

Prosa

Was ich besonders stark verändert habe, waren die Klassen für die Bewegung der Spielfigur. Weil ich nicht wusste, wie genau die Klassen eigentlich für die Bewegungsaktionen ausschauen sollte auch mit der Hilfe vom Tutorium und dem Abgabegespräch, habe ich am längsten bei den Bewegungen gebraucht. Daher haben sich ein paar Sachen geändert wie z.B. ein AbstractMapEvaluator, der die Positionen der Kartenhälfte anhand der Burg Positionen ermittelt und auch die jeweiligen Felder. Oder Bewegungsstrategien, wenn z.B. der Schatz noch gefunden werden muss oder die gegnerische Burg gefunden werden muss, sodass die Bewegungen angepasst werden. Den Converter für die Server Objekte habe ich auch in zwei Interfaces aufgeteilt, weil manche Klassen zum Server konvertieren, andere wollen nur vom Server konvertieren und andere wollten beides haben.

Y-Statements

Im Kontext der Bewegungen der Spielfigur habe ich mich angesichts der Verarbeitung der Bewegungen für eine separate Controller Klasse, die MovementLogic, um eine gewisse Single Responsibility zu erreichen, unter Inkaufnahme von mehr höheren Wartungszeiten, weil die Klassen miteinander zum Teil interagiert haben, war das Unit Testen auch ein bisschen eine Hürde.

Im Kontext der Konvertierung habe ich mich angesichts der Konvertierung vom bzw. zum Server für zwei Konvertierung Interfaces entschieden und eine Hauptkonvertierungsklasse vernachlässigt, um die Klassen, die das Konvertieren zum Server nicht brauchen, jetzt nicht erzwungen werden diese Funktionen zu implementieren, unter Inkaufnahme von höherer Kopplung, weil die Klassen die beide Funktionen brauchen auch zwei Interfaces verwenden.

Im Kontext der Bewegungen der Spielfigur, habe ich mich angesichts der Setzung von verschiedenen Möglichkeiten Wege zu finden für eine Strategie Pattern entschieden und eine Klasse für die Strategien vernachlässigt, um zwischen verschiedenen Algorithmen einfacher zu wechseln, unter Inkaufnahme der höheren Komplexität bei der GameController Klasse, weil die Codezeilen für die Durchführung der Bewegungen zu lang geworden sind.