

Übungsziel

Vorbereitende Tests für die Stoß-Implementation.

Langsam nähern wir uns dem Finale und damit dem Höhepunkt der Spiele-Entwicklung! Die Implementation des Stoßes ist eine Herausforderung! Daher sollten wir uns eine Testumgebung schaffen, die eine reproduzierbare Stoßausgangssituation ermöglicht. Dazu führen wir einen Testball ein, der beliebig, aber reproduzierbar, platziert werden und dessen Geschwindigkeitsvektor beliebig, aber reproduzierbar gewählt werden kann. Dieser Modus sollte per Button ein- bzw. abschaltbar sein.

1. Variante

Sie implementieren eine Tastatureingabe, mit der Sie den Testball platzieren und seinen Geschwindigkeitsvektor einstellen können. Nach jedem RESET kann der Testball mit den selben Parametern neu oder mit geänderten Parametern gestartet werden.

2. Variante

Der Testball wird per drag'n drop reproduzierbar platziert und sein Geschwindigkeitsvektor reproduzierbar gewählt (das ist die Methode, die ich in meinen Beispielprogrammen verwende).

Hinweis

Ziel ist es, die unterschiedlichen Stoßsituationen hinreichend umfassend zu testen. Dabei hat die 1. Varianten den Vorteil, dass auch nach einer Code-Änderung mit dem selben Parameterset vom vorherigen Versuch getestet werden kann. So sind logische Fehler am leichtesten zu finden und zu beseitigen.