

Reflexion, Plan vs. Wirklichkeit

Die lange Zeit die ich für einige Teile des Projekts verbracht habe, hat mich dazu geführt, diese Reflexion zu schreiben. Besonders schwierig war für mich das Implementieren der Movement bezogene Klassen und deren Funktionalität, was auch nicht schockierend für mich war, weil das habe ich am wenigsten bei der Design Phase durchgedacht. Es war dann nicht wirklich klar für mich, wie sich diese AI in der Realität bewegt.

Die andere Teile des Projekts waren für mich unvergleichbar leichter zu implementieren, und gleichzeitig habe ich für diesen Teile viel mehr Zeit bei der Design Phase investiert.

Ich war damit zufrieden, dass ich bezüglich der Grob Implementierung nicht viel geändert von den Diagrammen geändert habe. Zum Beispiel das MVC Architektur die ich in dem Klassendiagramm gezeichnet habe, habe ich auch in der echte Implementierung genutzt.

Ich habe ein paar Klassen rausgelassen, wie zum Beispiel die zwei verschiedene HalfMap and FullMap die leicht zusammengebracht werden könnten.

Als Best Practices habe ich versucht die Kapselung zu beachten, indem ich nur die zwingend nötigte Methoden als public definiert habe. Ich habe auch versucht auf die Kohäsion zu beachten, indem ich die zusammenspielende Methoden und Variablen in denselben Klassen hinzugefügt habe.

Die toString() Methode habe ich nur für Debugging und Informationen benutzt, wie es in der Kurs gesagt wurde.

Als ich den Tests geschrieben habe, habe ich festgestellt, dass ich einige Sachen anders machen würde, wenn ich ein bisschen mehr Zeit dafür hätte.

Was ich am Ende festgestellt habe ist die Design Phase die wichtigste aller Phasen und wenn ich etwas verändern könnte, würde ich noch mehr Zeit darauf verbringen um die Frustration und Stress danach zu vermeiden.