

Måndag 30:e mars

André, Sebastian och Ted

Under eftermiddagen satt vi tillsammans via discord och förde en planering inför slutprojektet. Vi noterade några *user stories* som ska förklara vilka funktioner som användaren ska ha möjlighet till att använda. En grundläggande struktur på hur databasen ska fungera noterades samt idéer på game engine metoder och i vilken ordning de ska köras beroende på vilket val användaren gör under programmets gång. För att visualisera programmets flöde började vi på en skiss på ett flödesschema, detta gjorde vi för att göra det mer tydligt för en utomstående person att förstå hur programmet ska fungera men även för oss själva att vi alla i gruppen har en bra överblick på programmet, vilket kommer underlätta gruppens arbetsflöde samt minimerar risken för eventuella missförstånd.

Tisdag 31:e mars

André

Skapade DbContext klassen och en databas på gearhost samt kopplade ihop databasen med projektet.

Ted

Skapade klasserna som är tänk som tabellerna i databasen och mappade ihop tabellerna med ModuelBuilder och uppdaterade databasen. Skapade även en prototyp metod som ska flytta på pjäsen. La till ett unit test projekt samt skapade några tester på Game Engine metoder.

Ted & André

Körde lite kod på hur man ska kunna starta ett spel och koppla ihop alla objekt som ska vara med till spelet. Samt spara spelet i databasen.

Onsdag 1:a april

Ted, André och Sebastian

Vi fick gå tillbaka till ritbordet denna dag för att försöka strukturera upp arbetet på ett bättre sätt. Strukturerade om flödesschemat för att göra det ännu mer tydligt samt diskuterade vilka metoder till game engine som bör prioriteras för att få ett fungerande spel.

Torsdag 2:a april

Ted

Började att skapa fler metoder till game engine, skapade en metod som returnerar en lista på vilka spelpjäser som hen kan flytta på. Listans utfall är beroende på tärningens utfall samt vilken position som spelpjäsen har på brädet. Skapade även en "flödes metod" som ska sköta alla steg som sker när spelaren väljer att flytta på en spelpjäs:

Flytta pjäs med hjälp av tärningens utfall

Kolla om pjäsen har gått i mål

Kolla om spelaren spelaren har vunnit

Uppdatera vems tur det är

Började på en spelprototyp som visar upp all data i konsolen i realtid efter varje händelse där allt skrivs ut i konsolen som vems tur det är, visa vilket resultat tärningen fick vid kast, visa vilka pjäser spelaren kan flytta, visar pjäsernas nya position efter att spelaren har valt att flytta på dom och visar vem som vinner spelet.

Skapade även några unit tester för några av metoderna jag skapade.

Fredag 3:e april

André, Ted och Sebastian

Körde spelprototypen för att se att all data uppdateras som det ska och kolla efter buggar som vi inte tänkt på vid skapandet av metoderna samt vid skapandet av unit testerna. Noterade de buggarna som vi hittade för att ha koll på vilka åtgärder vi behöver göra.

Sebastian

Gjorde metoden för att ta ut flyttbara pjäser och sedan en metod för användaren ska kunna välja vilken token dem ska ha. La sedan in en metod för att man ska kunna ladda spel.

Ted

Fortsatte med spelprototypen och dess flöde för att få ett rullande spel, la till fler standardmeddelanden för att skriva ut alla händelser. Började på felsökningen på de buggar vi hittade och åtgärdade de som hittades under spelets gång. En av de vitala buggarna som hittades var i metoden som ska returnera en lista med flyttbara pjäser, om alla pjäser var ute ur boet så returnera metoden en lista med alla pjäser samt utökade listan med ett index med null-värde, vilket gjorde att spelet såklart kraschade. En annan bugg i samma metod var att metoden returnerade pjäser som var i mål när tärningens utfall var 1 eller 6, vilket inte är meningen. Efter lite felhantering och ny kodstruktur i metoden åtgärdades felet.

Lördag 4:e april

Ted

Vi börjar få till alla delar i spelmotorn för att den ska kunna köra ett spel från start till slut, så denna dag började jag på att revidera våra metoder för att se om några är onödiga eller om det går att förbättra vissa metoder. Började på att revidera metoden som ska hämta ut alla spel som är sparade och testa att köra det i spel prototypen. Kortade ned metoden som hämtar in alla valbara spel i en LINQ-kedja. La även till några fler variabler i Game klassen:

int Round = som ska räkna antal rundor som har gått i spelet

string GameName = ska fungera som att man döper sparfilen, för att lättare ska kunna veta vilket spel som är ens eget spel från listan som hämtas ut

DateTime LastSaved = en liten extra funktion som ska uppdateras till aktuell tid varje gång spelet sparas.

André

Skapade så att vi kunde spara och uppdatera databasen. Fick lite problem när vi hade redan gjort en migration men det löste sig på ett smidigt sätt.

Sebastian

Gjorde "Grafik" till menyn och skapade en Switch-meny för att man ska kunna välja om man ska ladda ett spel eller starta ett nytt.

Söndag 5:e april

André

Tog hand om fel hanteringen när vi skapar spelare och när vi väljer vilken token vi vill flytta fram.

Började även på en lösning att knocka ut spelare. Som heter KnockOutAnotherToken

Ted

Började på att omstrukturera dokumentationen, tog lite utav en rast denna dag.

Måndag 6:e april

André och Sebastian

Vi gjorde färdigt metoden för KnockOutAnotherToken vi var inte så nöjda med resultatet och ändrade på den lite.

Ted

Fortsatte med att renskriva dokumentationen, var sjuk under dagen så tog en sjukdag denna dag.

Tisdag 7:e april

Ted, Sebastian och André

Slutförde metoden som ska hantera "utknuffning" av andra pjäser i spelet. Vi började även på en omstruktur när det kommer till att räkna ut vart varje pjäs är någonstans på brädet. Lösningen vi började på var att varje pjäs räknar hur många steg de har gått samt på vilken ruta på brädet pjäsen befinner sig. Själva stegräknaren går från 1-45 medan positionen på brädet sköts beroende på vilken ruta som är pjäsens startruta.

Ted

Läste igenom feedbacken vi fick på senaste codereview, då jag missade den under lektionen. Försökte svara så gott jag kunde på feedbacken och började på att åtgärda den kritik som ansågs vara väsentlig. Bland annat skapade en connection string config connection-string till databasen via json-fil.

Onsdag 8:e april

Ted, Sebastian och André

Gick återigen igenom den kritik vi har fått och reviderat det vi kände mest relevant samt gick började på planera inför testerna, vem som ska göra vad och vad vi ska testa.

Ted

Började på att gå igenom koden för att optimera den till en mer lättläslig och förstående kod. Fortsatte med dokumentationen för projektet.

Torsdag 9:e april

Ted

Gjorde en hel del tester, på bland annat att pjäsernas StepCounter och GameBoardPosition räknade rätt tillsammans. Att en pjäs blir immun mot att bli utknuffad när den går från de vita rutorna på brädet till upploppet. Började även kolla på intergration test för att testa databasen.

André

Gjorde ett test för KnockOutAnotherToken metoden.

Fredag 10:e april

Ted

Fortsatte intergrations testerna, det går lite trögare än tänkt så vi tog ett beslut i att köra fler unit tester och senare försöka igen på intergration testet om vi har tid.

André

Gjorde ett till test på TokensToMove metoden. Lagt till Thread.Sleep(3000); för vi kunde inte använda Console.ReadKey(); för att visa meddelandet till användaren. Då testet bara tuggade på utan någon resultat, då den väntar på en tangent tryck. Flyttade ut den från Engine klassen till GameMenu. Testad och fungerar.

Sebastian

Gjorde test för InGoal Metoden och även unit-tests för UpdateTurnAndRound Metoden. Sedan började jag försöka att få till Integrations tester. Kom ingenstans med det och som Ted skrev bestämde vi oss för att skjuta upp det tills vi hade tillräckligt med Unit-tests.

Lördag 11:e april

André

Gjorde färg på våran console app.

Ted

Började på omstrukturera lite i spelflödet i LudoGameApp och ändrade strukturen på TokenMovementAction. Att den inte enbart går igenom att flytta pjäsen och knockar ut en annan pjäs utan att även uppdaterar vems tur det är men också att om en spelare slår en 6:a så får den slå en gång till. Nu körs RunGameUpdate enbart om en spelare inte kan flytta på någon pjäs, för att uppdatera vems tur är näst samt vilken runda det är.

Upptäckte även en bugg att ibland hände det att en pjäs knuffade ut en annan pjäs som var tillhörde samma lag även fast den var i nästet. Åtgärdade det efter lite felsökning. Gjorde även fler tester.

Söndag 12:e april

Ted, André och Sebastian

Gick igenom själva spelflödet tillsammans och reviderade koden där det behövdes, samt kollade vi testera för att se om det är någon metod eller alternativ utgång på metoderna som vi behöver testa samt tog bort de tester som var överflödiga, till exempel tester som testade princip samma sak.

Vi började även att planera inför redovisningen.

Måndag 13:e april

Ted, André och Sebastian

Jobbade på redovisningen hela dagen.

Tisdag 14:e april

Ted, André och Sebastian

Gick igenom hela koden för att säkerhetsställa att allt är som det ska, en del revideringar i koden som nya namngivningar och borttagna metoder. Vi la även till fler tester på RunPlayerTurn metoden i Engine klassen. Skapade även en helt ny metod som ska ladda alla spelobjekt som är avslutade från databasen och som ska kunna visas via ett menyval i huvudmenyn.

Uppdaterade hela dokumentationen efter alla ändringar vi gjorde under dagen.