

ReadMe von Gruppe 129

Dieses ReadMe ist als Changelog zu verstehen (wenn auch kein 100%iger) Wir hoffen, dass daraus hervorgeht auf welche Weise wir den Aufgabenteil 4 Bearbeitet haben. Jedoch liegt der Fokus auf den vorherigen Aufgaben. Des Weiteren beschreiben wir wie wir auf die leider vielfältigen mängel der vorherigen Abgabe(n) eingegangen sind. Im folgenden wird das Dokument nach Klassen und Packages Sortiert werden genau wie das Java Projekt. Wir werden auch versuchen möglichst ausführlich auf unsere Anpassungen der Dokumentation aller Klassen einzugehen ebenso wird der Stein Algorithmus beschrieben. Außerdem ist in jeder Klasse die Dokumentation bearbeitet worden

break_out

Constants.java

Erstellen der Konstanten , STONE_HEIGHT, STONE_WIDTH, STONE_OFFSET_Y, STONE_OFFSET_X

Anpassen der JavaDoc im Zeilenkopf.

Main.java

Wurde von uns nicht Verändert da kein Bedarf bestand.

break_out.controller

Controller.java

Diese Klasse haben wir nicht bearbeitet da dies nicht erforderlich war (in diesem aufgabenteil).

JSONReader.java

Diese Klasse haben wir nicht bearbeitet da dies nicht erforderlich war.

Wir bekommen beim generieren des Javadocs allerdings fehler, die die JSONReader Datei betreffen, da wir diese datei nicht verändern sollten haben wir sie so belassen.

break_out.model

Ball.java

1. Wir haben die Dokumentation zur Klasse Überarbeitet es müsste alles richtig im Javadoc angezeigt werden und wir haben die Angabe zur Abgabegruppe ergänzt wie es im Style guide Beschrieben wurde.
2. Wir haben alle Methoden dieser Klasse nachträglich mit Javadoc Kommentaren versehen so wie alle Variablen Deklarationen. Innerhalb der Methoden haben wir Zeilenkommentare ergänzt wo es uns sinnvoll erschien.
3. Desweiteren sind das Verhalten bei Ballberührung bei der Wand korrigiert worden sowie der Tippfehler bei der Multiplikation vom Paddle geändert worden daher sollte der Ball das Paddle nicht mehr durchdringen können sowie eine neue Berechnung des Abprallverhaltens implementiert .
4. Das zurücksetzen des Balls auf Wandberührung sollte ebenfalls richtig Implementiert worden sein
5. Ebenfalls sind Methoden und Konstruktoren ergänzt worden um den Abprall Algorithmus an den Steinen zu erstellen.
6. Ebenso die Zurücksetzung des Balles auf Paddle Kontakt
7. Teilen der Konstanten Screen und Balldiameter durch zwei um eine Mittige Ballposition zu erhalten. Wir stellen allerdings fest das der ball noch immer einen leichten Rechtsdrall hat. Wir sind uns nicht sicher Ob es ein Rundungsfehler ist der darauf basiert dass wir double Werte auf Integer casten oder ob es daran liegt, dass wir das Spiel unter Windows statt Linux ausführen. Wir sind allerdings davon Überzeugt das unsere Berechnung richtig sein müsste.
8. Wir haben außerdem ergänzt in welchem Aufgabenteil die Klasse erstellt wurde

Game.java

Wurde von uns nicht Verändert da kein Bedarf bestand.

Level.java

1. In level wurde ein Getter für die Steine implementiert sowie für den Score ebenso eine If-Abfrage ob der Ball die Steine trifft.
2. Ebenso wurden die JSON Reader Datei geladen sowie das Array der Steine gezeichnet
3. Wir haben im Javadoc Kommentare 2 zusammengeführt (Zeile 221) Bzw. den alten ergänzt statt ihn zu löschen wir hoffen das ist so richtig)
4. Wir haben auch die Anweisungen zu den Aufgaben da gelassen da wir sie nicht als störend empfanden.
5. Wir sind besonders in dieser Klasse die Dokumentation noch einmal durchgegangen und denken

Paddle.java

Wurde von uns nicht Verändert da kein Bedarf bestand.

Position.java

Wurde von uns nicht Verändert da kein Bedarf bestand.

Stone.java

In der Klasse Stone wurden die Hit-Boxen eingefügt sowie Setter und Getter für die Steine.

Ebenso das Abprallverhalten des Balles.

Vector2D.java

Wir haben in diesem Abgabeteil nicht an Vector2D geändert außer die Dokumentation an kleinen stellen

break_out.view

Field.java

In der Klasse Field wurde die Draw Score und Stone Methode Implementiert.

Ebenso wurde der Konstruktor für das Zeichnen der Steine implementiert.

Desweiteren wird in dieser Klasse das Stein Array final gezeichnet.

SectionPanel.java

Wurde von uns nicht Verändert da kein Bedarf bestand.

StartScreen.java

Wurde von uns nicht Verändert da kein Bedarf bestand.

View.java

Wurde von uns nicht Verändert da kein Bedarf bestand.

Allgemeines

1. Bei dem Algorithmus sind uns bis auf den Punkt dass der Ball die Steine manchmal minimal durchdringt keine weiteren Fehler aufgefallen. Wir sind uns nicht sicher woran dies liegen kann.
2. Des Weiteren ist uns was die Reihenfolge betrifft (1. Variablen, 2. Konstruktoren, 3. Getter und Setter, 4. restlichen Methoden.) nichts weiteres aufgefallen was dieser nicht entspräche
3. Beim generieren des Javadocs scheint das Problem darin zu liegen das er die Referenzen nicht in den Projektordner übernimmt weil er diese noch in einen alten Ordner Generiert. bei der Java Übung wusste auch niemand Rat wenn Sie hierfür noch Tipps hätten wären wir sehr dankbar
4. Wir haben alle Klassen die wir erstellt haben auf ihre Dokumentation überprüft und sind der Ansicht das nun alles Styleguide konform sein müsste. Bei weiteren Fehlern bitten wir um rückmeldung damit wir sie beheben können. bei den Klassen die wir nur bearbeitet haben haben wir uns bei der Überarbeitung der Dokumentation darauf beschränkt die Teile zu kommentieren die wir auch bearbeitet haben. Die Klassen die wir nicht bearbeiten sollten haben wir so Belassen obwohl die JSONReader Datei fehler zu haben scheint.
5. Entschuldigen sie jegliche unannehmlichkeit die auf unser Projekt zurückzuführen sind