

Peer review Workshop 3 - Patrik Erlandsson

Grupp: Marco Villegas, Isabel Estung & Mattias Pavic.

Grupp att granska: Patrik Erlandsson, Michael Ingvarsson & Martin Carlsson

Try to compile/use the source code provided. Can you get it up and running? Is anything problematic?

Det var inga problem att kompilera applikationen.

Test the runnable version of the application in a realistic way. Note any problems/bugs.

Testade att spela ett par gånger och hittade en bugg. Den fastnar när Dealer har högre poäng än Player, som har 17 och vill stanna. Då borde den visa att Dealern har vunnit, men den fastnar alltså istället.

Does the implementation and diagrams conform (do they show the same thing)? Are there any missing relations? Relations in the wrong direction?

Soft17 existerar och ärver från IHitStrategy, men den används inte i RulesFactory (vilket den borde göra). Istället används BasicHitStrategy. I det fallet stämmer diagrammet överens med designen, men egentligen borde Soft17 användas i RulesFactory.

IWinRule och WinRule finns inte med i diagrammet. Man bör ha med en till klass som använder interfacet IWinRule, där istället Dealer vinner på lika.

Saknas en association (med namn "_ob") mellan SwedishView och CardAddedObserver.

Saknas en association (med namn "m_winRule") mellan Dealer och IWinRule.

Saknas en association (med namn "cardAdded") mellan CardAddedObserver och Card.

Finns några beroenden man kan ha med i diagrammet, men som man själv väljer om man vill visa.

I övrigt ser det bra ut.

Is the dependency between controller and view handled? How? Good? Bad?

Strängberoendet är borttaget mellan Controller och View vad det gäller "Play", "Hit", "Stand" och "Quit" och en ändring behöver endast göras i Viewn så som designen ser ut nu, vilket är bra. Denna relation stämmer med klassdiagrammet, Controllern anropar Viewn enligt MVC.

Is the Strategy Pattern used correctly for the rule variant Soft17?

Ja, det tycker vi. Ni har ett interface, IHitStrategy, och två klasser som använder interfacet, Soft17 och BasicHitStrategy.

Is the Strategy Pattern used correctly for the variations of who wins the game?

Finns inte angivet i klassdiagrammet, men finns med i designen (IWinRule). Själva Strategy Pattern är implementerat på ett bra sätt. Dock så finns det bara en klass som ärver av IWinRule, men det bör väl vara två? En när Dealer vinner på lika och en när Player vinner på lika.

Is the duplicate code removed from everywhere and put in a place that does not add any dependencies (What class already knows about cards and the deck)? Are interfaces updated to reflect the change?

Hittar duplicerad kod i InternationalNewGameStrategy och AmericanNewGameStrategy. Övriga koden ser bra ut.

Is the Observer Pattern correctly implemented?

Den är implementerad och fungerar korrekt.

Is the class diagram updated to reflect the changes?

Ni har inte tagit med IWinRule och klasserna som använder de interfacet i klassdiagrammet. I övrigt är det uppdaterat enligt de ändringar och tillägg som blivit gjorda i applikationen.

Do you think the design/implementation has passed the grade 3 criteria?

Den är klart godkänd, efter att ni har fixat de saker vi nämnt ovan.