

Code Review (konzentriert auf Design Patterns)

Klasse **CanvasView**:

soll sich nur über die Anzeige von Objekten kümmern.

Herstellung von Objekten soll eine andere Klasse übernehmen, da kann man eine Factory Klasse verwenden, z.B **GraphicalElementFactory**. (habe erstellt im Model)

Exception Klasse habe ich in Model Folder erstellt und benutzt im diesem Factory Klasse (**GraphicalElementFactory**)

siehe Quadrangle

in der Factory Klasse wird jedes GR. Element erstellt, es gibt eine private static methode ähnlich wie createQuadrangle und wird in switch methode aufgerufen. Für andere Shapes bitte dieselbe entsprechend erstellen.

mBitmap + **mCanvas** sollten nicht jedes mal erstellt werden, sondern nur bei einer SizeChange des Views anpassen (reconfigure)