

Viikkoraportti 4

Marc Alingué

September 2024

Viikolla 4 oppimaani

Viikon 4 ohjelmassa oli pienten virheiden etsiminen kehittämälläni testillä Bowyer-Watson -algoritmillemme. Virheitä löytyikin, sillä olin laskenut väärin superkolmion kattavan alueen. Testini testaa ruudulle piirrettyjen kolmioiden määrää tarkastelemalla onko delaunayn triangulaation toteutettu onnistuneesti. Epäonnistuneessa triangulaatiossa on huomaamani mukaan kolmioita enemmän, kuin kaksinkertainen algoritmille syötettyjen pisteiden määrä. Tavalliset määrät pyörivät n.1985 piirretty kolmion paikkeilla, kun pisteitä syötetään algoritmille n.1000.

Testaamisen lisäksi tutustuin paremmin poetryn käyttämiseen, jotta vertaisarviointi onnistuu mahdollisimman sujuvasti. Omassa projektissani ei onneksi ole turhan paljoa riippuvuuksia, joten Poetryn alustaminen kävi helposti.

Tällä viikolla pääsin myös syventymään pelini luomiseen ja kehityskohteeni oli luoda toimiva tapa piirtää grafiikkaa näytölle. Käytän tähän grafiikan piirtämiseen pygamea.

Seuraavilla viikoilla tavoitteeni on syventyä yhä tarkemmin algoritmieni oikeaan toimintaan. Tähän paras tapa on alkaa kehittämään muita osuvia testejä. Testien kehittäminen on muutenkin ollut hiukan uupuva osa projektia, ja koen, että olisi aika varmistaa algoritmieni toimivuus muillakin, kuin pelin vaatimilla syötteillä.