

Melloras Othello (I)

Si nos fixamos no código da versión anterior, vemos unha repetición de código nos métodos *testDown*, *testUp* etc. Existindo moi pouca diferenza entre eles.

Pasa o mesmo nos diversos bloques do método *reverse*.

Sería posible, redeseñar estes métodos de xeito que se aforre moito código.

Os métodos *testDown*, *testUp* ... etc so se diferencian na dirección na que se mira. Esta dirección ven definida polos incrementos ou decrementos de fila e columna. Sería simple deseñar un método

private int test(Position p, int color, int dr, int dc); onde *dr* e *dc* marcan o incremento de fila e columna respectivamente, determinando así a dirección.

Por outra banda, o método ***countPlay*** realiza basicamente o mesmo traballo que o que facemos dentro de *play*, de xeito que podemos chamar a *countPlay* en lugar de repetir o código.

Respecto a ***reverse***, as diferenzas unicamente están no elemento da táboa *reverse* que usamos (0...8) e nas direccións como o caso anterior.... poderíamos dividir en 2 o método, de xeito que teñamos:

private void reverseAll(Position p, int color, int[] reverse);

e

private void reverse(Position p, int color, int dr, int dc, int npieces);

O primeiro método iría chamando ao segundo para todas as direccións posibles....

Despois de xogar un rato, se ve que o modo de introducir fila e columna é incómodo, sendo máis práctico que se poda xogar escribindo as coordenadas como 1E, 2F, 5H etc.

Esto se arranxa facilmente modificando o método ***doMovement*** da clase ***Player***, de xeito que lea unha liña e recolla as dúas primeiras letras...

Tamén vemos que estaría ben que en lugar de amosar a letra que indica a cor do xogador, amosara o símbolo empregado. Para eso creamos un método ***strPiece(int color)*** en ***Board***, e o facemos estático para que o podamos chamar sen necesidade de instanciar ou dispoñer dun obxecto *Board*...