

## Hausaufgabe 7 Aufgabe 3

### SOLID Prinzipien:

Single Responsibility Principle: Die Interfaces trennen Gamelogik und Timerlogik.

Interface Segregation Principle: Die Interfaces sind klein und spezifisch.

Open/Closed Principle: Neue Gamelogik oder Timerlogik kann durch neue Implementierungen hinzugefügt werden, ohne bestehende Klassen zu ändern.

### Flexibilität

Die Flexibilität ist relativ hoch, da keine Implementierungen für die Interfaces vorgegeben sind, kann zeitgleich an mehreren Versionen mit verschiedenen Methoden gearbeitet werden ohne große Änderung vollziehen zu müssen. Und man hat zusammen mit der UI einen gemeinsamen Startpunkt für so eine Implementation.

### Vorteile in großen Projekten

Wiederverwendbarkeit vom Code

Testbarkeit Grundmethoden bestehen immer und können auch immer in Tests mit einbezogen werden.

Austauschbarkeit der Klassen durch andere Klassen ohne große Veränderungen Vollziehen zu müssen.