Team Actinium

Рефакториране:

1. Създаване на класа Labyrinth
2. Пренасяне на променлвите MinimumPercentageOfBlockedCells и MaximumPercentageOfBlockedCells в класа Labyrinth
3. Пренасяне на константите BlockedCell и FreeCell в класа Labyrinth
4. Преименуване
5. BlockedCell -> BlockedCellSymbol
6. FreeCell -> FreeCellSymbol
7. Пренасяне на полето char[,] matrix в класа Labyrinth
8. Пренасяне на метода GenerateMatrix() в класа Labyrinth
9. Създаване на конструктор за класа Labyrinth
10. Пренасяне на метода MakeAtLeastOneExitReachable() в класа Labyrinth и неговото преименуване на AssureReachableExit()
11. Цялостна промяна на логиката на AssureReachableExit()
12. Изнасяне на Random като статично поле
13. Изнасяне на конзолните съобщения от GenerateMatrix() в Main() метода на програмата.
14. Обединяване на IsGameOver() и IsGameEnd() в общ метод IsGameOver(), който се изнася в класа Engine
15. Основната идея на метода PlayGame() се изнася в метода StartGame() в класа Engine
16. Премахваме movesCounter() – това е пътят, минат от Player-а. Той вече се съхранява като пропърти Points в класа Player.
17. Методът ExecuteCommand() се мести в класа Engine
18. Създава се клас ScoreBoard
19. Методът PrintScore е премахнат. Вместо него се имплементира ToString() за класа ScoreBoard.
20. Преустановява се употребата на PowerCollections. Вместо това в класа ScoreBoard се използва List<Player> като всеки играч държи Name и Points. Сортирането става чрез вътрешния метода Sort().
21. Изтриване на излишните празни редове и добавяне, където има нужда от тях.