

Progress Report 3B-G01-W14

2022/12/7 — 2022/12/13

專案名稱: 球類賽事策略流程圖

主要進度說明：

1. 開始整合程式碼。
2. UML開始進行製作，class diagram已逐步完善。
3. 12/13進行實體討論。

問題與解決方案：

1. Eraser已協助完成，不過redoList和undoList依舊發生問題
 1. 問題一: 從Page1後無法將該頁面之basketballPanel的圖形進行redo和undo，而是所有頁面都指向Page0的basketballPanel，導致其他頁面無法正常進行redo和undo。
 2. 問題二: 無法將Shape正常復原至原本在basketballPanel的位置，redo和undo時，該Shape之大小和座標都會改變，目前懷疑是Object轉換後內部資料有所改變。
2. 當Shape之E控制點拉超過於左邊之W的控制點時，Shape會消失，目前正在討論是否完善NWSE之轉換為SEWN之功能，如果不需要則固定NWSE和SEWN之間距，避免互相轉換導致發生Bug。
3. Circle部分正在完善有關拉出Shape時Component之Width和Height改變之問題，目前是比較Width和Height的短邊決定圓的大小，由於是new出一個形狀，而fp,cp是Shape的參數，且其會傳至controlPoint.class，當經由controlPoint resize Shape時，還是會讀到fp和cp而導致Shape沒有resize完成，需進行相關修正。
4. 續1-2. operationalPanel似乎在mainWindow進行更新時沒有順利更新operationalPanel導致basketballPanel在進行redo和undo時只會固定至Page0之basketballPanel，目前思路是讀取JTabbedPane之Jcomponent的basketballPanel將operationalPanel進行更新。

成員（本週簡要工作內容說明）：

簽名

李明發	主持開會並了解同學們進度，協助同學們完成各自功能，並開始進行整合，同時開始準備撰寫文檔方便UML之製作。	李明發.
周代福	參與會議，實作redo、undo功能。	周代福
戴偉宸	參與會議，實作繪畫之相關功能。	戴偉宸
劉鈞豪	參與會議，繪畫UML之功能。	劉鈞豪
邱博偉	參與會議，已完成GIFA之基本功能，希望可以添加open Directory功能和generate Fifa之Button功能，並加入delayTime之參數進行選擇，可使用Jtextfield或Jbutton。	邱博偉.