**Dokumentasjon Innlevering 1**

**Refaktorering, UML**

Vi er 3 i gruppen.

Sam Dale

William Judi

Anh Le

Vi har valgt å fjerne SnakeMess klassen og lagde en controller klasse som skal styre spilles.

Hele spillet ble 5 klasser. Vi syntes ikke vi trengte flere klasser for å løse utfordringene.

Siden dette er et relativt lite prosjekt så har vi valgt å fokusere på lesbarhet istedenfor ytelse.

Våre klasser skal ta seg av sine oppgaver og noe delt oppgaver/ metoder på klassen som fletter alle disse klassene sammen.

Vår Controller klasse erstatter SnakeMess der hoved logikken til spillet ligger. Controller klassen styrer hele spillet.

Vi har valgt å koble Point til noe vi kaller Apple ( det som blir spist av slangen ) klassen. Den klassen hjelper oss å lage nye «epler» på tilfeldige steder i konsolen.

Snake klassen tar seg av opprettelse av slangen. Dette er en veldig enkel klasse.

Til slutt lagde vi en siste Klasse som heter GameObject der vi fletter inn Snake og Apple.

Slik har vi en GameObject objekt med referansene til objektene vi trenger i pillet. Vi har valgt å gjøre disse objektene private så det må styres gjennom public metoder.

Vi har også tatt ut en del av gameloopen på egne metoder i Controller klassen. Bruker input håndteres i egen metode.

Alle disse endringene gjør det lettere å videreutvikle applikasjonen, det gjør den mer lesbart for utviklere.