

Viikkoraportti 2

Maanantai 26.1.-15

Luotiin palkinto-luokka

Ongelmia koordinaattien lisäämiseen vanhats-olioon.

- Muutin PriorityQueueta ArrayDequeen, korjattu

Rakennan pelin pääluokkaa

- ei jostain syystä piirrä toista hahmoa
 - koska sijainti ei jostain syystä muutu
 - int[] taulukkoja ei näköjään voi suoraan verrata
 - korjattu
- laudan päivittämisessä ongelmaa
 - toinen hahmoista ei ilmesty
 - korjattu, vika oli laudan päivitä metodissa

GameOver-boolean luotu

Seuraavaksi mahdollisesti GUI

- mukavampi seurata testaamista kuin terminaalin flodaamisella

Ainakin pelilooppi

Näiden jälkeen pelin pohja on valmis, jonka jälkeen voi ruveta rakentamaan algoritmeja!

Tiistai 27.1.-15

GUI on kutakuinkin valmis

To Do:

- testit
- JavaDoc
- Algoritmit

Sankarin algoritmin hahmottelua:

Sankarin suunnanvalinta-funktiolla on kaksi muuttujaa: etäisyys aarteeseen ja etäisyys hirviöön. Jokaisella liikkeellä sankari koettaa kasvattaa etäisyyttä hirviöön ja pienentää etäisyyttä aarteeseen. Mitä lähempänä hirviö on, sitä suurempi vaikutus sillä on sankarin suunnanvalintaan suhteessa aarteen läheisyyteen.

Hirviön algoritmin hahmottelua:

Kaksi vaihtoehtoa: hirviö valitsee suoraan palan joka lyhentää eniten matkaa sankarin nykyiseen sijaintiin. Tämä on siis tyhmin vaihtoehto.

Toinen vaihtoehto on että hirviöllä on alkeellinen "ennustaminen". Se ottaa huomioon sankarin mahdolliset liikkeet, ja arpoo seuraavan liikkeensä niiden perusteella.

Ainakaan toistaiseksi suunnitelmissa ei ole että palkinnon sijainti vaikuttaisi hirviön suunnanvalintaan.