

Refaktoriseringsplan

1. Dela upp **Vehicle** i **Position** och **Moving** classes.
2. **Load** hjälpklass mellan **Garage** och **TransportCar**
3. **PersonalCar** interface töms eftersom allt som fanns i personalcar finns i position
4. Flytta knappar till ny klass, **Buttons**, så att CarView blir mindre och mindre komplex
5. Skapa en ny klass vehicalmanager som hanterar fordonens rörelser och identifiera vad som är användarinput (vad som ska läggas i vehicalcontroller) och vad som ska hanteras av vehicalmanager
6. Flytta main och timelistener till nya klasser så att CarController kan koncentreras på användarinput och så att det finns en mainclass

Svar till uppgift 2:

Förändring:

- Vehicle kan förändras om vi lägger till fler attribut som påverkar alla fordon.
- Truck och TruckBed kan förändras om vi vill stödja fler typer av lastflak.
- CarController har många ansvarsområden och kan behöva förändras vid UI- eller logikändringar.
- Garage<T> kan förändras om vi behöver stödja fler typer av lagring (t.ex. MC, båtar).
- CarView och DrawPanel kan förändras om GUI-designen ändras.

Annat:

Fordonsrelaterade klasser:

- Vehicle: Bas för alla fordon med egenskaper som dörrar, motorstyrka, hastighet och position.
- Saab95, Volvo240, Scania: Specifika fordonstyper med unika egenskaper (t.ex. turboOn i Saab95).
- TruckBed: Representerar lastbilsflak och dess vinkelhantering.
- Truck: Ärver från Vehicle och innehåller ett TruckBed.
- transportCar<T>: En transportbil som kan ladda och lossa bilar.

2. Rörelse och lastning:

- Movable: Interface för att hantera rörelse (move(), turnLeft(), turnRight()).
- Garage<T>: Generiskt garage som hanterar in- och utlastning av fordon.

3. Användargränssnitt och kontroll:

- CarController: Hanterar logik för fordonets styrning (gas, broms, sväng).
- CarView: Ansvarar för GUI och kopplar till CarController.
- DrawPanel: Sköter rendering av fordonen.
- TimeListener: Eventlistener för att hantera realtidsuppdateringar.

SoC - alla klasser ska bara ha ett ansvarsområde

SRI - en klass ska bara ha en anledning att ändras