ÖDEV 5

Bu tip gereksinimlerde her zaman önce varlıklarınızı bulun bakın burada oyuncu diye bir arkadaş var

Demiş ki bu oyuncunun sisteme kayıt olabilmesi bakın bunlar hep operasyon arkadaşlar. Şunu alışkanlık haline getirin operasyon sınıflarına bir tane interface ile başlayıınz.

Zaten hep böyle olur önce orada ki varlığı bulursunuz oluşturursunuz akabinde bu gamer için operasyonlara ihtiyacım var operasyon sınıflarında bir tane interface ile başlayınız.

IGamerService 🡪 interfacede burda biz kimi ekliyor olacağız (Gamer gamer).

Operasyonların interfacesini yazıyoruz yani şablonunu oluşturuyoruz.

Biz hiçbir sınıfı çıplak bırakmauycağız çıplak bırakmak demek classları interfacesiz bırakmak yani : …. Yapmamak. : Interface yapmamak yapmayacağız

Yani senin classın implementasyon almmıyorsa ilerde problem yaşarsın.

Hep böyle başlayın yapacağınız şablonu oluşturun interfaceyi oluşturun.

Bir sınıfın içerisindne başka bir sınıf kullanacaksan asla onu newleme. Bir tane constructor oluştur.

Micro service yani ben bu GamerManager’ın içerisinde başka bir service kullanacağım .

Hep böyle yapın önce interface yapın bu yapacağım işin şablonunu oluşturun. Ben ne yapacağım doğrulama yapacağım parametremde 🡪 Gamer gamer 🡪

Bbir sınıfın içerisinde başka bbir sınıf kullanacaksan bunlar manager sınıfları asla onu newleme

IUserValidationService \_userValidationService; yaptım generict yaptım 🡪 bu ne demek gamermanager’a IuserValidaitona artık bir bağımlılığı var gamermanagerın içerisinde ben bir doğrulama servisi kullanacağım demek 🡪 ama bu doğrulama servisi asla kimlik paylaşm sisteminin kendisi değil onun soyutu