

Review Emil Dannberger

Länk till koden: github.com/TimEmanuelsson/Workshop3 Reviewn gjord av David Söderberg och Svante Arvedson

Try to compile/use the source code provided. Can you get it up and running? Is anything problematic?

Inga problem att köra koden, varken från kommandotolken eller från Visual Studio.

Test the runnable version of the application in a realistic way. Note any problems/bugs.

Allt fungerar som det ska.

Does the implementation and diagrams conform (do they show the same thing)? Are there any missing relations? Relations in the wrong direction?

Klassdiagrammet överensstämmer med implementationen.

Is the dependency between controller and view handled? How? Good? Bad?

Strängberoendet mellan kontrollern och vyn är bortaget, däremot finns det strängberoenden internt i vy klasserna som skulle kunna arbetas bort.

Is the Strategy Pattern used correctly for the rule variant Soft17?

Det ser ut att vara korrekt implementerat.

Is the Strategy Pattern used correctly for the variations of who wins the game?

Det ser ut att vara korrekt implementerat.

Is the duplicate code removed from everywhere and put in a place that does not add any dependencies (What class already knows about cards and the deck)? Are interfaces updated to reflect the change?

Koddupliceringen är borta. Man skulle kunna tänka sig andra sätt att utföra anropen i INewGameStrategy, exempelvis med for-loopar.

Is the Observer Pattern correctly implemented?

Det ser ut att vara korrekt implementerat.

Is the class diagram updated to reflect the changes?

Ja, diagrammet är uppdaterat.

Do you think the design/implementation has passed the grade 3 criteria?

Ja, det tror vi.