

02362: Projekt i software-udvikling (f23)

Ekkart Kindler (ekki@dtu.dk), 6. marts 2023

Opgave V4a (til 28. marts): RoboRally: Databasetilknytning

Ved aflevering V4a (visningsopgave) skal I demonstrere at jeres RoboRally-spil kan gemmes i en database og at spillet kan senere startes igen fra tilstanden som var gemt. Det er nok hvis de basale tilstande af spillet, spillerne (robotten) og deres kort kan gemmes. Dette feature danner så basis til databasetilknytning af jeres endelige software.

En nem måde til at gemme spillets tilstand er brug af JDBC's prepared statements, som bliver diskuteret under selve forelæsning PiSU-L06.pdf (slides 20-34); og det bliver diskuteret lidt mere i uge 7 igen. En del af koden får I udleveret som partiel IntelliJ-projekt: `robosally-1.4.1a.zip`. Bemærk at projektet ikke kompilerer og ikke kan køre som I får det udleveret; men I kan kopiere koden vedr. DAL fra dette projekt til jeres projekt og bruge og udvide den.

Næste uge (uge 7) bliver denne aflevering udvidet (V4b) med et feature, så at man også kan lade en spilleplade fra en fil. At lade et spil er så en kombination af at lade en spilleplade fra filen og spillets tilstand fra databasen. Koden til at lade spillepladen er allerede inkluderet i det partielle IntelliJ-projekt `robosally-1.4.1a.zip`, som I får udleveret i dag (via DTU Learn i modul uge 06).