

Det var lätt att få igång programmet men programmet fungerar inte som det ska.  
Man kan få ett nytt kort hur många gånger som helst och man kan inte få lov stanna.  
På ett av 12 försök fungerade Stanna-funktionen.  
Tyvärr uppfyller inte ert program kraven.  
Har ni provat att spela..?(Källa 1)

I ert klassdiagram fattas det en Association mellan Dealer och IWinRule. IWinRule fattas också helt ifrån klassdiagrammet, kanske ett slarvfel..?  
RulesFactory fattas en dependancy mellan WinRule.  
WinRule fattas också helt och håller från klassdiagrammet.  
I koden fattas också ett dependancy mellan RulesFactory och InternationalNewGameStrategy som finns i klassdiagrammet. (Källa 2)

Er dependancy mellan kontroller och vy verkar vara bra gjord. Ni har löst det med en enum och detta sparar en hel del onödig kod! :)

Ni har använt Strategy Pattern korrekt genom att återanvända metoden CalScore().

Ni har också använt Strategy Pattern korrekt när ni gjort era nya regler.

Ni har försökt göra rätt i klassen Dealer i metoden GetShowDeal, dock skickar ni alltid med true till show(), och då kommer kortet alltid att visas vilket är fel.  
Och i klasserna InternationalNewGameStrategy och AmericanNewGameStrategy har ni helt glömt att ta bort all duplicerad kod.

Klassdiagrammet är inte uppdaterat efter era ändringar.

Tyvärr känner vi att ni har för många missar för att bli godkända på denna workshop.

Källor:

1 -

<http://coursepress.lnu.se/kurs/objektorienterad-analys-och-design-med-uml/workshops-2/workshop-3-design-using-patterns/> - "Grade 2 Requirements"

2 - <http://createlly.com/blog/diagrams/understanding-the-relationships-between-classes/> - Rohitha Perera