

“Flower - tamagotchi” projekti kirjeldus

Autorid:

Andrei Tambovtsev

Maria Zabolotnaja

Jelizaveta Kuznetsova

Kirjeldus

- Programmi põhiline eesmärk on tamagotchi mängu simuleerimine. Mängija paneb uut taime idanema ja hoolitseb selle eest aeg ajalt lisades vajalikud ressursid. Taim omakorda kasvab taludes neid ressursse. Inimene kirjutab, mida tahab lisada potti, nii palju kui tahab, kuid taim suudab taluda ainult kindel kogus resursse ja kui neid on liiga palju või vastupida vähe siis taime tervis langeb ning see kasvab aeglasemini. Kui taime tervis on normis siis taim kasvab kiiremini. Programmi töö lõpetamisel/sulgemisel salvestatakse kõik atribuudid, selleks et avamisel jätkata taime kasvatamist.
 - Klassis “Humanbeing” on meetodid, mis inimene saab kasutada, olulisem nendest on soovi korral ressursside lisamine.
 - Klass “Container” on potti objekt, mida täidetakse ressurssidega.
 - Klass “FLower” on taime objekt, mis oma ette kasvab ja kasutab ressurse potist ära sõltuvalt ööpäeva ajast. Olulisem meetod on grow(), kuna see käivitab taime meetodeid, nii et see kasvaks.
 - Klass FileConnection sisaldab ainult faili loomise meetodit ja failiga suhtlemiseks vajalikke meetodeid et oleks mugavam testida ja vajadusel muuta midagi, mis on seotus ainult kirjutamisega ja lugemisega.
 - Klass PlayTamagotchi sisaldab main meetodit milles on vajalik konstant flower.txt - tekstifaili nimi, kus asub salvestatud info, ja while-tsükel, mis töötab nii kaua, kuni kasutaja sisestab “exit”. While-tsükli
 - Klass Utils, kus asuvad standardset arvutus meetodid.
- Algusest tegime lihtsamat skeletti, kontseptuaalset mudelit, mis kirjeldas põhimõttelist ülesehitust. Pärast võtsime selle osadeks , et paremini struktureerida programmi tööd. Ja viimaseks jäi viimistlus ja testimine.
 - Tekstifailiga suhtlus ja selle loomine ning ajaga funktsioonid - Andrei
 - Inimesega suhtlus ja taime funktsioonid ning üles ehitus. - Jelizaveta
 - Container klass ja lõppversiooni testimine, utils - Maria
- Oli puudu struktureerimise arusaam, kuidas teha nii, et väljamõeldud programm paremini töötaks. Peale Thonny kasutamist esimesel semestril IntelliJ “DeBug” opsioon tundub keerulisem ja vähem arusaadavam, mis raskendab testimis protsessi ja võttab rohkem aega.

- Edaspidi seda programmi arendame just kasutaja sõbraliku programmi poole, lisame taimede variatsioone ning lisame võimalust teha riulit eri taimedega. Praegune program on veel ikka toores , töö oli suunatud funktsionaalsusele, kõikide muutujate väärtused loomisel on staatilised.
- Kuna programm töötab pidevalt ajaga ja väljumisel salvestab viimast olekut, me lihtsalt oli kontrollitud tsükli olukorras, kui möödub mõni aeg (faili sees muutsime kirjapaneku aja)

Git repository : https://github.com/JelizavetaKuz/Project-Flower_tama