



# Java Design Patterns

Pt. II



# Vad gör vi / vad lär vi ut?

- applicera Design Patterns (från “vanliga” kursen)
- OO
- diskutera och använda UML
- diskutera specifikationer
- diskutera val av datatyper

# Var finns skiten?

[wiki.juneday.se](http://wiki.juneday.se)

[http://wiki.juneday.se/mediawiki/index.php/Designm%C3%B6nster\\_\(YRGO\)](http://wiki.juneday.se/mediawiki/index.php/Designm%C3%B6nster_(YRGO))

# 3 dagar

Hårt jobb

Koda koda koda - fråga fråga fråga

Kul - hoppas vi

[https://en.wikipedia.org/wiki/Three\\_Days\\_\(Jane%27s\\_Addiction\\_song\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Three_Days_(Jane%27s_Addiction_song))

# 3 dagar

Vi kan inte låta er göra en design och implementation av ett spel på tre dagar.

Istället, vi:

- guidar er igenom specifikationen
- tar fram en förenklad specifikation
- diskuterar fram en design tillsammans med er
- ger er skelettkod

Ni skriver:

- Kod för t ex Room, Thing, Player
- Kod för att hantera regler kring saker i spelet
- Kod för att hantera regler kring speciella rum i spelet