

Dagens gruppuppgift

Kod

Om ni stöter på problem så behöver ni gemensamt leta efter information så att ni kan komma vidare. Att självständigt söka efter lösningar hör till en programmerares vardag.

Den här uppgiften behandlar lite mer avancerade moment koncept inom OOP och designmönster. Siktat du på det högre betyget i projektuppgiften är den nyttig att göra, annars väljer du själv om du hellre vill prioritera att börja titta på SQL-momenten som kommer till kommande lektion. (Ämnesklipp, övningsuppgifter etc.)

1. Bekanta dig med Observer pattern - antingen genom att söka på det själv, eller med hjälp av ämnesklippet nedan:
[Observer pattern](#)
2. I förra övningsuppgifterna gjorde vi ett Sten-Sax-påse-spel med motståndare som gjorde drag baserat på vad motståndaren gjorde förra rundan. Bygg vidare på din egen kod eller [ta koden](#) från lösningsförslaget och bygg vidare så att du har en klass Game som subject / observable och motståndare som behöver veta hur det gick i spelet som observers, som spelet meddelar information till i efterhand (Om du kör fast - här ett [lösningsförslag](#) på den här deluppgiften)
3. Huvuduppgiften! Sök nu efter *Gang of Four Design patterns* för att hitta fler av dessa mönster. Välj valfritt och se om du kan ta reda på hur det fungerar, gör ett exempel i c# och demonstrera / förklar vad mönstret går ut på, vad för sorts problem det kan lösa och hur det fungerar inför dina klasskamrater nästa lektion 😊