

Reflexion

Im Allgemeinen:

Meine Finale Implementierung hat die selbe Idee befolgt wie die vorgeschlagene/geplante Implementierung in meinem Klassendiagramm. Jedoch in gewissen Aspekten ist sie doch komplett anders geworden. Ich habe mein Server immer noch in verschiedene „Manager“ Klassen aufgeteilt, die jeweils für die Speicherung und Betreuung der Daten verantwortlich sind. Es gibt immer noch eine Player und Game Klasse und die Instanzvariablen in diesen Klassen sind sehr ähnlich den im Klassendiagramm identifizierten. Auf der anderen Seite funktioniert die Weitergabe von Daten komplett anders als ich es mir vorgestellt habe (haben könnte). Ich habe einige in der VO gelernten Konzepte in meinem Projekt angewandt. Das Spring Framework war mir komplett neu und ich konnte mir gar nicht vorstellen welche Funktionalitäten es anbietet und wie ich diese ausnutzen könnte. Am Ende habe ich Einpaar Features von diesem Framework benutzen können.

Ich habe in meinem finalen Projekt auch deutlich mehr Interfaces eingesetzt. Diese habe mir es erlaubt das Open/Close principle besser einzuhalten und zb. nur lese zugriff auf gewisse Klassen erlauben.

Business rules:

Ich habe leider die vorgeschlagene Business rule Implementierung erst sehr spät im Projekt umgesetzt. Dadurch habe ich mir deutlich mehr aufwand gemacht. Am Anfang habe ich gedacht das es einfacher waere checks wie ob ein Spieler registriert ist erst in der PlayerManager Klasse zu machen, nach dem ich aber die vorgeschlagene Business rule Implementierung umgesetzt habe, sind mir die Vorteile doch Klar geworden.

Hätte ich mit der Implementierung früher angefangen, wurde ich die Datenspeicherung vielleicht etwas anders gestalten. Derzeit müssen die Regeln recht viel mit dem Daten Objekten kommunizieren.