

בחירת פרויקט – דוד נקש ועומר צוקר

תחילה ביצענו מעבר משותף על כל אחד מהפרוייקטים והצגנו אחד לשני את תהליך קבלת ההחלטות באשר לבניית ה-Design ויצירת המתודות בכל אחד מהקבצים בפרויקט.

ניכר היה לראות שהפרוייקט של דוד היה משמעותית מודולרי וגנרי יותר ולכן בחרנו לעשות שימוש ב-Design ובחשיבה שעמדה מאחורי הפרוייקט שלו.

מאידך, הלוגיקה של המשחק בפרוייקט של עומר עבדה בצורה יעילה יותר וללא באגים כלל, גם לאחר ניסיונות רבים של מקרי קצה אפשריים.

מכאן שהחלטנו שה-Core של הקוד עצמו ילקח מהפרוייקט של עומר ואילו ה-Design מהפרוייקט של דוד.

לבסוף, החלטנו על קווים מנחים שאיתם נרצה להמשיך בפרוייקט הנוכחי, וכמובן Design כמה שיותר מודולרי על מנת שבהמשך נוכל להוסיף קלאסים בקלות.

דוד ועומר