

Lamentations of the full stack developer

Projekti lähti liikkeelle aika kunnianhimoisin tavoittein. Useat teknologiat kuten .net ja GraphQL olivat minulle ennestään tuntemattomia ja olivat suurin hidaste projektin edistämisessä. Feature creep oli myös vahvasti läsnä ja yhdistettynä olemattomaan projektin suunnitteluun oli omiaan hidastamaan projektin etenemistä.

Projektin tavoitteena oli luoda sovellus hahmolomakkeiden hallitsemiseen Lamentations of the Flame Princess (Lotfp) nimisessä pöytäroolipelissä. Tavoitteenani oli kehittää reaaliaikaisesti toisten pelaajien kanssa kommunikoiva sovellus, jonka avulla pelaajat voivat pitää kirjaa hahmostaan, tavaroistaan ja palkollisistaan sekä tarpeen vaatiessa jakaa niitä toisille pelaajille.

Aloitin kehitystyön frontendistä, koska .net oli minulle suhteellisen uusi kehitysalusta. Seurasin Lotfp:n hahmolomakkeen ja lähdin tekemään sen osista React komponentteja. Kehitin samalla Redux-pohjaista tilanhallintaa, koska kuvittelin sen olevan helposti integroitavissa suunniteltuun GraphQL-rajapintaan.

Lähdin kehittämään backendiä kun frontend oli jo aika pitkällä. Aloitin tekemällä perinteisen restful-api:n rekisteröitymiselle ja kirjautumiselle. Tämä sujui aika hyvin .net-alustalla ja pääsin nopeasti tutkimaan GraphQL:n toteuttamista .net:llä. Löysin tähän tarkoitukseen hyviä oppaita ja sain melko kivuttomasti toimivan GraphQL-rajapinnan aikaiseksi.

Sitten lähdin integroimaan backendiä ja frontendiä. Huomasin nopeasti että Reduxin-toteutukseni taivuttaminen yhteensopivaksi GraphQL:n kanssa ei tule onnistumaan helposti ja päätin hylätä Reduxin projektistani. Tämän päätöksen seurauksena jouduin muokkaamaan suuren määrän koodia ja projekti venyi entisestään.

Sain loppujen lopulta toimivan sovelluksen aikaiseksi ja suurimman osan ominaisuuksista toteutettua. Osa asioista ei vielä toimi ja testaaminen on jäänyt hyvin vähäiseksi. Nyt kun olen kuluttanut projektiin jo melkein 200 tuntia, olen päättänyt että sovellus on nykyisenlaisena tarpeeksi hyvä palautettavaksi.

Tästä projektista olen oppinut, että tavoitteiden suunnitteleminen etukäteen on tärkeää. Myös hyväksymiskriteereiden määrittelemisen halutuille ominaisuuksille helpottaisi kehitystyötä.