigare main-funktionen flyttats till GUI-klassen istället.

Dokumentation

Varje funktion/metod är väldigt väldokumenterad och det är tydligt var den gör, vilka parametrar den har och vad den returnerar.

Globala variabler

Programmet använder inga globala variabler (eller konstanter).

Onödig kodupprepning

Koden har funktioner samt for- och while-loopar för att undvika kodupprepning.

Hårdkodning

Det är inte hårdkodad, utan kan köras för många olika vägar på springaren

Utskrifter

Det är enkelt att köra programmet i antingen terminalen eller med det grafiska användargränssnittet.

Variabelnamn

Variabelnamnen är tydliga och säger vad det pekar på.