Weekboek

# Week 1

## Wat heb ik gedaan

Deze week heb ik voornamelijk gekeken naar Unity. Omdat ik graag een TBSRPG wil maken, was het zaak om te kijken naar deze engine. Ik heb nog niet definitief besloten of ik wil werken in 2D of 3D. Ik ben nu een tutorial aan het volgen om een basis TBS-systeem op te zetten, maar deze werkt vooral in 3D. Het is dus even kijken of ik een aantal van deze dingen om kan zetten naar 2D.

Voor de proftaak maken we ook een game, maar dit wordt een Pokémon clone. Deze wordt gemaakt in 2D.

Ik heb inhoudelijk nog weinig gedaan, behalve uitzoeken hoe ik moet werken in Unity.

## Wat ging goed

Ik heb het grootste deel van mijn tijd nuttig besteed aan dingen die ik wil leren, zoals Unity.

## Wat kan beter

Ik heb wat rondgevraagd onder vrienden wat ze van mijn draft voor het verhaal vonden (bestaat uit wat achtergrond info, het begin en het einde op het moment), en ze vonden dat ik misschien een wat minder naar verhaal neer moet zetten.

Ik heb inhoudelijk nog weinig gedaan, behalve uitzoeken hoe ik moet werken in Unity.

En ik heb het nog niet voor elkaar gekregen om om 8:45 in de les te zitten.

Ik heb het idee dat ik een groep van 7 te druk vind. Ook lukt het nog niet echt om aan te voelen of mijn opmerkingen op dat moment nuttig zijn. Ik heb ook het gevoel dat ik een beetje aan de kant word geduwd. Ik wil niet overkomen als een zeikerd of iemand met wie mensen medelijden moeten hebben.

## Wat ga ik de volgende keer doen

Ik ga volgende week sowieso werken aan het op tijd komen. Verder wil ik het verhaal van mijn rpg goed opzetten.

Ook geef ik de groep een goede introductie van mezelf, en hoe ik functioneer.

# Week 2

## Wat heb ik gedaan

Deze week heb ik nog wat gekeken naar hoe mijn TBS zou moeten werken. Na wat kloten met de tiles ben ik er achter gekomen dat het tile-systeem dat ik voor ogen had, niet gaat werken.

Op vrijdag heb ik gekeken naar een node-based systeem. Voor nu ziet het er goed uit.

Met proftaak heb ik voor mijn gevoel wat minder gedaan dan ik zou willen. Al was high-speed Pokémon spelen wel grappig.

Ook heb ik naar mijn nulmeting-resultaten gekeken. Ik vond ze niet echt geweldig, behalve de SQL.

Dankzij de bevindingen met het Node systeem, moet

## Wat ging goed

Het node-systeem en de basis van A\* pathfinding is voor nu geïmplementeerd. Ik moet nog wel debuggen, gezien Unity vastloopt als ik het probeer te testen. Dit kan een teken zijn dat er ergens een infinite loop is ontstaan. Helaas kan ik hier niet de Visual Studio debugger voor gebruiken.

Dankzij de bevindingen met het Node systeem, moet het EER wel opnieuw. Het EER was geschreven voor tile-ondersteuning.

## Wat kan beter

Ik kamp nog steeds met slaapproblemen. Dit is niet goed. Ook heb ik weinig meer aan het contract gedaan.

Het verhaal heb ik aan de kant geschoven om te focussen op wat belangrijk is: het softwaretechnisch goed in elkaar zetten.

Ook heb ik de groep nog niet aangesproken. Ik voel me nog best wel verlegen. Eventueel aan het begin van de proftaakdag er met Alexander of Inge aan werken. Ook kan eventueel Gonny erbij worden gehaald.

## Wat ga ik volgende keer doen

Op tijd zijn!!

Maak een planning!

Werkelijk mijn verhaal naar de groep doen, en hoe ze er mee om kunnen gaan.!!!

Ook ben ik die dag iets eerder weg, gezien ik op 21 september, om 15:00 een afspraak heb staan bij Autismepunt. Ik kijk best wel uit naar de uitslag.

# Week 3

## Wat heb ik gedaan

De diagnose is gesteld. Ik ben sinds 21-9-2017 officieel een autist.

In het weekend heb ik nog verder gewerkt aan het probleem waar ik tegenaan liep met mijn Node-map.

Ook heb ik mijn proftaakgroep ingelicht over mijn behoeftes tijdens de proftaak, en waar dit vandaan komt.

Buiten school is er alleen genoeg gebeurd wat invloed op me heeft gehad, waardoor er deze week wat dingen minder goed zijn gegaan.

## Wat ging goed

Ik ben op maandag en dinsdag gewoon goed op tijd geweest.

## Wat ging niet goed

Ik ben woensdag niet naar school gegaan omdat ik me echt niet goed voelde. Mede door slaapgebrek, maar ook fikse hoofdpijn die weer op kwam spelen. Daarna ging het alleen maar minder. Ook was de ALV van donderdag misschien een minder goed idee. Had meteen na de stemming naar huis moeten gaan.

Daarnaast zijn er rond een LARP waar ik in speel de gemoederen hoogopgelopen. Dit heeft mij ook flink aangedaan.

Ook heb ik gemerkt dat ik snel afgeleid raak als de personen naast mij iets aan het doen zijn wat geen schoolwerk is. Daarmee word ik snel meegezogen.

### Schild

Mijn constante te laat komen, en snel afgeleid raken, heeft ervoor gezorgd dat ik voor Maatwerk in de gevarenzone ben beland. Dit is niet mijn planning geweest. Ik wil hier nog over praten, omdat ik er erg mee zit.

## Wat ga ik de volgende keer doen

Op tijd naar bed, en op tijd opstaan. Zoals altijd zou moeten. De voorraad paracetamol aanvullen.

Een gesprek met Alexander plannen over het “schild”. Dit is ook iets wat ik met Marcus en Gonny moet bespreken.

# Week 4

## Wat heb ik gedaan

Ik heb een mouse pointer werkend gekregen in mijn Unity applicatie. Nu beweegt er een unit als ik op een vakje klik. Ook ben ik begonnen met het tekenen van het grid en de paden buiten de Gizmo’s. Gizmo’s zijn alleen te zien in de editor. Als men een TBS speelt, wil men natuurlijk wel kunnen zien waar hun poppetjes gaan lopen.

Met de proftaak zijn we sinds deze week gaan vergaderen. Agenda maken ging nog niet helemaal soepel, maar dat komt er wel.

Joël en ik zijn ons bezig gaan houden met de Use Cases voor onze proftaak.

De BattleSim opdracht is besproken. Hieruit bleek dat ik nog moest werken aan Encapsulatie. Om hier nog verder mee te oefenen, heb ik de GameApp gemaakt. Ik begrijp het nog niet helemaal. Daarom ga ik volgende week dinsdag met Bas erover praten, zodat ik dit concept wel ga beheersen.

## Wat ging goed

Groepsbinding! Vrijdagmiddag zijn we met een deel van de klas een drankje gaan doen bij het FontysCafé. Het was zeer gezellig. Casual met docenten praten moet ook kunnen. Danny, Ruben, Inge en Alexander, het was TOP! Ook met de rest natuurlijk 😊

Taakverdeling is duidelijk afgebakend. Analysedocument van de proftaak is in wording.

Op tijd komen. Ik ben deze week in ieder geval iedere dag voor 9 uur aanwezig geweest. Dat is een record. Nu alleen nog op tijd genoeg komen zodat ik geen ontbijt hoef te missen ☹. 8:40 wordt mijn nieuwe streven.

## Wat ging niet goed

Tijdens de vergadering heb ik gemerkt dat ik nog steeds niet kan opboksen tegen Floris. Daardoor voelde voor mij de vergadering ontregeld. Ik moet dominanter zijn.

Ik merk ook dat ik in de klas nog te veel tijd besteed aan Reddit, en MMO-Champion. Hoewel daar interessante onderwerpen besproken worden, is het niet goed voor mijn studievoortgang.

Ook moet ik nog werken aan het op tijd laten weten aan mensen dat ik later ga zijn.

## Wat ga ik de volgende keer doen

Om 8:40 aanwezig zijn. Én ontbeten hebben.

Mijn spel uitbreiden met meerdere units. Wat betekent dat er een UnitController moet komen.

Om 8:40 aanwezig zijn. Én de avond ervoor om 22:30 in bed liggen.

Een pauper deck maken. Ik speel Magic: The Gathering, dus why not?

Om 8:40 aanwezig zijn. Én niet tussen de middag dreigen in slaap te vallen.

Werken aan beeldvorming. Dit wordt besproken met Alexander.

Om 8:40 aanwezig zijn. Én alleen op andere sites dan Canvas en Unity Learn kijken in de pauzes.

Encapsulatie, Unit Testing en Exception Handling beter bestuderen, en als het nodig is vragen stellen.

Om 8:40 aanwezig zijn. Én werken aan mijn houding binnen de proftaak groep. Gezag is ver te zoeken.

# Week 5

## Wat heb ik gedaan

De paden en het grid werken. Ik heb het voor elkaar gekregen om via code units te spawnen en te besturen. Alleen blokkeren units bewegingen van andere units nog niet.

Het muissysteem is aangepast naar een Game Controller, die alles overziet en instantieert. De Player Controller, die als basis dient voor het aansturen. De Mouse Controller is een afgeleide van de Player Controller. Hier komt nog een AI Controller naast.

Ik zit nog wel te kijken waar ik mijn code aan moet passen zodat er maar 3 a 5 stappen per beurt kunnen worden gezet. De eerste optie die ik hiervoor had, slaat je beurt over als je een ongeldig pad doorgeeft.

Bij de proftaak zijn Floris en ik voor een keer van rol gewisseld. Dit om te kijken of dit beter gaat met vergaderen. Verder is het analysedocument nu eindelijk af, en is het opgestuurd voor feedback.

## Wat ging goed

Ik ben iedere dag op tijd geweest.

Bij onderwerpen die ik nog niet helemaal begreep, heb ik hulp gevraagd. Hierdoor ben ik ook tot de oplossing gekomen voor hoe het spel wordt geregeld. SRP en hoe het samenhangt met Encapsulatie is me nog niet helemaal duidelijk. Twee verschillende verhalen van verschillende docenten zijn nogal verwarrend.

## Wat ging niet goed

Bij de proftaak hebben we net onze analyse af, dit is misschien niet helemaal hoe het zou moeten gaan. Bij regulier S2 zouden we nu allang onze ontwerpfase af moeten hebben, en beginnen met programmeren.

Ik heb de vrijdag weinig nuttig gedaan. Deels door moeheid, en daardoor gebrek aan concentratie.

Om 22:30 op bed liggen ging nog wat lastig.

Ook heb ik meermaals in de klas ontbeten.

## Wat ga ik de volgende keer doen

Na een gesprek met Bas leek het me een goed idee om mijn bevindingen over OOP-concepten op te gaan schrijven. Dit zou eventueel in de toekomst als hulpmiddel voor andere studenten kunnen worden uitgegeven. Belangrijk dat dit een document over de concepten is, en niet over de uitwerkingen.

Nog steeds op tijd komen.

Planning maken. Zeker als het document maken erbij komt.

Voor proftaak-vergaderingen een andere ruimte zoeken.

# Week 6

## Wat heb ik gedaan

Deze week was wat minder. Ik heb wat terugval gehad naar het minder goed op tijd komen. Ook voelde ik me niet zo lekker, en speelde mijn rugklachten weer flink op.

Voor mijn spel heb ik de code nog wat verder aangepast, en zijn units nu ook opgedeeld in twee aparte klassen. Daarnaast is er (op papier) een begin gemaakt aan de AI.

Bij de proftaak zijn we nu ook begonnen aan het werken in Unity.

## Wat ging goed

De dagen dat ik niet aanwezig was, heb ik me wel netjes afgemeld.

Goed bezig met aanwezig zijn.

## Wat ging niet goed

Er is nog steeds geen AI geschreven in code.

Dinsdag was ik er niet goed aan. De nacht ervoor kwam ik niet in slaap, terwijl alles aan het schreeuwen was om rust. Dit heeft ervoor gezorgd dat ik die hele dag me moe, slap en futloos voelde.

Vrijdag was ik laks. Het begon met een rug die pijn deed. En na twee paracetamol was het houdbaar… maar ik ben niet geweest, ondanks dat ik aan had gegeven later te zijn. Ik denk dat die dinsdag er enorm in heeft gehakt.

Ik heb ook gemerkt dat wanneer ik niet op school ben, ik minder geneigd ben om ook wat nuttigs ervoor te doen.

## Wat ga ik de volgende keer doen

Als ik thuisblijf om wat voor reden dan ook, dan probeer ik gewoon goed verder te werken. Desnoods zet ik een Discord/Skype-verbinding op met iemand in de klas.

Eerder een paracetamol pakken als ik weer last heb van mijn rug.

Op bezoek gaan bij de decaan, voor een aanvraag voor de stoel. Dit zodat die plastic stoeltjes me niet meer gaan pijnigen. Volgens mij hebben meerdere studenten rugklachten overgehouden aan die dingen.

Planning maken…

# Week 7

## Wat heb ik gedaan

Deze week heb ik verder gewerkt aan de AI. De AI werkt door willekeurig een richting te kiezen, en daarna er een stap naar toe te zetten. Ook is het begin gemaakt voor de uitgebreidere AI, en voor het kunnen aanvallen.

Verder zijn we met de proftaak een stuk beter bezig. We kunnen iemand rond laten lopen op een map, met collisions. We zijn nog op zoek naar een manier om dit te fixen, zonder dat we handmatig iedere map in code moeten zetten.

Helaas merk ik dat mijn energieniveaus nog niet helemaal op peil zijn, waardoor ik ’s ochtends weer problemen heb met opstaan. Hier houd ik rekening mee. En dit is besproken met Marcus.

## Wat ging goed

Ik heb weer een vergadering voorgezeten. Het ging nu een stuk beter. Ik moet alleen nog wel op mijn houding letten. Dit komt uit de feedback die ik heb gevraagd.

Met mijn spel heb ik wat problemen ondervonden met de turn order. Units wachten niet op elkaar. Hiermee ben ik naar Game Design gegaan, voor hulp. Hier kwam uit dat ik beter om moet gaan met Coroutines, en dat ik een InputManager moet gaan maken. Maar ik heb nog steeds geen oplossing voor mijn probleem met de units :(.

## Wat ging niet goed

Ik ben weer anderhalve dag afwezig geweest. Maandag ging het niet zo goed, want de dag ervoor heb ik een dagje pretpark gehad, en dat heeft veel energie gekost. Daarna ging het weer allemaal goed. Vrijdag ging het ook weer mis, in ieder geval in de ochtend. Ik ben er niet blij mee, en de docenten ook niet. Ben vanaf 11 uur aanwezig geweest.

## Wat ga ik de volgende keer doen

Nog een keer naar Game Design, maar dan op een handiger moment dan Jack Hoefnagel onderbreken bij zijn les. Ook moet ik concreter vragen stellen aan deze mensen. En ik moet nog wat dingen opzoeken over hoe ik beter kan debuggen in Unity.

Nog beter letten op het op tijd naar bed gaan, en op tijd opstaan. Het belangrijkste hierbij is dat ik ook ’s ochtends thuis ontbijt, en niet in de les. Het scheelt ook wat in de portemonnee.

Hieraan gerelateerd is het letten op de suikerinname. In mijn familie komt diabetes voor. En ik heb gemerkt dat ik vaak draai op een “sugar rush” en dat wanneer de bloedsuiker te laag wordt, ik me moe ga voelen. De frisdrank geeft wel suiker, maar teveel over een te korte tijd. Dit kan ook worden opgevangen door beter te eten.

# Week 8

## Wat heb ik gedaan

De turn order werkt nu. Ook is er een begin gemaakt met de UI, en het mogelijk maken van aanvallen.

Ook heb ik voor de proftaak spul opgezet waardoor het heel makkelijk is om maps te maken, en te bewegen. Dit is gedaan met tilemaps. Ook is er een begin gemaakt aan het wisselen tussen maps, maar daar zijn nog wat problemen mee.

## Wat ging goed

Ik heb initiatief getoond bij de proftaak, zodat we verder kunnen. We gaan weer langs bij Game Design, want we willen ervoor zorgen dat onze maps goed in elkaar zitten, en met elkaar verbonden zijn.

## Wat ging niet goed

Ik heb voor mijn gevoel op maandag niet genoeg gedaan. Ik heb wel zitten werken, maar het voelde niet helemaal geweldig. En op vrijdag, ook al was ik aanwezig, heb ik toch meer zitten lamballen dan zou moeten.

Ook ging ontbijten weer wat minder.

## Wat ga ik de volgende keer doen

Ontbijten.

Planning maken.

Naar Game Design voor oplossingen voor ons probleem met de proftaak.

UI werkend maken.

# Week 9

## Wat heb ik gedaan

Deze week was de week waar de docenten afwezig waren. Ik moet heel eerlijk zijn dat ik zelf heel weinig heb gedaan.

Ik heb gevonden waar ik het aantal stappen dat een unit kan verzetten moet limiteren, en hoe er bij een “leeg” pad de beurt NIET moet worden doorgegeven.

Bij de proftaak zijn maptransfers gefixt, en wordt een begin gemaakt aan het triggeren van battles. Dit wordt lastig, gezien de colliders in een tilemap anders werken dan gedacht, en er custom tiles zouden moeten worden geschreven. Hierbij helpt de documentatie van Unity nog niet echt. En gezien tilemaps een recente functie van Unity zijn, denk ik niet dat bij Game Design iedereen er verstand van heeft.

## Wat ging goed

Ik heb vergaderingen voorzitten een stuk beter onder de knie. Ook heb ik gemerkt dat het beter gaat als de groep wat kleiner is.

## Wat ging niet goed

Voor mijn gevoel, als er geen docenten zijn, heb ik weinig motivatie om te komen, en als ik weinig motivatie heb om te komen, dan doe ik thuis ook minder. Dit was deze week mijn grootste valkuil. En de enige dag dat ik echt productief was, was de proftaakdag.

Ook moet ik er op letten dat ik de weekboeken op tijd blijf sturen.

## Wat ga ik de volgende keer doen

Ontbijten.

Planning maken.

UI werkend maken.

Unity Documentatie en tutorials doorspitten voor de proftaak.

Eens goed op papier uitwerken hoe mijn spel zou moeten flowen.

# Week 10

## Wat heb ik gedaan

Deze week ging het weer volle bak.

Voor mijn eigen project is nu de UI werkend, en werkt de basis logica van attacks. Deze kunnen nu worden uitgebreid, en kan er naar skills worden gekeken. Ook worden animaties nu een ding, en kan ook het AP-systeem worden aangemaakt. Voor nu werkt de AI nog met de simpele 1-stap-per-beurt. Deze wordt hierna uitgebreid. Dan heb ik een eerste level af.

Maar zoals het er nu naar uit ziet, wordt mijn spel eerder een TBS dan een RPG.

Bij de proftaak heb ik een oplossing gevonden voor de collisions, transfers en encounter triggers. Hiervoor heb ik een soort brush gemaakt, waarmee ik deze GameObjects kan tekenen. Het is nog niet helemaal hoe ik wil dat het gaat, maar het systeem is er nu, en ik kan er mee werken. Ook moet ik de workflow nog uitleggen aan mijn groepsgenoten, zodat zij ook maps kunnen maken.

Nu ben ik bezig aan het mogelijk maken van Surf. (DWZ, optioneel over water kunnen bewegen)

## Wat ging goed

Ik heb voor mijn gevoel eindelijk wat bereikt met de proftaak. 2 systemen gemaakt, en nu bezig aan nr3.

Eigen project maakt ook vordering. Het begint steeds meer op een spel te lijken. Alleen nog wel in de gaten houden dat het moet werken, voordat ik het er mooi uit laat zien.

## Wat ging niet goed

Ik heb weer moeite met mijn energie op peil houden, wat er vrijdag weer in heeft gehakt. Dit vind ik niet echt geweldig, gezien ik bezig ben alles weer goed te krijgen. Maar voor mij persoonlijk kost het in de klas zitten met veel lawaai erg veel energie. Ook is de prikkelarme ruimte niet altijd beschikbaar (moet je die reserveren?).

Maar na een gesprek met Marcus, en Alexander, gaan we toch wat anders proberen. Ik denk dat het voor mij al een hoop scheelt om wat kortere dagen te maken. Zeg, 1 uur korter. Zeker tijdens dat laatste uur wordt het erg rumoerig in de klas.

@Bas: ik doe mijn best om je lessen niet mis te lopen, helaas had afgelopen vrijdag het universum wat tegen me. Ventiel schoot los, en mijn noodfietspomp is voor een Frans ventiel, bleek dus.☹ En ik heb nauwelijks bereik met mijn data op sommige punten op de route. Heb dus de halve route gelopen, met een fiets én extra bagage.

## Wat ga ik de volgende keer doen

Ontbijten.

Planning maken.

Skills toevoegen. Betere manier bedenken om Wapens te implementeren in de code.

15:00 naar huis, om te proberen.

# Week 11

## Wat heb ik gedaan

Deze week ben ik na overleg met de docenten begonnen aan een kleiner extra project. Omdat er een aantal leerdoelen zijn die niet aan te tonen zijn in Unity, begin ik nu aan een Deckbuilder voor Magic: The Gathering.

Bij de proftaak heb ik de Surf op een lager pitje gezet, omdat het geen essentiële functie van het spel is. In plaats daarvan maak ik nu het menu dat omhoogkomt als je op het startmenu drukt.

En ik heb getrakteerd op arretjescake.

## Wat ging goed

Op eigen initiatief ben ik het gesprek met de docenten aangegaan over het aantonen van de leerdoelen als gelaagde softwarearchitectuur. Eerst wat bezorgdheid, maar daarna wel met een oplossing gekomen. Want om nu mijn Unity-spel helemaal uit elkaar te draaien…

## Wat ging niet goed

Op tijd naar huis gaan.

Op tijd naar bed gaan.

Ik heb de vrijdag iets te veel tijd verdaan met lamballen, ipv het analysedocument maken.

## Wat ga ik de volgende keer doen

Op tijd gaan slapen.

Opstaan.

Ontbijten.

Analysedocument afronden, en daarna beginnen aan het ontwerpdocument voor MTG.

# Week 12

Deze week ben ik flink ziek geweest. Ik ben wel naar Fontys gegaan met de proftaakdag, maar dat heeft me niet veel goed gedaan.

We hebben een beetje vooruitgang geboekt. Ik ben bezig met het omschrijven van de Wild Battle triggers, zodat deze via de Logic laag werken, in plaats van intern bij Unity.

# Week 13

Deze week heb ik voornamelijk thuis gewerkt. Ik heb gemerkt dat ik langzaam overprikkeld begin te raken in de klas. Het wordt tijd dat ik toegang tot de prikkelarme ruimte regel.

Ook had ik een idee voor de proftaak. Dat we onze repositories ook het Singleton-pattern zouden laten volgen, zodat we ze makkelijker aan kunnen roepen als we ze nodig hebben in onze classes, maar dit idee werd afgekeurd door de groep.

# Week 14

Nog een week waar ik me niet goed heb gevoeld. Hoofd vol nare gedachten, “Wat als ik het niet haal?” e.d. Wel heb ik goed verder kunnen werken aan mijn opdracht. Ben nu bezig met het implementeren van de DAL. De IContexts zijn uitgewerkt. Ik moet nog even goed kijken naar wat ik wil met de database en/of JSON-file.

Een MSSQL-database ben ik bekend mee, maar om daar handmatig 15000+ kaarten in te gaan zetten? De JSON-file bevat alle kaarten, tot aan de meest recente release. De enige online converter voor JSON naar SQL, die ik kon vinden, vraagt alleen wel geld voor het converteren van een JSON-file van dit formaat.

Zal nog kijken wat hiervoor een juiste oplossing is.

Test driven development vind ik nog wel wat aan de lastige kant. Voor een aantal methodes die ik tot nu toe heb staan, weet ik niet of die nuttig zijn om te testen met een Unit Test.

Voor de proftaak heb ik mijn voorzitterstaken overgedragen aan Joël. Ik voel me mentaal niet meer stabiel genoeg ervoor. Overprikkeld raken is een groot probleem. Dit merkt mijn vriend ook. ☹

Ook moest ik na gaan denken over wat ik in het plan voor mijn Meesterproef ga zetten. Gezien ik afwezig was voor de presentatie, weet ik niet in welke groep ik zit, maar ik ga uit van A.

Helaas heb ik er nog niemand over kunnen spreken, waardoor ik maandag nog een keer ga vragen wat er wel en niet in moet/kan. Voor vandaag komt er een korte versie.

# Week 15 + Kerstvakantie

Database is op de schop genomen.

De DAL gaat nog op de schop: het gaat via een IStore, ipv het Repository Pattern. Dit is omdat het programma niet zo heel uitgebreid is, en daarom geen Repository Pattern nodig heeft.

In de kerstvakantie heb ik goed rust genomen. Ik wil de laatste week volledig gebruiken. Ik had deel van mijn kerstvakantie kunnen gebruiken voor mijn project. Helaas vroeg het lichaam om rust. Veel. Rust.

Ik heb fijne feestdagen gehad. Nu is het tijd om weer aan de slag te gaan.

# Week 16 AKA DE LAATSTE

Programma werkt van geen kanten.

Ik ben tegen een kritieke fout aan gelopen, waarmee alles in duigen valt.

Bij het maken van de lijst met Card-objecten, krijg ik een fout als ik alles van de laatste index van de lijsten met data ga gebruiken. Ik heb 165 Card-objecten nodig. Bij [164] in de deellijsten, wordt een System.ArgumentOutOfRangeException gegeven, terwijl deze gewoon gevuld is, als ik deze bekijk in de debugger.

Maar omdat ik de tijd niet heb om deze error volledig te achterhalen, kap ik de lijst met Cards af op [163]

Ik ben tegen eenzelfde probleem aangelopen met het inladen van de decks, en daar kaarten aan te koppelen.

Voor hoever ik nog met de meesterproef kom, zie ik nog wel. Ik hoop toch echt minimaal de musts af te krijgen. En anders vertel ik wel waar ik tegenaan ben gelopen.

Ik heb in mijn code bij de stukken waar ik tegen problemen aan ben gelopen, een comment gezet.

Ook heb ik gekeken naar T-SQL statements bij het toevoegen van CardTypes aan een kaart. Deze zijn onderverdeeld in permanent-types en non-permanent-types. Ook hebben ze een PARENT type gekregen. Dit zodat je geen mismatch kunt hebben tussen types.

Dit zodat een “Dragon” altijd OOK een “Creature” moet zijn, en “Equipment” ALTIJD een “Artifact”. En een Instant of Sorcery, de Non-Permanents, geen Creature-Types kan hebben, zonder ook een Tribal te zijn. (Ja, dat was de functie van Tribal in MTG, Creature-Types geven aan Instants en Sorceries. Niet logisch, maar als je deck afhankelijk is van het aantal “Elementals” in je Graveyard, dan tellen die Tribal-kaarten ook mee)

@23:35: Ik kom er echt niet meer uit… UI werkt van geen kanten. ☹ Data Layer doet het ook nog niet. LoadAllDecks() al helemaal niet.

Had ik in de vakantie er nog maar wat aan gedaan…

…Hello darkness, my old friend…