

Kvalifikatsiooni lõputöö

Nimi: Trips traps trull.

Autor: Erki Tõnuri

Klass: 12.B

Ülesanne oli teha üks programm, millel oli eesmärk meelelahutus või siis õppeotstarve. Ma valisin, et teen mängu. Arvasin, et oleks hea teha üks lihtsakoeline mäng mida saab sõbraga mängida, kes samuti minuga samas toas on.

Minu ülesanne oli siis luua Windowsi käsureal töödav mäng. Ma valisin C++ keele, sest see on kiire ja lisaks on mul soov õppida seda kasutama. Lisaks on üsnagi lihtne leida vigu üles, kui midagi valesti on kirjutanud. Erinevalt Pythonist näitab C++ kõik vead ära kui seda jooksutada ja mitte ainult esimese otsajuhtuva vea, mis koodis on. Kõike Kirjutas Visual Studio 2015, mis oli mul selleks, et C++ koodi kopliteerida. Lisaks kasutasin Githubi, mis oli Visual Studioga koos, tehes commitide tegemise ja repositooriumi pushimise ülimalt lihtsaks.

C++ oli nii mitugi asja, mis tegi selles töötamise lihtsamaks kui oleks olnud Pythonis. Esiteks sai kasutada Maatrikseid, mis oli ideaalne, et luua 3*3 mängulaud. Kontrollimine oli ka üsnagi lihtne ja ka palju lühem selle tõttu. Lisaks oli lihtne jälgida, kus mingi asi oli, mis ma teinud olin. Kasutas ühetähelisi konstante, mis olid heab märkimiseks, kumb mängib ja kumb võitnud on. Üsnagi lihtsalt sai teha kahe for kordusega, et kuvada mänguväljak, mis iga käik muutus. Kasutas maatriksit, et hoiustada mängu väljakut. Kasutas paari integeri, et saaks käia õigele kohale väljakul. Lisaks iga käik kustutati vana tabel ära, et oleks mängu lihtsam jälgida. Peale igat käiku kasutas käsku TogglePlayer, mis vahetas ära kumb inimene käib. Kui on käidud 9 korda ja kumbki ei ole võitnud, lõpetab mäng ilusti ära ja ütleb et on viik.

Üsnagi tore oli teha üks asi ühes teises keeles, millel olid omad toredad asjad.