

Toivo Mattila 0452499
Tommi Wäänänen 0436567

<https://youtu.be/O6cXVMxNH5w>

Kuka teki mitä

Molemmat osallistui käytännössä kaikkien ohjelman ominaisuuksien toteuttamiseen, joko suunnittelemalla, ohjelmoimalla tai useimmiten sekä että.

Suunnittelu

Aluksi sovimme työkalut, vaatimustason johon pyrimme, loimme työlle repon ja sovimme muustakin alottamiseen liittyvästä. Aluksi suunnitelma oli käyttää tehtävänannossa annettua luokkakaaviota ja sen pohjalta pyrkiä rakentamaan ensimmäisen vaatimustason mukainen ohjelma.

Kun ensimmäinen vaatimustaso oli saavutettu, kävimme läpi seuraavia vaatimustasoja ja lähinnä laajensimme ohjelmaa kohti seuraavia vaatimustasoja. Tehtävänanto toimi pitkälle korkean tason suunnitelmana ja kooditasoa suunniteltiin hiukan ennen ohjelmointia tai välillä sen aikana. Tästä seurasi ylimääräistä työtä myöhemmin.

Toiminnallisuuslista

Ohjelman alkaessa pystyy valitsemaan tyhjän pääohjelman, lataamaan pääohjelmaan edellisen kerran tiedot tai pelin.

Pääohjelman ominaisuudet

- Kartalle pystyy lisäämään SmartPosteja
- Pystyy luomaan uusia esineitä, neljä valmista esinettä
- Pystyy laittamaan esineitä paketteihin, kolme pakettiluokkaa
- Luodun paketin voi joko lähettää ja/tai laittaa varastoon
- Varastossa olevia paketteja voi lähettää yksitellen tai kaikki kerrallaan
- Lähetykset voi piirtää kartalle ja reitit voi poistaa
- Erillisestä välilehdestä voi lukea login
- Pääohjelma tallentaa automaattisesti tilanteen käyttäjän lopettaessa
- Tallennetun tilanteen voi ladata kokonaan logista käynnistettäessä
- Pääohjelman ulkoasua on muokattu css:llä

Pelin ominaisuudet

- Valitse paketti joka Timon tulee viedä ja lähetä Timo kuljettamaan pakettia
- Pelin lopussa peli kertoo Timon kulkeman kokonaismatkan
- Pelaaja pyrkii kuljettamaan kaikki paketit perille kulkien mahdollisimman lyhyen matkan

Pistemäärätoive & perustelut

40 pistettä, ohjelmasta löytyy kaikki 1. vaatimustason ominaisuudet löytyy, 2. vaatimustasolta kirjanpito paketeista sekä tilastot ja pakettien lisääminen uusissa ikkunoissa, 3. vaatimustasolta edellisen käyttökerran tilanteen lataaminen käyttäjän niin halutessa, GUI:n tyyliä muokattu CSS:llä ja kehitetty yksinkertainen peli.