

## Otto – Viikkoraportti I

Kehitys on ollut vähän hidasta / myöhästyi, mutta aiheen päätin jo aikaisin.

Karttageneraatio on kiinnostavaa, ja siihen periaatteessa löytyy paljon materiaalia ja ohjeita. Joskus tutkin luolastogeneraatiota kun leikin omalla roguelike-pelilläni, mutta halusin vähän enemmän jotain overworld-tyylistä tällä kertaa; ei luolia, vaan kaupunkoja ja teitä. Päädyin Pyhään saksalais-roomalaiseen keisarikuntaan esikuvana lähinnä siksi että se on mielenkiintoinen kokonaisuus historiassa.

Tällä viikolla olen lähinnä päässäni suunnitellut asioita ja lueskellut vähäsen. Github-repo on olemassa, mutta varsinaista koodia ei vielä ollenkaan. Alkusuunnitelmia lukuunottamatta ei siis kehitystä juuri ole. Aloitan varsinaisen ohjelmoinnin heti kun olen vähän tervehtynyt: tavoitteena olisi että tämän viikon aikana olisi jo jonkinlainen ohjelmanpäätkä joka jotain maastoa osaa luoda, vaikka käytettävät algoritmit/ohjelmalogiikka eivät olisikaan lopullisia.

Projektin pääasiallinen tietorakennepainotteisuus tulee A\*-algoritmin implementoinnista. Vielä ei ole täysin selvää onko missään muussa yhteydessä tärkeää käyttää mitään monimutkaisempia tietorakenteita. Periaatteessa ehdotin määrittelydokumentissani puun käyttöä rajojen / läänien vedossa, mutta se voi olla tehokkuuden kannalta tarpeetonta: käytännössä varmaan joudun vähän kokeilemaan.

Kirjoitan tätä ja määrittelydokumenttia pienessä kuumeessa, joten voi olla että asioita jää ohjaajalle vähän epäselväksi. Jos näin on, vastaan mielelläni jotain kautta lisäkysymyksiin.

Työmäärä tällä viikolla: n. 6 tuntia, suurin osa lukemista.