

TDP005 Projekt: Objektorienterat system

Kodgranskning

Författare

Filip Strömbäck

Notera

Detta är ett kort exempel på hur en kodgranskningsrapport kan se ut. Den är därför inte helt komplett, exempelvis saknas innehåll under *Vårt projekt* och innehållet under *Granskat projekt* är aningen kortfattat.

1 Möte

Innan mötet såg vi till att vår beställargrupp hade tillgång till vår kod på GitLab. Innan kodgranskningsmötet hade både vi och beställargruppen läst igenom varandras kod för att mötet skulle gå snabbt och smidigt. Mötet ägde rum den 3:e december klockan 10:15. Under mötet gick båda grupperna igenom de brister i koden som de tidigare hade hittat.

2 Granskat projekt

Spelet som vi granskade gick ut på att eliminera fiender genom att skjuta på dem utan att själv bli träffad. På spelplanen finns det också ett antal lådor som kan användas som skydd, men de går sönder efter att ha blivit träffade ett par gånger.

2.1 GameObject

I klassen `GameObject` finns det en del medlemsfunktioner som inte hör hemma där:

`intersect(const Rect &, const Rect &);` hör inte hemma som en medlemsfunktion i `GameObject` eftersom den kontrollerar om två rektanglar överlappar. Den borde i stället vara en medlemsfunktion i `Rect` eller en fri funktion. Samma funktion finns också implementerad i `GameEngine`. Här skulle samma funktion kunna återanvändas ifall `intersect` inte var en medlemsfunktion hos `GameObject`.

`chooseInt();` passar också bättre som en fri funktion eftersom den inte egentligen hör ihop med `GameObject`.

2.2 Användning av const

Klassen `GameObject` innehåller många medlemsfunktioner, men ingen av dessa är markerade som `const`. Funktioner som `getPosition` borde markeras med `const`.

2.3 Namngivning

Namngivningen är inte konsekvent. De flesta klasser använder följande format: `GameObject`, `GameEngine`. Dock finns det klasser som bryter detta, exempelvis `enemy_object`.

2.4 Minneshantering

Alla entiteter i spelet allokeras med `new` och läggs till i en lista i `GameEngine`. Däremot frigörs aldrig minnet med `delete`.

3 Vårt projekt

Beskriv här kortfattat de kommentarer som ni fått på ert projekt här, och vad ni kan göra åt dem om det är relevant.