

Loggbok Prog 2 projekt

14/3-24:

Idag har jag sammanfört alla kodsnuttar jag jobbat på tills nu, samt skrivit en plan för mitt fortsatta arbete. Jag har försökt hitta klasser samt klasser som kan använda sig av arv i mitt projekt. Tidigare har jag skapat ett windows forms application-program som har slots och kan få random-outputs i varje slot. Jag har en spin-knapp som startar programmet, samt ett väldigt simpelt vinst- eller förlustmeddelande som skrivs ut. Detta är dock endast i ett annat program, som

19/3-24:

Idag har jag ritat upp mitt klassdiagram, med fem klasser för UI, pengar, randomgrejer, vinstbestämmare samt maskinen som ska initiera spin-funktionen. Jag har skrivit ned metoderna och attributen. Den är inte helt totalt färdig, så jag kan komma att behöva ändra vissa grejer över projektet.

8/4:

Idag har jag ändrat mitt klassdiagram och istället försökt göra mer sensibelt. Då det inte riktigt krävs i programmet har jag kommit fram till att några arv inte är på tapeten för tillfället. Istället är det mer praktiskt att bara anordna alla klasser för att skapa enkelhet i kallandet av klasser och för att kunna återanvända kod. Dock är det ingenting som behöver ärvas och skapa subklasser.

11/4:

Dagens lektion gick åt till att starta om, då mina filer blivit korrumperade. Det går inte att spara någonting och få det att visas i koden, vilket är udda. Jag började skriva in all min kod i ett nytt projekt :/.

16/4:

Idag skrev jag på koden och skrev in en konstruktör för min klass för rutorna. Det som ska ske är att programmet vid start visar en viss bild för att vara lite mer estetiskt coolt. Dock startar den inte direkt än, utan måste vara på en knapp för att inte hamna före Form-laddningen.

lektion:

Tidigare hade jag jobbat med alla händelser i ett funktionsbaserat sätt inuti mitt forms, och har planerat på att flytta över allt till klasser. Idag har jag alltså flyttat över alla dessa metoder till klassen, vilket verkar fungera.

Lektion:

Det kommer upp en ruta som säger att debug target is missing, vilket är ganska jobbigt. På samma sätt som koden förra gången slutade uppdatera vad som hände, pga att build/rebuild misslyckades av någon anledning, har detta åter skett.

25/4:

Idag har jag försökt fixa debug target, genom att researcha på forum, gpt:a med mera. Dock verkar det som att den snabbaste lösningen blir att flytta över koden jag kan, skapa en helt ny forms app och bygga om GUI från början, och sedan som sagt återanvända det som kan.

Jag börjar fundera på om jag istället borde göra mitt program var som helst förutom visual studio 2022, möjligtvis vs code. Jag börjar ligga lite för långt bakom för komfort.

3/5

Idag har jag fixat inuti min "rutBoard.cs". Jag har fortfarande inte fått runAnimation(), metoden som ska fixa en animation, att fungera. Dock är den inte lika viktig som att få fram om man har några vinster. Pga detta ska jag börja med vinstkombinationer och att få metoder som ger ut

12/5

Idag har jag fortsatt med att försöka skapa animationer i cSharp. Då Thread.sleep verkar sabba min kod har jag gått över till Task och await/wait, men det verkar inte lovande. WFA-börjar lagga när man använder sig av dessa. Nästa lektion ska jag skifta fokus till de mer grundläggande delarna av koden.

16/5

Då mina ambitioner om animationer inte verkar lösa sig har jag denna lektion istället börjat med ComboDeterminer, som ska bestämma vilka combos som ger pengar, samt bestämma om dessa uppnås. Jag har hittills en lista med arrays av några utvalda combos.

18/5

Idag har jag fortsatt med ComboDeterminer, mer specifikt att försöka få in antalet bilder för att kunna se hur många nummer jag måste gå igenom i min for-loop. Det blir dock problem när jag försöker länka min RutBoard till ComboDeterminer.

19/5

Jag löste hur man ska få antalet nummer man måste gå igenom. Det lättaste blev att helt enkelt gå igenom de värden man fått från RutBoard redan, och skanna efter det högsta värdet. Nu går det iallafall att få fram siffrorna.

20/5

Idag har jag skrivit klart ComboDeterminer och gjort att den numera kan gå igenom värdena i dess "combo-listor", och sedan kross-referera till värdena man får från RutBoard-spin:en. Den går igenom varje nummer upp till det högsta av de närvarande för att se om det finns någon combo.

21/5

Idag har jag börjat skriva på systemet för pengar i projektet. Det kommer finnas en kopplad till Wfa-designen, och en som håller i pengarna och reglerar vinster och kostnader. Med detta menar jag att någon slags inkapsling uppstår av de olika delarna.

22/5

Idag lyckades jag skriva klart hela pengasystemet, där MoneyKeep håller koll på pengar och vinster, medan MoneyBoard är det som skriver in det i WFA-designen. För tillfället ser dock MoneyBoard väldigt liten ut, men rimligtvis är det positivt att ha en enskild klass där ifall man skulle vilja utveckla på vad som finns på pengasidan av Board.

24/5

Idag har jag färdigställt några kommentarer i koden, för att göra den så fin som möjligt. Det som inte är klart ännu är bildspelen (animationerna) vid spin och vinst, vilket jag kanske ska se till att färdigställa. Själva slotmaskinen är dock färdigställd.