# Reflexion

#### **Move Generation**

Die größten Änderungen wurden in der "Move Generation" Architektur durchgenommen. Das einzige was aus dem Originellen Klassendiagramm behalten wurde, sind einige Klassennamen. Die Architektur im Klassendiagramm war nicht genug durchdacht. Als ich versucht habe sie zu implementieren, habe ich an vielen Stellen gemerkt, das in den einzelnen Klassen oft Daten fehlten, oder diese auf unnötig umständliche Weise weitergeleitet werden mussten.

Jedoch wurde die Hauptidee erhalten. Es gibt immer noch eine MoveGeneration Klasse, die als Art Facade für den Controller agiert, es gibt immer noch eine PathFinder Klasse und eine NodeFinder Klasse.

# Map

Der Größte unterschied hier ist das ich die FullMap und die HalfMap in zwei eigene Klassen abgebildet habe, anstatt nur von einer wie ursprünglich geplant. Ich habe auch die Idee von einem MapUpdater verlassen und habe jeden der das FullMapData Objekt besitzt, darauf schreibend zugreifen lassen. Es wurden auch viele weitere Helper Klassen identifiziert, die ich bei meinem Originellen Design übersehen habe.

### **Package Structure**

Die Package Structure von meinem Diagramm war etwas unübersichtlich. Mein finaler Client besteht aus einigen mehr Packages, die der Organisation von Klassen helfen.

# Was könnte noch geändert werden?

Das größte Problem was ich in meiner Implementierung jetzt noch erkennen kann ist die PathGeneration. Derzeit habe ich zwei Klassen, eine die den kürzesten Weg zwischen zwei Positionen berechnet und eine die die beste Reihenfolge zum durchlaufen von Nodes erstellt (oder mindestens sollte, meine jetzige Implementierung geht immer nur zum nächsten). Ich denke diese Konzepte könnten besser vereinigt werden und wurden einiges an Rechnerarbeit ersparen.