

TDP005 Projekt: Objektorienterat system

Kodgranskningsprotokoll

Författare

Alicia Bergman alibe500@student.liu.se

Josefin Bodin josbo110@student.liu.se

Ahmed Sikh ahmsi881@student.liu.se

1 Revisionshistorik

Ver.	Revisionsbeskrivning	Datum
1.0	Första utkast	201209

2 Möte

Inför mötet såg vi till att vår motgrupp hade tillgång till vår projektkod och vår designspecifikation via gitlab. Vi hade även tillgång till deras på samma sätt. Vi förberedde oss genom att först kolla igenom koden på egen hand för att sedan diskutera tillsammans. Mötet ägde rum den 9:e december 14:00

3 Det granskade projektet

Spelet vi granskade går ut på att skjuta fiender som rör sig i en rad mot spelaren. Spelarens rörelse är begränsad till en specifik area. Över denna area rör sig en annan typ av fiende slumpmässigt och spelaren måste se till att undvika denna eller skjuta den.

3.1 Första intrycket

Vid en första anblick tyckte vi att spelets designspecifikation och kod såg mycket genomtänkt och välplanerad ut och detta var även det allmänna intrycket när projektet lästs igenom.

3.2 Kommentarer

Koden var generellt sett ganska lättförståelig, men det skulle inte skada med mer kommentarer i koden för att göra läsbarheten lite lättare och koden mer förståelig vid en första anblick.

3.3 Funktionsplats

Något vi noterade var att en del funktioner som hanterade ungefär samma sak låg i olika klasser i projektet och det vore bra om det istället låg samlade.

3.4 Publika variabler

Alla variabler i objectklassen var publika, något som kan skapa problem i framtiden.

3.5 Nya nivåer

Vi märkte att allt för tillfället är hårdkodat, vilket gör det komplicerat om man vill lägga till nya nivåer till spelet.

3.6 Positiv feedback

3.6.1 Välplanerat

Projektet kändes som sagt genomtänkt och välplanerat.

3.6.2 Main

Main funktionen är väldigt liten, vilket är ett av kraven på koden.

3.6.3 Klasser

De har bra och tydliga klasser som gör precis det de ska göra.

4 Vårat projekt

4.1 Kollision med väggar

Vår spelare vibrerar när den kolliderar med väggar, vår motgrupp hade haft liknande problem och erbjöd en lösning på detta.

4.2 Game

Vår updatefunktion i gameklassen var svårläslig, något vi ska kolla igenom och försöka lösa.

4.3 State

Vi saknar för tillfället en stateklass som alla staten ärver ifrån. Detta är ingen prioritet för tillfället men ska försöka lösas om tid finns.

4.4 Enemy

Movefunktionen i enemyklassen är ganska svårläslig, vi ska försöka förbättra läsbarheten i den. Enemy tar för tillfället in ganska många parametrar, något som kanske kan lösas med en vektor.

4.5 Inläsning av sprite

Vid inläsning av en sprite får vi nu ett errormeddelande om texturen ej kan läsas in, detta kan lösas med hjälp av en defaulttextur istället.

4.6 variabelnamn

Vi har ganska korta och oförståeliga variabelnamn, tanken är att gå igenom koden och ändra på dessa till mer passande namn.

4.7 Positiv feedback

4.7.1 Generellt

Vår motgrupp tyckte vårt projekt var välplanerat och genomtänkt samt att vår polymorfi var bra.

4.7.2 Inläsning av nivåer

Vi har en bra inläsning, vilket gör det lätt att läsa in nya nivåer.