Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 22.09.2023 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| * Creato l’evento che tramite il click di un bottone l’utente possa scegliere il file da importare con le parole tramite la classe “JChooseFile” che mi ha semplificato il tutto. Ora l’utente in qualsiasi directory si trovi il file può andare a scegliere * Creato l’evento che il bottone utilizzato per la difficoltà bambini, al click, quando attivato esca la scritta “ON” e quando disattivato esca la scritta “OFF”. * Creato l’algoritmo che riempe un array multidimensionale (griglia del gioco) con lettere casuali * Creato metodo che stampa il “puzzle” dell’algoritmo creato in precedenza * Creato il metodo di debug che fa settare una determinata parola a una certa riga e colonna * Aggiunti commenti nel codice con i punti da fare * Creato il menù a tendina * Creato assieme al metodo di debug il modo di mettere in verticale o orizzontale le parole * Disfato l’algoritmo casuale e messo invece dei trattini per riempire la griglia * Creato l’algoritmo dei controlli della direzione delle parole * Creato l’algoritmo delle direzioni delle parole * Aggiunti i commenti al codice con la spiegazione del codice * Aggiunti metodi di pulizia di codice (CanBeDirezione + InsertDirezioneWord) |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| * Per la scelta del file bisognerebbe fare i controlli adeguati e fare in modo che possa essere importato SOLO file txt per ora (in esecuzione). * Per l’algoritmo ho riscontrato il problema “ArrayIndexOutOfBoundsException” siccome se provo ad inserire una parola troppo lunga non posso farlo. Per ora sto utilizzando il metodo di debug per settare le parole a mio piacimento, in seguito dovrò assolutamente fare in modo che non succeda. * Per l’algoritmo di riempimento casuale non sapevo bene come fare per mettere lettere casuali all’interno della griglia.   All’inizio ho provato con un random ma non funzionava bene e molte lettere uscivano sempre uguali, quindi ho provato a cercare una soluzione migliore e ho trovato che, usando random.nextInt(26) + ‘A’ posso generare tramite la somma del carattere UNICODE ‘A’ una qualsiasi lettera.  Ciò mi ha permesso di risparmiare molto codice e fare le lettere casuali in modo molto più semplice.   * Per il metodo di debug non sapevo bene come fare per inserire le parole ma poi ho capito che piuttosto che inserire la parola intera sarebbe più semplice inserire carattere per carattere. * Non capivo come fare le parole in diagonale e al contrario quindi ho disegnato su un foglio e provato a capirlo, tramite il disegno ho provato qualche soluzione e ho concluso la parte delle parole (in ogni direzione e dentro la griglia senza IndexOutOfBounds). |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| In anticipo |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Fare in modo che le parole vengano generate nella griglia senza sovrapporsi e generarle da un file |