

Reflexion, Plan vs. Wirklichkeit

Adrian Boghean - 11742914

Änderungen aufgrund von Vorschlägen, die ich während des ersten Abgabegesprächs erhalten habe:

- Ähnlich wie beim Client existiert die ServerHalfMap nicht mehr.
- Ein PlayerManager wurde dem GameManager hinzugefügt.
- Anstatt viele Strings zu verwenden, habe ich eine Klasse für jedes erforderliche Textfeld erstellt: PlayerID, GameID, PlayerFirstName, PlayerLastName usw.

Änderungen, die während der Implementierung vorgenommen wurden:

- Im Kontext von Regelüberprüfung habe ich eine Interface IRule implementiert, anstatt Methoden oder eine Klasse zu erstellen, die bei jedem Zug/jeder neuen Aktion alles überprüft. Auf diese Weise ist es viel einfacher, neue Regeln hinzuzufügen. Wie im Lehrgang vorgeschlagen, habe ich für jeden Endpunkt eine Methode erstellt. Wenn der Server neue Informationen von einem Endpunkt erhält, werden nur die Regeln überprüft, die für diesen Endpunkt relevant sind.
- Im Kontext von Spielerregistrierung, dies passiert jetzt im PlayerManager und nicht mehr im Netzwerk oder GameManager. Ein Nachteil dabei ist, dass ich den Player als Parameter durch viele Klassen übertragen muss. Aber es ist leicht nachzuvollziehen, und man kann alle Spieler im PlayerManager finden, wo sie sonst zu finden wären.
- Im Kontext von Kartengenerierung, ich habe beschlossen, eine statische Klasse, die Karten zusammenführt zu tun. Außerdem empfängt die Klasse zwei ServerFullMap statt HalfMaps, die ich komplett gestrichen habe. Dies erfolgt, nachdem die zweite Karte validiert wurde.
- Wie im Tutorial vorgeschlagen, habe ich versucht, alle neu empfangenen Daten vor der Konvertierung zu validieren. Aber für die Flood-Fill musste ich die Art des Geländes der Knoten auf der Karte ändern. Das war mit der Netzwerkkarte nicht möglich und ich hatte keine andere Idee, als sie vorher zu konvertieren. Daher funktioniert Flood-Fill mit konvertierter Karte.