

Peer Review Instructions

Workshop 3 Design

Ullrika Falk

Try to compile/use the source code provided. Can you get it up and running? Is anything problematic?

Fungerar ej att köra applikationen på grund av en del kompilerings fel i koden. Vi får 10 errors så fort vi startar projektet i Visual Studio och går ej att köras innan dessa fel har lösts. Har testat köra applikationen på 3 olika datorer och samma fel på alla.

Test the runnable version of the application in a realistic way. Note any problems/bugs.

Gick ej att testa pga. åvanstående.

Does the implementation and diagrams conform (do they show the same thing)? Are there any missing relations? Relations in the wrong direction?

Det finns ej någon association mellan Player klassen och Card i diagrammet men finns tydligt i koden.

Det finns ej någon association mellan Deck och Card i diagrammet men finns i koden, för att göra det ännu tydligare skulle ett samband mellan card och enum också kunnats ritas upp samt mellan Player och enum.

Det finns ej någon association mellan Game och Player samt Dealer i diagrammet men finns i koden.

I Game Klassen har ni ett beroende till ICardDealedListener men finns ej i diagrammet samt att ni har skapat en ny instans av ICardDealedListener i Game klassen och använder den som en association till ICardDealedListener i metoden `public bool Hit()` Och där krashar koden då error meddelandena ligger.

Interfacet INewGameStrategy är beroende av Deck, Dealer och Player, som ej finns med i diagrammet.

RulesFactory är beroende av INewGameStrategy och IHitStrategy i koden men ej i Diagrammet.

Is the dependency between controller and view handled? How? Good? Bad?

Det finns fortfarande ett dolt beroende mellan controller och View då ni ej löst problemet. Hade kunnats lösas bättre med enum.

Is the Strategy Pattern used correctly for the rule variant Soft17?

Implementationen av den nya regeln verkar följa Strategy mönstret och det är inga problem att byta regel utan större förändring i övrig kod. Dock så verkar det som er regel inte tar hänsyn till om essets värde redan är ändrat till ett(1). D.v.s att dealern kommer att ta ett kort till vid exempelvis handen Ess, Tre, Fyra, Nio vilket inte är lämpligt.

Ni har även deklarerat en konstant för att ta bort beroendet med hitLimit men inte använt den.

Is the Strategy Pattern used correctly for the variations of who wins the game?

Det finns ej någon kod för detta kravet I koden.

Is the duplicate code removed from everywhere and put in a place that does not add any dependencies (What class already knows about cards and the deck)? Are interfaces updated to reflect the change?

Problemet är ej löst, duplicerad kod finns kvar.

Is the Observer Pattern correctly implemented?

Inte riktigt då det blir inget anrop till kontrollern då ett kort har tilldelats utan just nu så är det bara så att man stoppar in lyssnare I en lista.

Is the class diagram updated to reflect the changes?

Nej

Do you think the design/implementation has passed the grade 3 criteria?

Ifall ni fixar ovanstående problem så tycker vi att ni absolut uppnår betyg 3 😊