

Redegørelse for programmeringsopgave (efterår 2020)

Formålet med projektet var at skabe en primitiv udgave af 2D topersoners skak, som ikke håndhæver de traditionelle skakregler.

Vores krav var som følger:

- Til trods for at programmet ikke nødvendigvis behøvede at håndhæve de traditionelle skakregler, så skulle det kun være muligt at placere brikkerne inden for ternene på bordet.
- Det skal være muligt at rykke brikkerne.
- Koden skal være overskuelig og let at vedligeholde. Desuden skal der være muligheder for videreudvikling i fremtiden.
- Projektet skal leve op til de kriterier som der bliver stillet i opgaveformuleringen.

Vi benyttede udefrakommende billeder under Creative Commons licensen.

Kilde

til billederne: <https://www.dreamstime.com/stock-illustration-chess-pieces-vector-complete-set-editable-eps-file-available-image60841144>

Løbende problemer & løsninger:

01/10/2020 - "chess_v1" :

Problemer angående brættets tern og brikernes arrays ikke linede op.

Blev løst ved at ændre på måden selve bordet blev opstillet. Vi fjernede altså den ramme som tidligere havde indkredset hele brættet, til fordel for at begynde brættet allerede i (0,0).

19/10/2020 - "chess-v1_2":

Problemer med at få billederne til at placere sig passende i forhold til hvad brikernes arrays dikterede.

Blev løst ved at skabe et array for billederne i stedet for et array for ternene.

25/10/2020 - "chess-v1_4":

Problemer med at rykke brikkerne, om det så var blot at følge musen eller at rykke sig et felt af gangen.

Blev løst ved at skabe et helt nyt void som kan afgøre hvorvidt brikkens nye og tidligere position passer til et fletnummer og om bevægelsen er sand.

30/10/2020 - "chess-v1_5":

Problemer med at opstille en passende funktion til at skifte fra hovedmenuen som vises ved opstart, og selve skakbrættet.

Blev løst ved at fuldstændigt ændre på opbyggelsen af funktionen der skiftede mellem hovedmenuen og selve spillet. Desuden har vi skabt en funktion der aflæser om musen er indenfor knappens område.