Tekninen dokumentti

* 2D-Grafiikkamoottori

Luomala Joni-Petteri

Karjalainen Vesa

Karppinen Tuukka

Saastamoinen Miika

Oja Mikael

Sisällys

1. Projektin esittely
   1. Versionhallinta
   2. SDK:t
   3. Komponentit
2. Alustava työnjako
3. Projektissa käytettävät käytänteet
4. Projektin esittely

Projektin tavoitteena on 2D Pelimoottorin tekeminen OpenGL pohjaisena, C++ natiivi koodina.

* 1. Versionhallinta

Versionhallintaan käytämme gitHubia, eritoten GitExtencionia

* 1. Projektissa käytettävät SDK:t

FreeImage

GLEW

### OpenGL 2.1 (2006)

Windows API

1. Projektin alustava työnjako
2. Projektin Ohjelmointi käytänteet

Ei höpö höpö juttuja.

* Englanniksi
* Muista namespacet
* Muuttujat ja funktiot nimetään selkeästi ja kuvaavasti (esim. funktio joka
* Yhdellä funktiolla on yksi tehtävä
* Järkevä ja selkeä jäsentely (eli kylvetään niitä rivivaihtoja ihan urakalla)
* Funktion sisällä tehdyt muuttujat nimetään temp + muuttujan nimi (esim. int tempMuuttuja)
* Dynaamista ohjelmointia suositaan (iteraattorit ja pointterit) kuitenkin järjen nimissä
* Ei #pragma once vaan se toinen
* Ei alaviivoja
* Funktion nimet isolla
* Muuttujien nimet pienellä (camelCase)
* Luokkien nimet isolla