

Code review:

Review gekregen van Mart-Jan:

Omdat je maar 2 classes hebt, is de code in het algemeen al erg onoverzichtelijk, ik zou voor elk apart scherm een class aanmaken zodat je die elke keer makkelijk kan aanroepen. Ook kan je op die manier erg makkelijk schermen veranderen mocht dat nodig zijn.

Je hebt een grote lijst met fields, wat ietwat onduidelijk is, als een andere programmeur met je code zou moeten werken zou hij geen idee hebben wat welke variabele doet, dit kan je in een deel al verbeteren om de fields te commenten, dan weet hij gelijk in welke delen van je code de fields worden gebruikt. Wel vind ik de naamgeving van de fields erg duidelijk, ze zijn allemaal verschillend. Dat heb je bijvoorbeeld bij deze lijnen code goed gedaan:

```
private int aantalTienEuroBiljetten, aantalTwintigEuroBiljetten,  
aantalVijftigEuroBiljetten;  
en
```

```
private int incorrecteInlogPogingen, aantalTienEuroBiljetteninDatabase,  
aantalTwintigEuroBiljetteninDatabase;  
private int aantalVijftigEuroBiljetteninDatabase;
```

Ze lijken misschien wel op elkaar maar toch is het duidelijk wat bij wat hoort.

Het is goed dat je verschillende methods hebt gebruikt, doordat je boven elke method kort comment wat er in gebeurt, is het al een stuk duidelijker.

```
public void cleaningFrame() { // de frame opschonen
```

```
public void delay(int delay){ //hier worden de delays gemaakt
```

Het gedeelte waar je de pincode laat invoeren door de gebruiker is te groot, je maakt per cijfer 4 if-statements wat best veel ruimte in beslag neemt.

```
if(serialData.equals("1") && pincodePanel.isVisible() ){  
    if(lengteVanPincode==1) {char1.setText("X");pin1="1";}  
    if(lengteVanPincode==2) {char2.setText("X");pin2="1";}  
    if(lengteVanPincode==3) {char3.setText("X");pin3="1";}  
    if(lengteVanPincode==4) {char4.setText("X");pin4="1";}  
    lengteVanPincode++; //Elke keer als je een getal invoerd, de  
lengteVanPincode groter.
```

Mijn advies hiervoor is om een method te schrijven die elk getal inleest en in een variabele zet, op die manier heb je aan 1 regel genoeg om de method op te roepen.

In dit laatste gedeelte staan een hele rij met methods, het is niet heel erg duidelijk waarvoor deze allemaal op het einde staan, ik raad je aan om deze lijnen ook te commenten.

```
gaNaarScanPasPanel();  
    terugNaarHomeScreenPanel();  
    pasLezen();  
    pakBiljettenVanDatabase();
```

```

        knopjesVanBiljettenVerbergen();
        pinCodeInvullen();
        pinCodeClearen();
        correctePinCode();
        incorrectePincode();
        passBlokkeren();
        gaNaarOpnemenPanel();
        resetWaardes();
        showBalance();
        snelKeuzeMenu();
        terugNaarIngelogdPanel();
        opnemen();
        bonMenu();

```

Review voor Boyd:

NEGATIEF FEEDBACK:

Verwijder de comments die je toch niet ga gebruiken.

```

// Statement st = correcteStatement();
// ResultSet rs = st.executeQuery(query);
//bij update:
// st.executeUpdate(query);
// if(rs.next()==true) {
//     //System.out.println("yolo");
//     if (rs.next())
//     {
//         pasnumber = rs.getString("Pasnummer");
//         Rekeningnummer = rs.getString("Rekeningnummer");
//         Pincode = rs.getString("Pincode");
//         aantalfouten = rs.getInt("aantalfouten");
//         Balance = rs.getInt("Balance");
//         System.out.format("%s,%s,%s,%s,%s\n", pasnumber, Rekeningnummer, Pincode, aantalfouten, Balance);
//     } else {
//         System.out.println("Pass doesn't exist!");
//     }
// }

// as.add(text3);
// as.add(text4);
// as.add(text5);
// as.add(balance);
addbuttons();

// as.add(vijftig);
// as.add(twintig);
// as.add(tien);
// as.add(plus);
// as.add(min);
// as.add(button1);
// as.add(button2);
// as.add(button4);
// as.add(button5);
// as.add(button7);
// as.add(button8);
// as.add(vijftigaantal);
// as.add(twintigaantal);
// as.add(tienaantal);
// as.add(aantal);
// as.add(aantal);

// public void keypad() { //method om alle buttons in de scherm te implemente
//     int x = 350;
//     int y = 120;
//     buttons.clear();
//     // buttons.add(new ScreenButton("1 ",new Point(x, y)));
//     // buttons.add(new ScreenButton("2 ",new Point(x +50, y)));
//     // buttons.add(new ScreenButton("3 ",new Point(x+ 100, y)));
//     // buttons.add(new ScreenButton("4 ",new Point(x, y +50)));
//     // buttons.add(new ScreenButton("5 ",new Point(x+50, y+50)));
//     // buttons.add(new ScreenButton("6 ",new Point(x+100, y+50)));
//     // buttons.add(new ScreenButton("7 ",new Point(x, y+100)));
//     // buttons.add(new ScreenButton("8 ",new Point(x+50, y+100)));
//     // buttons.add(new ScreenButton("9 ",new Point(x+ 100, y+100)));
//     // buttons.add(new ScreenButton("(*) Clear ",new Point(x, y+ 150)));
//     // buttons.add(new ScreenButton("0 ",new Point(x + 50, y+150)));
//     // buttons.add(new ScreenButton("#< ",new Point(x+100, y+150)));
// }
// for (ScreenButton button : buttons) {
//     as.add(button);
// }

```

Verwijder de libraries die je al hebt. Zodat je niet 2 keer dezelfde library hebt.

```
import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStreamReader;
import java.util.ArrayList;
import java.util.Arrays;
import java.util.HashMap;
import java.util.Map;
import java.awt.event.ActionListener;
import java.awt.event.WindowAdapter;
import java.awt.event.WindowEvent;
import java.awt.event.ActionEvent;
import java.awt.*;
import java.util.concurrent.TimeUnit;
import java.sql.*;
import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStreamReader;
import java.util.ArrayList;
import java.util.Arrays;
import java.util.HashMap;
import java.util.Map;
import java.awt.event.ActionListener;
import java.awt.event.WindowAdapter;
```

Niet teveel van dezelfde comment. Je kan beter 1 comment boven de regels plaatsen.

VB: /* nieuwe text maken van class displaytext en de positie gegeven */

```
Displaytext X = new DisplayText("naam",new Point(X,X));
Displaytext X = new DisplayText("naam",new Point(X,X));
Displaytext X = new DisplayText("naam",new Point(X,X));
Displaytext X = new DisplayText("naam",new Point(X,X));
```

[illegible]

De witregels zijn te groot. Je kan beter 1 of 2 regels gebruiken.

```
Displaytext aantal = new Displaytext("displayaantal",new Point(600,100),200,60,180, 180, 180, 50); // nieuwe text maken van
Displaytext totaal = new Displaytext("displaybalance",new Point(320,375),400,60,180, 180, 180, 60); // nieuwe text maken van

// knoppen
Displaytext buttonA = new Displaytext("displaybuttona",new Point(900,100),400,70,5, 132, 100, 40); // nieuwe text maken van
Displaytext buttonB = new Displaytext("displaybuttonb",new Point(900,200),400,70,5, 132, 100, 40); // nieuwe text maken van
Displaytext buttonC = new Displaytext("displaybuttonc",new Point(900,300),400,70,5, 132, 100, 40); // nieuwe text maken van
```

Circumstance	Percentage (%)
If someone is attacking you	~85
If someone is threatening you	~75
If someone is harassing you	~65
If someone is insulting you	~55
If someone is annoying you	~45

Het is mooier als je de code in 1 taal schijft. Dus niet Nederlands en Engels.

```
private void enterpin(int aantalfouten){
```

Sommige codes zijn onduidelijk. Je kan hier beter paar comments bij plaatsen.

```

String clientinput = null;

while(clientinput == null || clientinput.length() != 1){
    clientinput = cardReader.getInput();
}

String buttonValue = clientinput.substring(0, 1);

System.out.println(clientinput.substring(0, 1));
if (clientinput.substring(0, 1).equals("c")) {
    i=0;
}
// else if(clientinput.substring(0, 1).equals(" "))
// i=i;
else if(clientinput.substring(0, 1).equals("b")){
    if(i>=4)
        i=4;
}

```

POSITIEF FEEDBACK:

Ik vind dit mooi, omdat de methods bij elkaar zijn.

```

buttonB.giveOutput("(b)");
buttonC.giveOutput("(c)");
buttonD.giveOutput("(d)");
buttonster.giveOutput("(*)");
buttonhash.giveOutput("(#)");

vijftig.giveOutput("\u20ac50");
twintig.giveOutput("\u20ac20");
tien.giveOutput("\u20ac10");
plus.giveOutput("+");
min.giveOutput("-");
button1.giveOutput("(1)");
button2.giveOutput("(2)");
button4.giveOutput("(4)");
button5.giveOutput("(5)");
button7.giveOutput("(7)");
button8.giveOutput("(8)");
tienaanal.giveOutput("2");
twintigaantal.giveOutput("0");
vijftigaantal.giveOutput("1");
aantal.giveOutput("amount");

Displaytext tien = new Displaytext("disp
Displaytext twintig = new Displaytext("d
Displaytext vijftig = new Displaytext("d
Displaytext plus = new Displaytext("disp
Displaytext min = new Displaytext("displ
Displaytext button1 = new Displaytext("d
Displaytext button2 = new Displaytext("d
Displaytext button4 = new Displaytext("d
Displaytext button5 = new Displaytext("d
Displaytext button7 = new Displaytext("d
Displaytext button8 = new Displaytext("d
Displaytext tienaanal = new Displaytext
Displaytext twintigaantal = new Displayt
Displaytext vijftigaantal = new Displayt
Displaytext aantal = new Displaytext("di
Displaytext totaal = new Displaytext("di

```

De benamingen zijn duidelijk.

De teksten die je op de frame print zijn duidelijk.

```

t("(a)OK");
t("(b)backspace");
t("(c)clear");
t("(d)stop");
enter your PIN");

```