

CODE DE : Kévin COISSARD
COMMENTÉ PAR : Pierre THUBE

-- Est-ce-que ça marche ?

Ce qui est fait fonctionne (combats et entraînement de nouvelles troupes)

-- Est-ce-que ça compile ?

L'étape 1 et l'étape 2 compilent et fonctionnent

-- Est-ce-que c'est lisible ? Justifier

Classe carreaux:

- très lisible, les noms des fonctions et des variables sont cohérents.

Classe château:

- assez lisible car bien commenté mais trop de switch(case) dans la fonction qui génère les guerriers (presque 200 lignes pour la même fonction, peut être possible de factoriser un peu en mettant le coût dans la classe guerrier par exemple).
- La fonction qui entraîne les guerriers peut peut-être aussi être factorisée un peu.

Classe guerrier:

- la classe respecte les spécifications nécessaires.
- Les sous-classes de Guerrier (Elfe, Nain, ChefElfe, ChefNain) re-redéfinissent correctement les fonctions permettant d'attaquer (pour Elfe et ChefElfe) et de subir des dégâts (pour Nain et ChefNain).

Classe de test: Tous les tests sont dans la même classe, peut être les séparer ?

-- Performance ?

- Le programme est léger donc les performances sont bonnes, de plus la plupart des attributs de la classe Guerrier (forces,...) sont définis dans la classe et non grâce au constructeur de l'objet ce qui rend très maintenable la classe en cas de changements.
- Cependant, beaucoup de fonctions comportent beaucoup de conditions et de parcours de boucles ce qui augmente le nombre de lignes de certaines d'entre elles.

-- Commentaires ? Améliorations possibles ?

Les classes sont très bien commentées, certaines fonctions peuvent probablement être allégées.

-- Javadoc ?

Il n'y a pas de javadoc pour l'instant.