Diario di lavoro

|  |  |
| --- | --- |
| Luogo | Canobbio |
| Data | 10.11.2023 |

|  |
| --- |
| Lavori svolti |
| * Modificata la costante MIN\_WORD\_LENGTH da 2 a 3 lettere * Aggiunto metodo nella classe puzzle “removeDuplicatesFromFile” che rimuove le parole duplicate dal file dizionario.txt * Aggiunto metodo “purifyWord” che purifica una parola prima di inserirla nel dizionario * Creata GUI * Creata la classe GridModel che è il modello della tabella nella GUI per cui viene mostrata la griglia di parole * Creata la classe WordsTableModel che è il modello della tabella nella GUI per cui viene mostrata la tabella con le parole del puzzle * Modificata la classe “inteface” a “MainGame” * Modificata la classe MainGame (interfaccia principale) con vari eventi:   + Creato l’evento per cui cliccando il bottone “genera” viene generata la griglia e le parole a fianco   + L’evento del bottone inoltre mostra la parola segreta * Ora la gui è funzionante |

|  |
| --- |
| Problemi riscontrati e soluzioni adottate |
| * La GUI mostra dei doppioni nelle parole da cercare anche se non sono all’interno della griglia (ancora presente) * Ho dovuto documentarmi su come funzionassero le jTable e ho perso molto tempo su di esse ma alla fine sono riuscito a farle: ho scoperto che bisogna utilizzare un modello per la “creazione” di queste tabelle * Ho ancora qualche problema a dividere a colonne le parole da cercare e quindi per ora sono su una singola colonna |

|  |
| --- |
| Punto della situazione rispetto alla pianificazione |
| Leggermente in ritardo |

|  |
| --- |
| Programma di massima per la prossima giornata di lavoro |
| Finire la documentazione, Fare i Test Case, Finire la GUI (mettere a posto il listing in colonne), Fare tutte le “side quest” (stampe, font e modalità) |