

Uppgift 2:

Vilka avvikelser från MVC-idealet kan ni identifiera i det ursprungliga användargränssnittet? Vad borde ha gjorts smartare, dummare eller tunnare?

Enligt MVC ska widgetar, dvs element i gränssnittet som knappar, menyer osv vara en del av controller (C) och inte view (V). I det ursprungliga användargränssnittet är knapparna en del av CarView det vill säga view vilket bryter mot MVC.

Ett ytterligare problem är att CarController kallar på funktionen moveit() i DrawPanel för att DrawPanel ska uppdatera bilderna på bilarna vilket den inte borde då denna funktionaliteten inte har något med controller att göra.

Programmet har inte heller någon enskild applikation utan mainfunktionen låg istället i CarController vilket är i direkt strid mot MVC.

Vilka av dessa brister åtgärdade ni med er nya design från del 2A? Hur då? Vilka brister åtgärdade ni inte?

Gällande knapparna var detta en del av vår refaktoriseringsplan men detta genomfördes aldrig då vi inte hade koll på teorin gällande widgets och MVC så vi tänkte att vår refaktoriseringsplan var fel. Nu när vi tagit del av lektionen där detta behandlades så har vi insett att detta måste genomföras.

Gällande moveit() funktionen så städades detta bort ganska omgående då vi var tvungna att bygga om stora delar av DrawPanel för att kunna införa de förändringar som krävdes i labb 3. Ändringen medförde att DrawPanel hämtar dess information om bilarnas position från modellen.

Vi flyttade ut mainfunktionen till en egen klass kallad CarApplication så att applikationen blev avskild från resten av programmet.

Rita ett nytt UML-diagram som beskriver en förbättrad design med avseende på MVC.

Se UML labb 4-filen.