

# Laboration 1: Yahtzee

## Introduktion och syfte

I arbetslivet är det väldigt sällan man får börja på en tom ruta, utan måste nästan alltid ta över efter någon annan. Denna uppgift har som mål är att sätta sig in i Clean code och hur vi kan refaktorera vår kod för att få den läsbar och enkel att förstå.

Programmet är ett väldigt enkelt (och inte speciellt roligt) spel. Det skapar upp 5 tärningar och slår dem åt spelaren. Om vi får Yahtzee (det vill säga alla tärningar har samma valör) så säger den det (samt vilken valör vi fick Yahtzee i) och avslutar spelet.

Det finns inga andra sätt att vinna eller få poäng. Efter varje slag som inte blev Yahtzee så får spelare frågan om denne vill slå en gång till. När spelaren slagit 3 gånger så får spelaren "Game over" och frågan om denne vill spela igen.

Spelet startas genom att man kör `yahtzee.py`  
Tester startas genom att man kör `test_yahtzee.py`

## Uppgift

Uppgiften går ut på att få koden så läsbar som möjligt. Använd alla knep ni samlat på er under föreläsningar i kursen och under programmet och refaktorera koden (d.v.s. programmet ska utåt fungera på exakt samma sätt som den redan gör idag, men vara enkel att förstå och sätta sig in i för nya personer).

Ni ska också ha fyllt i testkod som testar om det blir Yahtzee om alla tärningar är lika, samt ett test att det inte är Yahtzee när en tärning inte matchar (dessa tester finns påbörjade i `test_yahtzee.py`). Ni får gärna skriva fler test om det hjälper er med refaktoreringen, det är dock inget krav.

*Tips:* Bryt ut kod i mindre metoder, rensa bort sådant som inte används och se till att det inte finns duplicerad kod någonstans. Namnge även variabler, metoder och klasser utifrån vad de gör.

## Redovisning

Källkoden ska vara pushad till ett eget repository på GitHub. Uppgiften ska genomföras individuellt och fullständiga namn ska finnas med i README.md i repots mainbranch (master).

Inlämningen sker individuellt och en länk till gitrepot skickas in i Omniway.