1. Desginet av blackjackState hindrer til å legge til flere spillere.
2. Alle spillere og dealer bør ha sin egen state-klasse, det vil være enklere. blackjackState-klassen bør ha to variabler i hand-klassen. Det trengs egentlig to «hands» for spilleren skal ha muligheten til å splitte når han får de første 2 kortene.
3. Jeg har lagt til to metoder i gambler-klassen, sendOutput() den sender output til spiller og getInput() for å få input fra spiller. Begge metodene viderekobler «call» til en bestemt kontrolltype (terminal, netverk, osv.)
4. Istedenfor å la en spiller komme i gang med spillet, så har jeg gjort det slik at jeg lager et spill og spilleren blir lagt til spillet. Det var grunnen at jeg ikke brukte joinGame metoden.
5. Card klassen var forlengret med 3 metoder, flip() å vende et kort (hvis det er face up så blir det face down eller det motsatte), isFaceUp() å retunere hvis kortet er enten face up eller face down, og getVaue() å retunere verdien av et kort mellom 1 og 11. Den siste metoden vil bli pakket ut til en abstrakt base klasse, det trengs hvis jeg må legge til et nytt spill som for eksempel «poker», fordi verdien av et kort er avhengig av spillet.
6. Jeg har endret noen metoder slik at de retunerer en pointer istedenfor å kopiere verdien, for eksempel metoden dealdersCards() og myCards() i blackjackState. Begge retunerer en vektor av flere kort. Jeg har gjort det i dette tilfelle, for jeg må legge til noen kort til disse vektorene.