

Unity: Codequalität

Ich

Name: Jan-Patrick

Master Informatik (bald)

Softwareentwickler

Fallbeispiel

Basiert auf Hangman

Abrufbar unter: <https://play.unity.com/en/games/6cfb0633-7e31-4d16-8e57-6b4870f7fcf1/hangman>

Source-Code: jugj-Repository -> Codequalität/Beispielprojekt

Einleitung

Wofür ist Codequalität gut?

Was zeichnet hochwertigen Code aus?

Struktur

Aufteilen in Methoden

Komplexe if-Bedingung -> Methode

Methoden aufteilen auf Klassen

Nutzung von Entwurfsmuster

SOLID

Klassen haben eine Aufgabe (Single Responsibility)

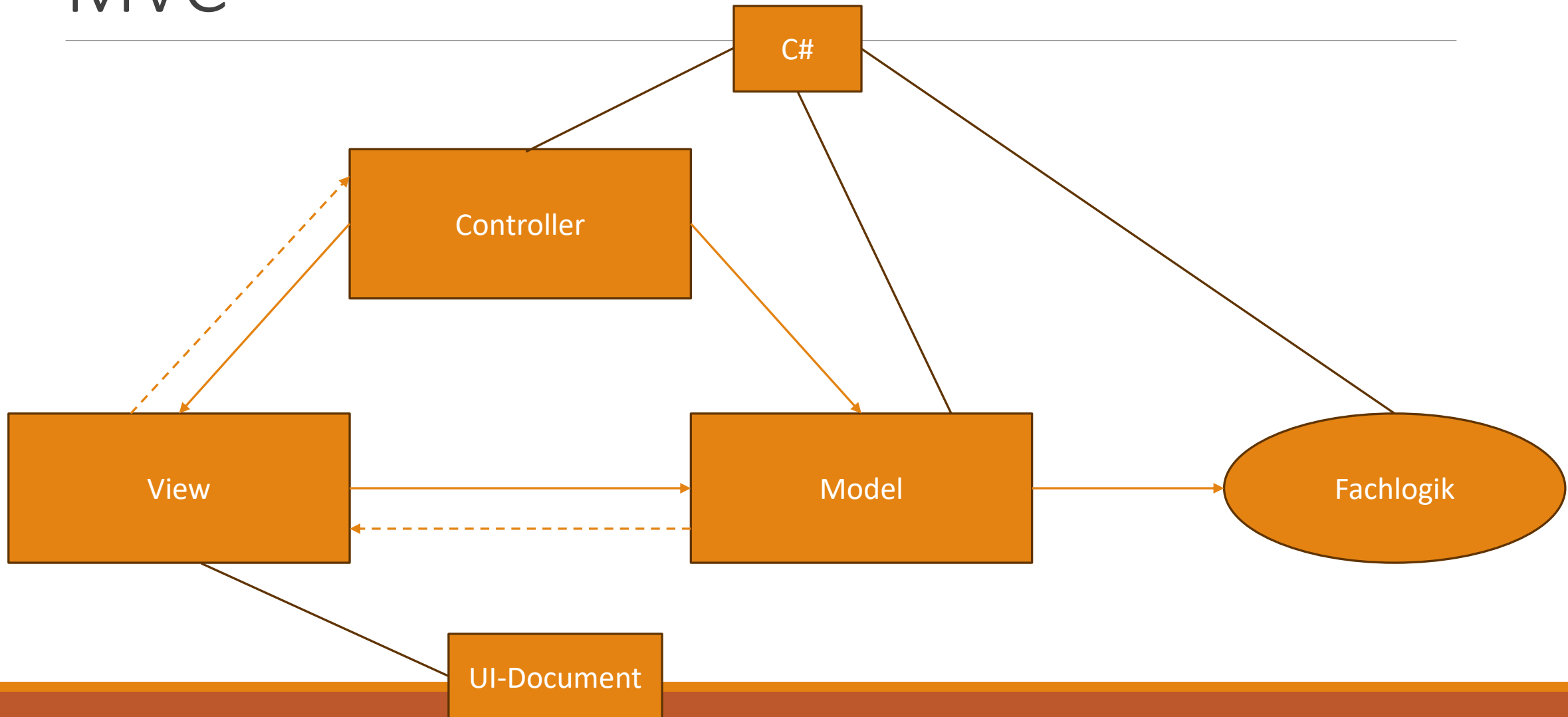
Klassen sind offen für Erweiterung, verschlossen vor Änderung (Open / Closed)

Erbbende Klassen können vererbende Klassen austauschen (Liskov Substitution)

Interfaces sollten so klein wie möglich sein (Interface Segregation)

Dependency Inversion

MVC



Sonstiges

Auslagern von Magic Numbers nach privat static readonly

Aufteilen in namespaces

Aussagekräftige Namen verwenden

Nutzung von Autoformatierung und / oder Linter

Am besten statische Codeanalyse Tools

Literatur

[SOLID mit Beispielen](#)

[Clean Code für Dummies \(verfügbar in der Stadtbibliothek Wuppertal\)](#)

[Design Patterns](#)