Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 17.11.2023 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| **Disegno a matita:**  Inserita la possibilità di disegnare con la matita. Questa funzione è stata creata sfruttando  **Eliminazione con gomma:**  È possibile eliminare le linee disegnate sia a penna che con lo strumento linee grazie alla classe Eraser. Questa classe elimina le gli element delle istanze delle linee.  Quando si cancella, appare anche un cerchio blu che rappresenta l’area di azione della gomma.  **Inserimento linee:**  Collegata la classe Line con l’interfaccia grafica. Ora è possibile disegnare le linee direttamente dal programma. |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| **PROBLEMA 1:**  Il metodo della gomma per rimuovere gli elementi generava svariati errori pur svolgendo le mansioni, essi erano causati dal removeChild(). Causa ignota dato che in altri contesti funzionava.  **SOLUZIONE 1:**  Ipotizzo che gli errori fossero causati dal fatto che venisse richiamato il metodo remove() 🡪 removeChild() anche quando essi erano già stati eliminati a causa del loop.  Per risolvere ho inserito un try catch.  **PROBLEMA 2:**  Inserendo l’istanza della gomma nel file counters veniva generato un errore fatale che impediva al programma di funzionare.  **SOLUZIONE 2:**  La causa era che all’interno della classe della gomma importavo degli elementi da counters e nel file counters importavo la classe della gomma per istanziarla, ciò generava un loop infinito che impediva al programma di caricare.  Per risolvere ho inserito l’istanza della gomma nel file events. |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| In previsione della consegna del progetto è necessario aggiungere gli unit test di ciò che è stato fatto e documentare il tutto |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| **Documentazione**  - UML Aggiornato  - Unit Test  - Istruzioni Interfaccia  - Meccanismo di base  **Unit Test**  - Classi  - Collegamento GUI / Classi  - contenuto variabili  - comportamento classi e funzioni |