

Besprechung Di, 21.6.16

Gemeinsames Erstellen einer Github Gruppe, gemeinsames Einrichten von Github auf allen Rechnern.

Grundgerüst:

-Tracking wird aufgrund zu hoher vermuteter Komplexität vorerst ausgeschlossen.

Brainstorming:

benutzen wir FXML mit samt Controller oder nur eine große Java-Class welche beide Aufgaben übernimmt?

Wir einigen uns auf eine Lösung mit FXML-Dateien und passenden Controllern, um mehr Übersicht zu schaffen

Vorerst grober Programmablauf:

Initial 4 Dateien erstellen: code.java (mit dem eigentlichen endgültigen Java Code), test.java (mit dem eigentlichen unittest-Code), tmpTest.java (zum überprüfen, ob der vorläufige Code funktioniert/kompiliert), tmpCode.java (zum überprüfen, ob der vorläufige Code funktioniert/kompiliert).

-> 2 temp Dateien zum testen, ob alles kompiliert.

Erst wird der User aufgefordert, einen fehlschlagenden Test zu schreiben.

Ist ein Test geschrieben wird überprüft, ob der Test korrekt kompiliert.

Ist dies nicht der Fall wird der User aufgefordert, seinen Test zu korrigieren.

Kompiliert er korrekt, wird der User gebeten Code zu schreiben, welcher den Test besteht.

Kompiliert dieser korrekt und besteht den Test, werden Test- und Code-tmp-Dateien in die jeweils endgültigen Dateien eingefügt.

Sollte der Code den Test nicht bestehen, wird der User gebeten diesen zu korrigieren.

Falls der User während des erstellen des Codes zurück in den Test-editor Wechselt, wird der Code in der tmpCode-Datei durch die unveränderte Version der code.java Datei ersetzt.

Wie sieht der Input/Output aus?

Input:

Eigene Formatierung (denkt sich Jonas aus)

-> Verarbeitung der Input-Vorlage, sodass die Endgültige Code-Datei direkt Angepasst wird.

Output:

Eine .java Datei, welche den Code beinhaltet,

eine .java Datei, welche die Tests beinhaltet.

GUI Struktur:

-Code aus javadateien in passende Textfelder der GUI

-Aus der GUI die editierten Codes in die jeweiligen tmp-Dateien laden.

Aufgaben zum nächsten Termin: fr. 24.6.16

Julian Biston:

Vorstellung vom FXML- und Controller-Prinzip

Besprechung grundlegender GUI

FXML Datei der grundlegenden GUI

Jonas König:

Erdenken der Vorlagen-Datei-Formate und wie diese verarbeitet werden sollen.

Michael K:

Erarbeiten der Kommunikation und des Austausches mit der Konsole.

Yulian Martynovsky:

Verarbeitung des GUI Textfeld in die java-Dateien

Martin Klümpen:

Verarbeitung der java-Datei in das Textfeld der GUI

