

In meinem Diagramm für den Server habe ich vieles gar nicht beachtet. Validierung habe ich beispielsweise gar nicht inkludiert. Außerdem habe ich damals nicht daran gedacht, dass die Karte für beiden Spieler anders aussieht.

Daher musste ich mich bei meiner Implementierung auf die Erfahrung, die ich während Client-Implementierung gesammelt habe, orientieren. Mehr einteilen, mehr Single-Responsibility, wobei das nicht überall funktioniert habe. Wegen Zeitmangel habe ich einiges nicht so gut und schön gemacht, was ich sehr bedauere.

Ich bin aber ganz froh, dass ich Rules mittels eines Interface implementiert habe. Ursprünglicher Plan war, einen Validator mit ganz vielen Funktionen zu erstellen, die dann boolean zurückgeben. Hat das funktioniert? Ja. War das gut? Gar nicht.

Ich wünsche ich hätte mehr Zeit für gescheite Konvertierung gehabt. In jetziger Implementierung sind meine Klassen nur die Kopien von bereitgestellten Klassen. Ich bin mir aber ziemlich sicher, dass das auch anders geht und viel mehr Nutzen haben kann.