Mall för gruppering av klasser

Gruppering av klasser görs för att på ett enhetligt sätt kunna mäta hur tätt sammansatt nätverkskoden är med spellogiken. För att få fram vilken grupp en klass tillfaller tillämpas en mall som tas fram som sedan utomstående personer ska kunna tillämpa på dennes egen kod och få ut likasinnat resultat. Klasserna kommer att tillfalla tre olika kategorier. Nätverk, mixad samt spellogik.

Gruppen nätverk kommer innehålla till största del klasser som har hand om nätverk. Till detta tillfaller t.ex. Klient och Server -klasserna då dessa endast symboliserar en uppkoppling via nätverk. Men även hjälpklasser som underlättar nätverksbiten kommer att tillfalla denna grupp. Spellogikgruppen ska primärt bestå utav klasser som endast har med spelet regler och funktion att göra. Exempel på klasser som tillfaller denna grupp är spelvärlden, gubben man styr, objekt man kan interagera med. Den mixade gruppen är den grupp som vi kommer vilja försöka göra mindre och mindre för varje iteration då denna innehåller kod ifrån båda de övriga två.

För att en klass ska få tillämpa en specifik grupp ska den uppfylla kraven i en av nedanstående rubriker. En klass ska och kan endast tillfalla en grupp.

## Nätverk

* Logik som riktar sig mot nätverk
* Kod som tillför hjälp och/eller förbättring för nätverkets funktionalitet
* Klasser som har för avsikt att representera något som sänds över nätverk

## Spellogik

* Logik som berör spelets regler och utformning
* Kod som hanterar utritning av spelet samt utskrift av debugdata

## Mixad

* Kod som berör både nätverk och spellogik på ett eller annat sätt

### Core-pakage utvärdering iteration 1:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Klasser** | **Nätverk** | **Spellogik** | **Mixad** |
| 36 | 1 | 30 | 5 |
|  | 2,7% | 83,3% | 13,8% |