Loppuraportti

Käyttöliittymien ohjelmointi

Kari Vesamäki

Miska Sainkangas

Ville Rantala

Harjoitustyö

Huhtikuu 2016

Tieto- ja viestintätekniikan koulutusohjelma

Tekniikan- ja liikenteen ala

Sisällysluettelo

[1 GitHub-sivu 2](#_Toc449617681)

[2 Lopullinen rakennekaavio 2](#_Toc449617682)

[3 Luokkarakenne 2](#_Toc449617683)

[4 Työaikaraportti 6](#_Toc449617684)

[5 Näyttökaappaukset 7](#_Toc449617685)

[Keskeisimmät ongelmat ja niiden ratkaisut 11](#_Toc449617686)

[6 Testaus 12](#_Toc449617687)

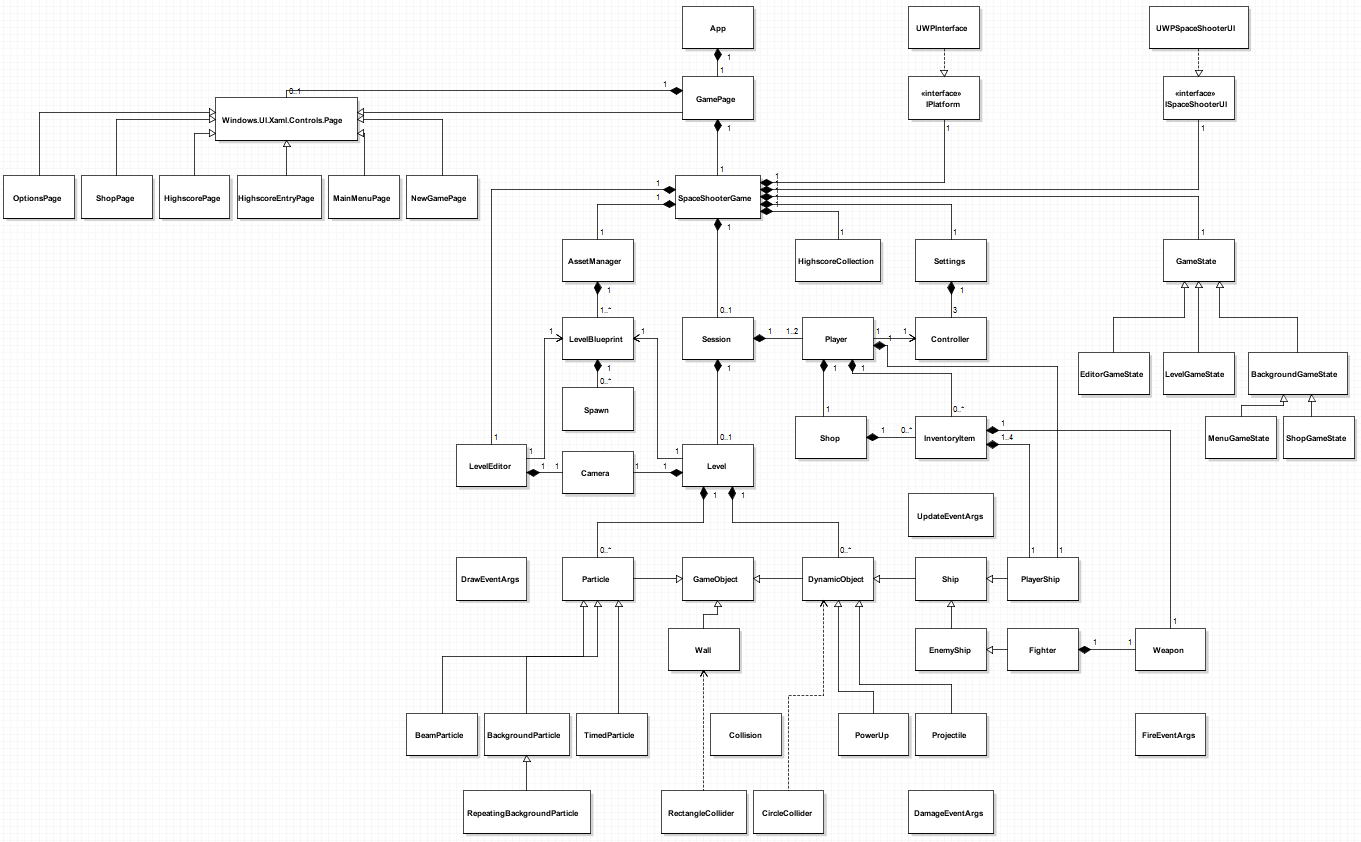
[7 Itsearviointi 12](#_Toc449617688)

[8 Kommentit kurssista 13](#_Toc449617689)

# GitHub-sivu

<https://github.com/VilRan/SpaceShooter>

# Lopullinen rakennekaavio



Linkki GitHubista löytyvään isompaan kuvaan <https://raw.githubusercontent.com/VilRan/SpaceShooter/master/Documentation/ClassDiagram%20v0.2.PNG>

Tämä on raskaalla kädellä karsittu versio, joka jättää ulos suurimman osan konkreettisista abstraktien-luokkien toteutuksista. Kokonainen versio sekoittaisi enemmän kuin selventäisi.

# Luokkarakenne

GamePage

GamePage sisältää itse pelin ja SwapChainPanel-elementin, jolle se piirretään. Lisäksi sivu voi pitää sisällään toisen sivun, jolloin alisivu piirretään pelin päälle.

MainMenuPage

XAML-sivu, joka sisältää paavalikkoon liittyvät elementit ja niiden toiminnallisuuden.

OptionsPage

Sivu, jolla voi säätää pelin asetuksia, kuten äänenvoimakkuudet ja näyttömoodin.

HighscorePage

Näyttää kaikki tallennetut pisteet suurimmasta pienimpään.

HighscoreEntryPage

Ilmestyy, kuten palaaja(t) häviää pelin. Näyttää paljonko pelin aikana pisteitä kertyi ja pyytää syöttämään nimen.

NewGamePage

Sivu, jolla valitaan uuden session vaikeusaste ja pelaajien määrä.

ShopPage

Sivu, jolla pelaajat voivat valita aseistuksen ennen tason alkua.

SpaceShooterGame

Pelin pääluokka, joka sisältää (käyttöliittymää lukuunottamatta) kaiken peliin kuuluvan sisällään. Se luodaan kerran ohjelman suorituksen alussa ja sitä käytetään sen loppuun asti. Periytyy MonoGamen Game-luokasta.

Settings

Pitää sisällään pelin asetuksiin liittyviä tietoja, kuten äänien voimakkuuden säädöt, näppäimistön määritykset ja näyttömoodin.

AssetManager

Luokka pitää tallessa viittaukset pelin käyttämiin assetteihin, kuten tekstuureihin ja LevelBlueprintteihin. Säilyy koko ohjelman suorituksen ajan.

HighscoreCollection

Kokoelma, joka sisältää pistetilastot ja niiden lataamiseen ja tallentamiseen tarvittavat metodit.

Session

Luodaan kun pelaaja aloittaa uuden pelin. Sisältää kaikki kenttien välillä säilyvät tiedot kuten pistemäärän ja pelaajien tiedot. Sisältää lisäksi aktiivisen kentän. Tämän luokan sisältö tallennetaan, kun peli tallentuu.

GameState

Abstrakti luokka, jonka toteutukset ohjaavat pelin toimintaa. Tämä päättää, mitä olioita päivitetään ja piirretään ja mitä musiikkia soitetaan.

Level

Näyttämö, jolla pelin pääesitys tapahtuu. Sisältää listat esiintyjistä (DynamicObject) sekä lavasteista (Particle.)

LevelBlueprint

Malli, jonka pohjalta tasoja luodaan. Voidaan satunnais-generoida, ladata tiedostosta tai luoda editorilla.

Spawn

Abstrakti luokka, jonka velvollisuus on säilyttää tiedot siitä, missä kohtaa ja millä vaikeusasteilla objektien on ilmestyttävä tasolle.

Camera

Käytetään ruudun vierittämiseen Levelin laidalta toiseen. Levelin etenemistahtia voidaan muokata muokkaamalla kameran etenemisnopeutta.

GameObject

Abstrakti luokka, joka sisältää pelissä näytöllä liikkuvien olioiden perusominaisuuksia, kuten paikka, nopeus ja tekstuuri.

DynamicObject

Abstrakti luokka, joka määrittelee pelimekaanisesti peliin osallistuvien olioiden yhteisen käyttäytymisen. Tähän kuuluu esimerkiksi törmäyksentarkistus muiden objektien kanssa ja toisena esimerkkinä apumetodi, joilla voidaan löytää oliota lähin olio, joka täyttää vaaditut ehdot.

Ship

Abstrakti luokka, joka periytyy DynamicObject-luokasta. Määritellään alusten ominaisuuksia esimerkiksi Healthbar:n näkyminen ja alusten tuhoutumisen erikoistehosteet.

Projectile

Abstrakti luokka, joka periytyy DynamicObject-luokasta. Määrittää ammuksille yhteisen käyttäytymisen. Käytännössä tämä tarkoittaa, että luokan oliot liikkuvat suhteessa kameraan ja törmäävät seiniin.

PowerUp

Abstrakti luokka, joka periytyy DynamicObject-luokasta. Määrittää Powerup:ien ominaisuuksia, esimerkiksi että ne voivat vain törmätä pelaajan alukseen.

Particle

Kevyt ja "tyhmä" olio, jota päivitetään vain piirto-syklin aikana. Käytetään erikoistehosteissa eikä vaikuta suoraan pelimekaniikkaan.

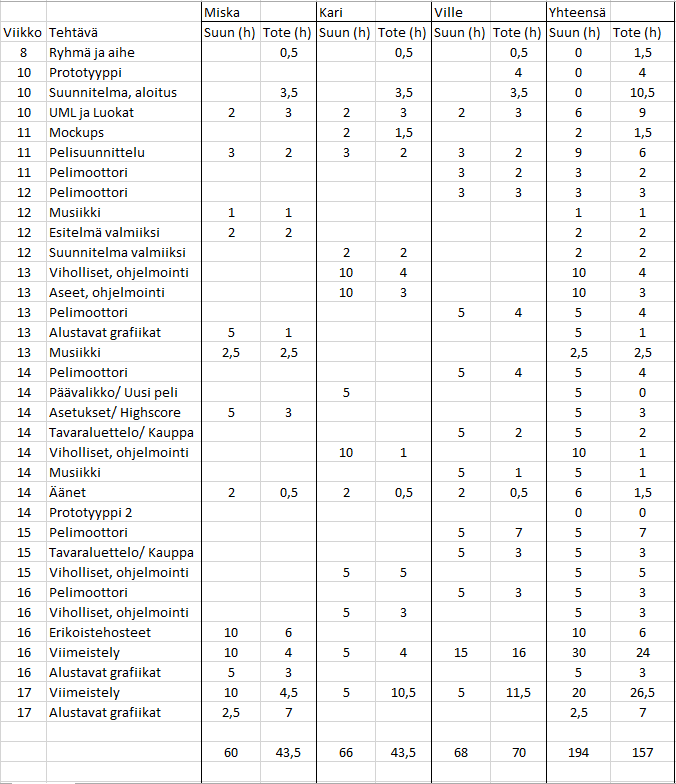
Weapon

Abstrakti luokka, joka määrittää kaikille aseille yhteisen käyttäytymisen.

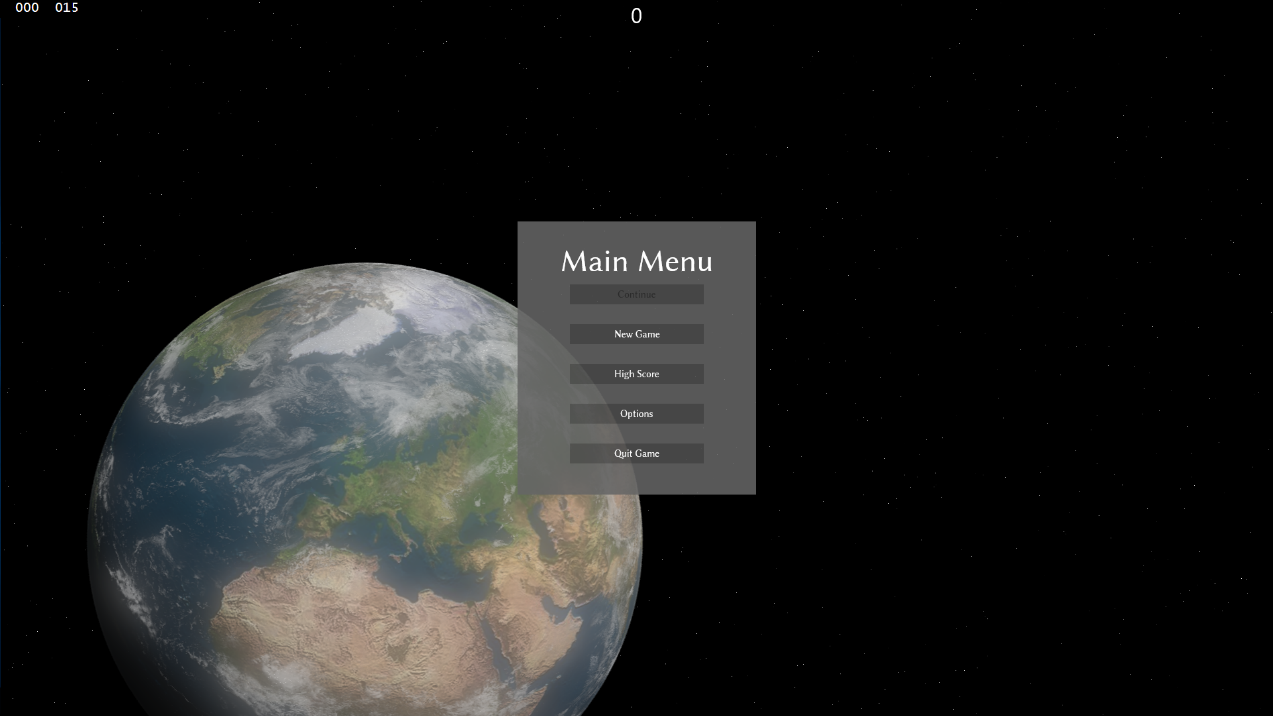
Controller

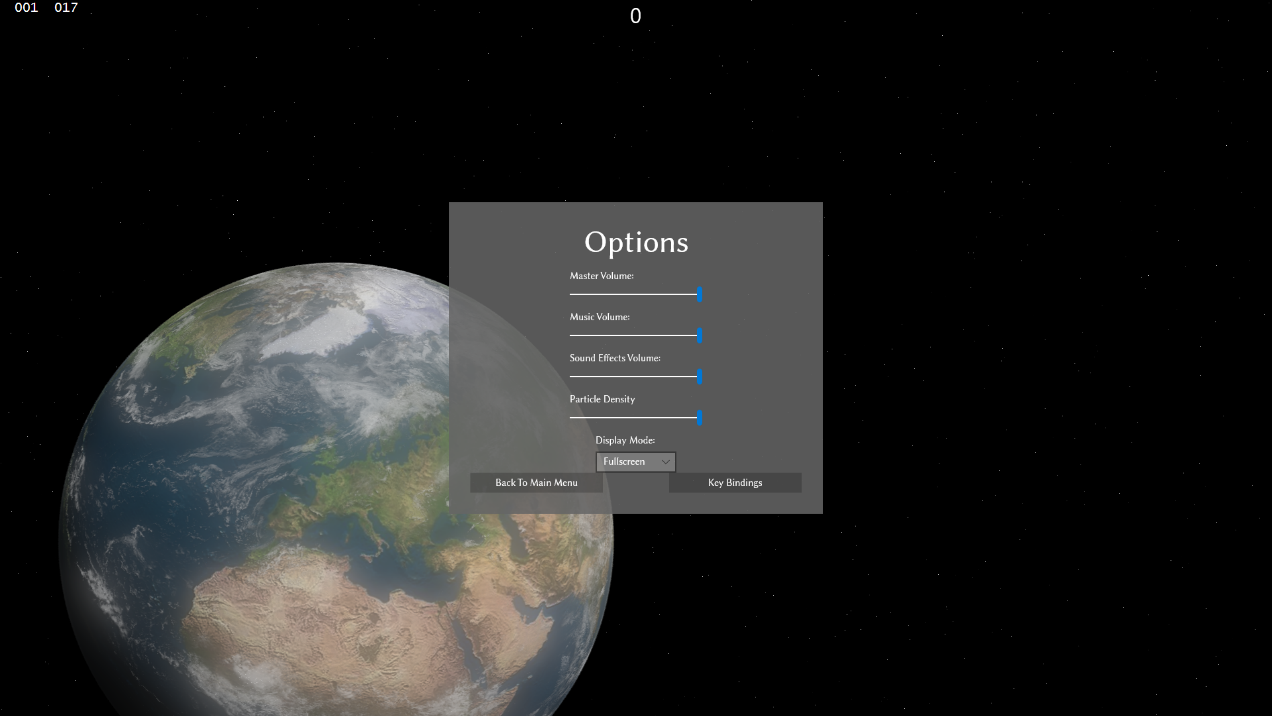
Controller-luokka hoitaa näppäinten kartoittamisen pelin sisäisiin toimintoihin.

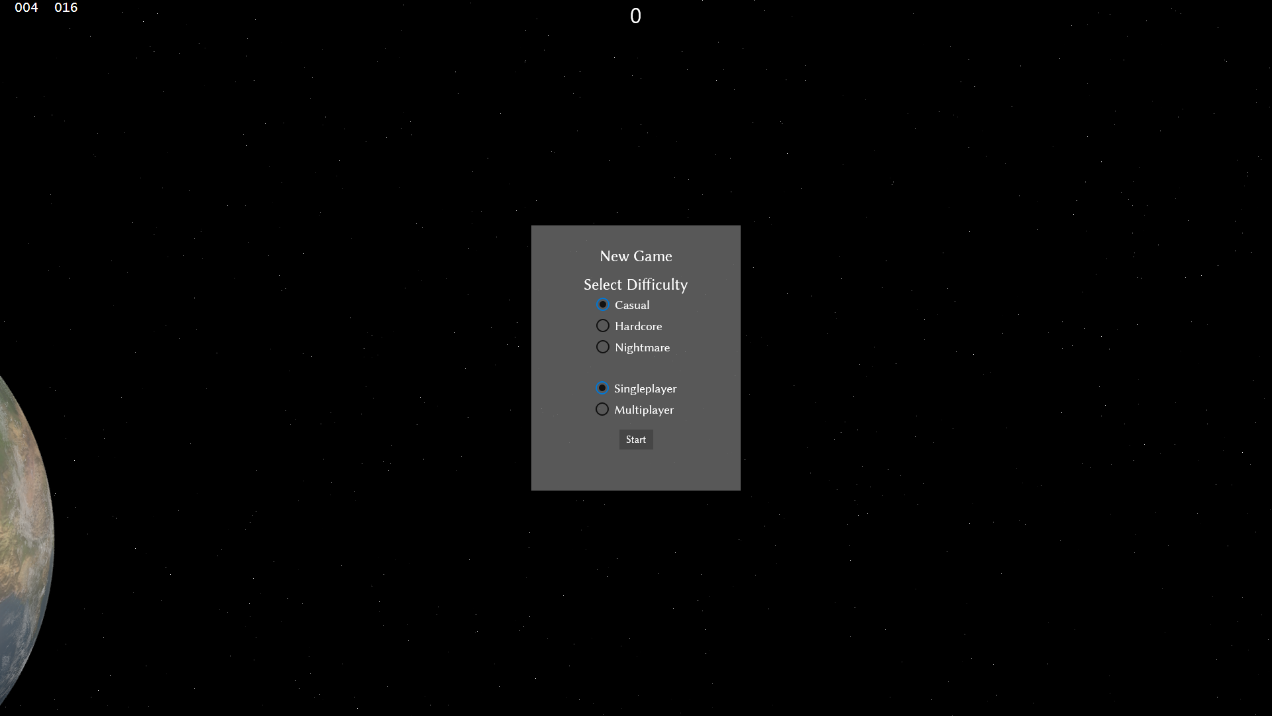
# Työaikaraportti

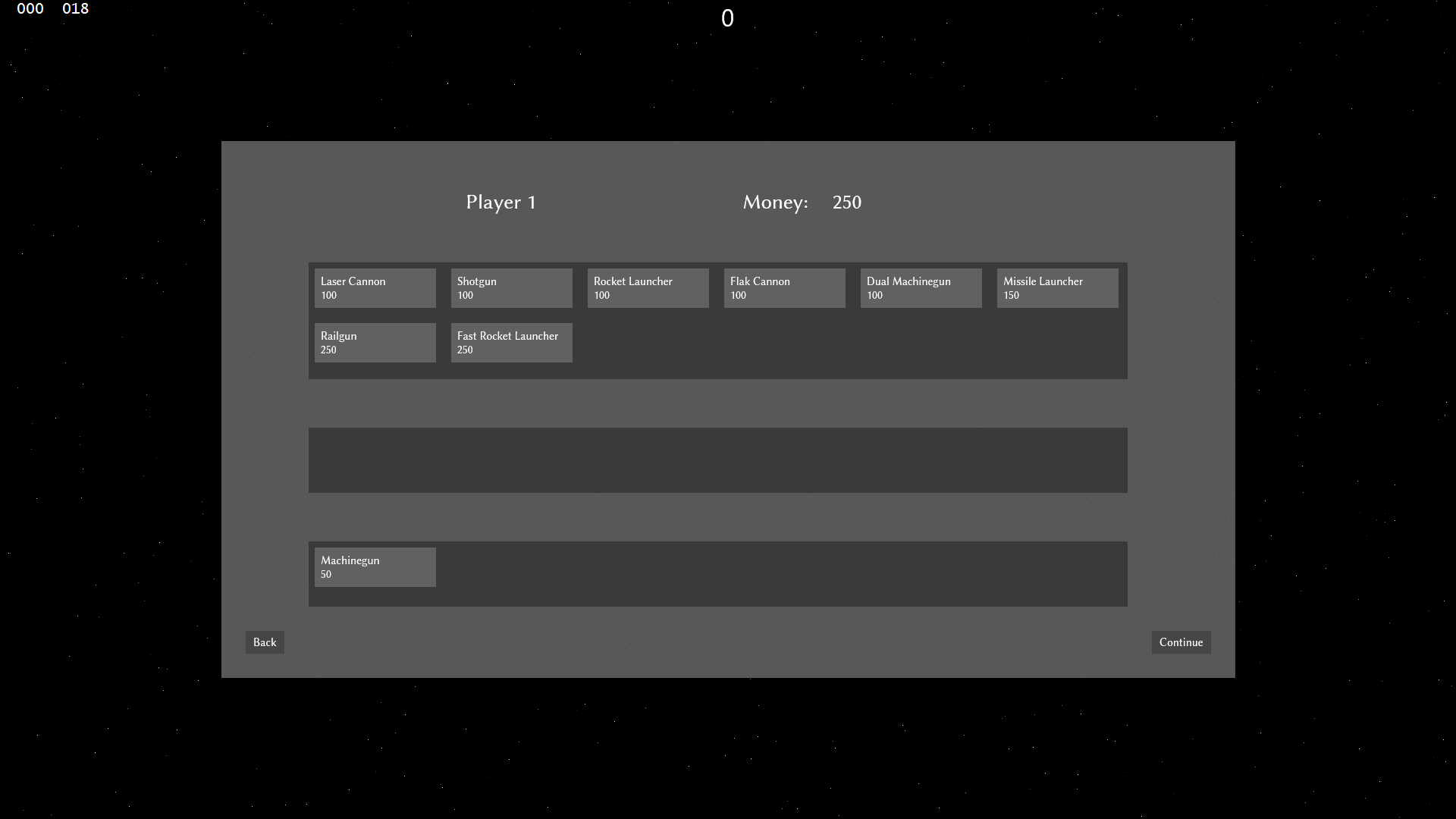


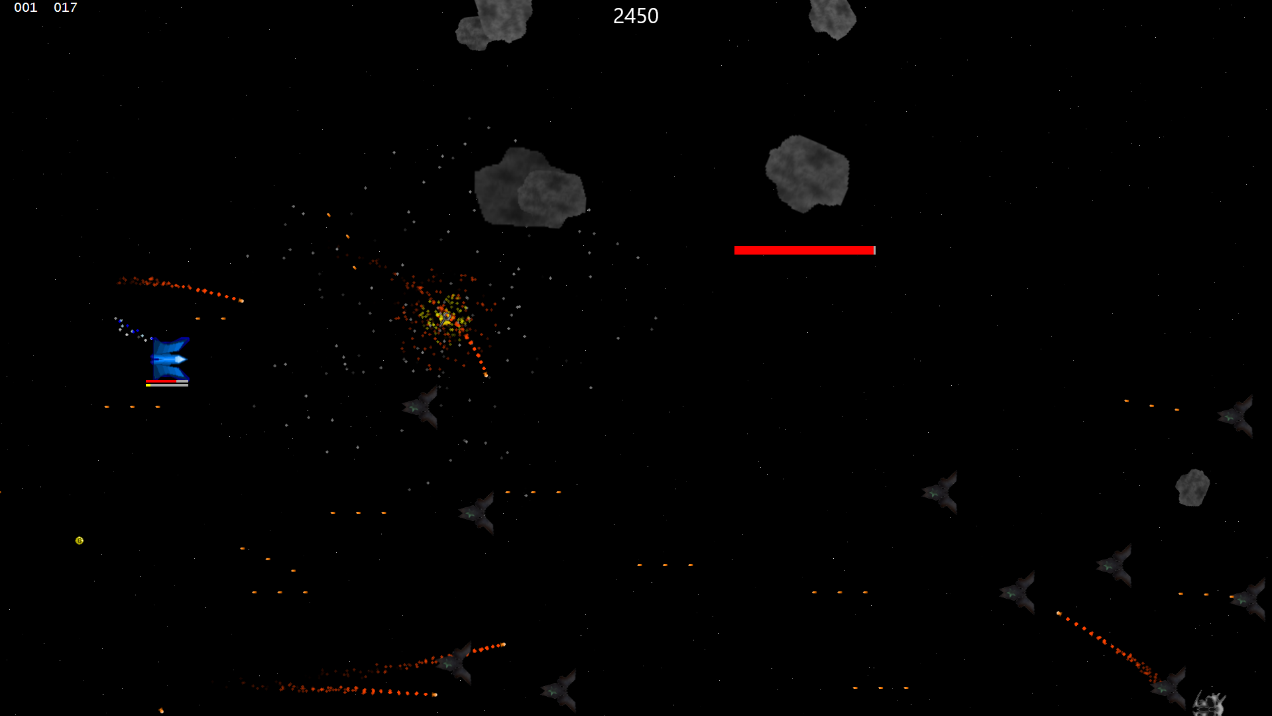
# Näyttökaappaukset

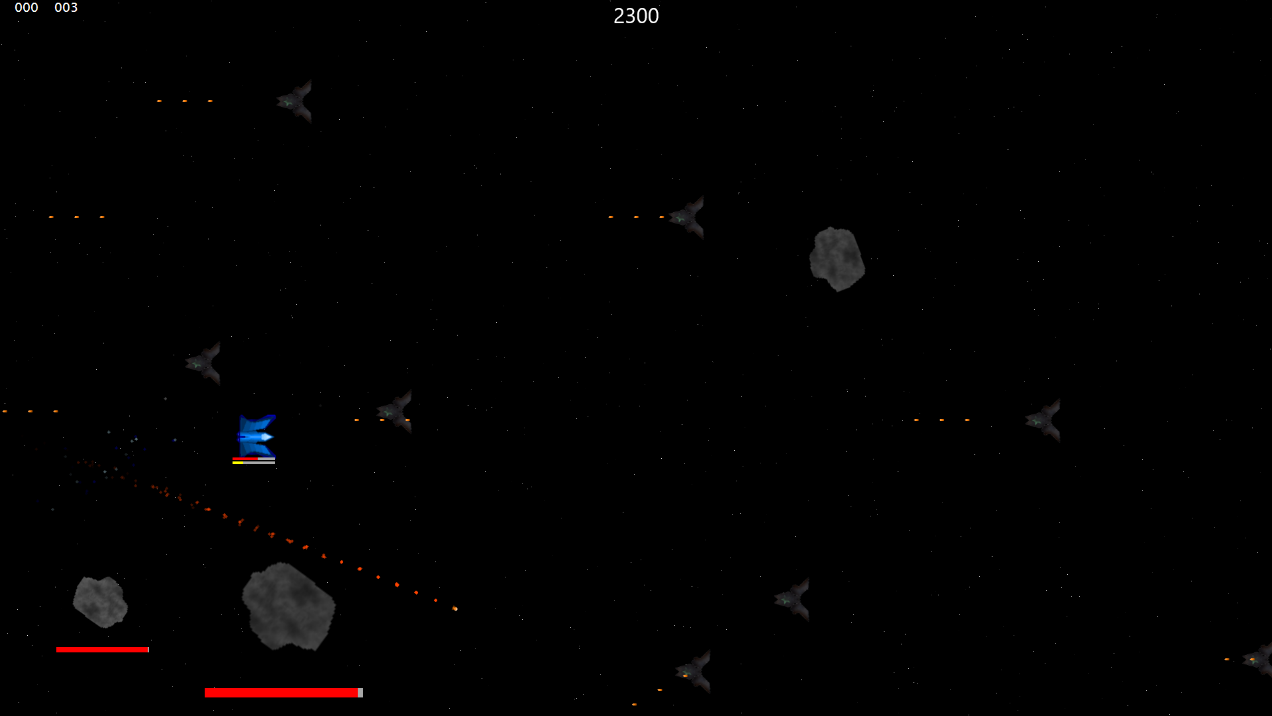


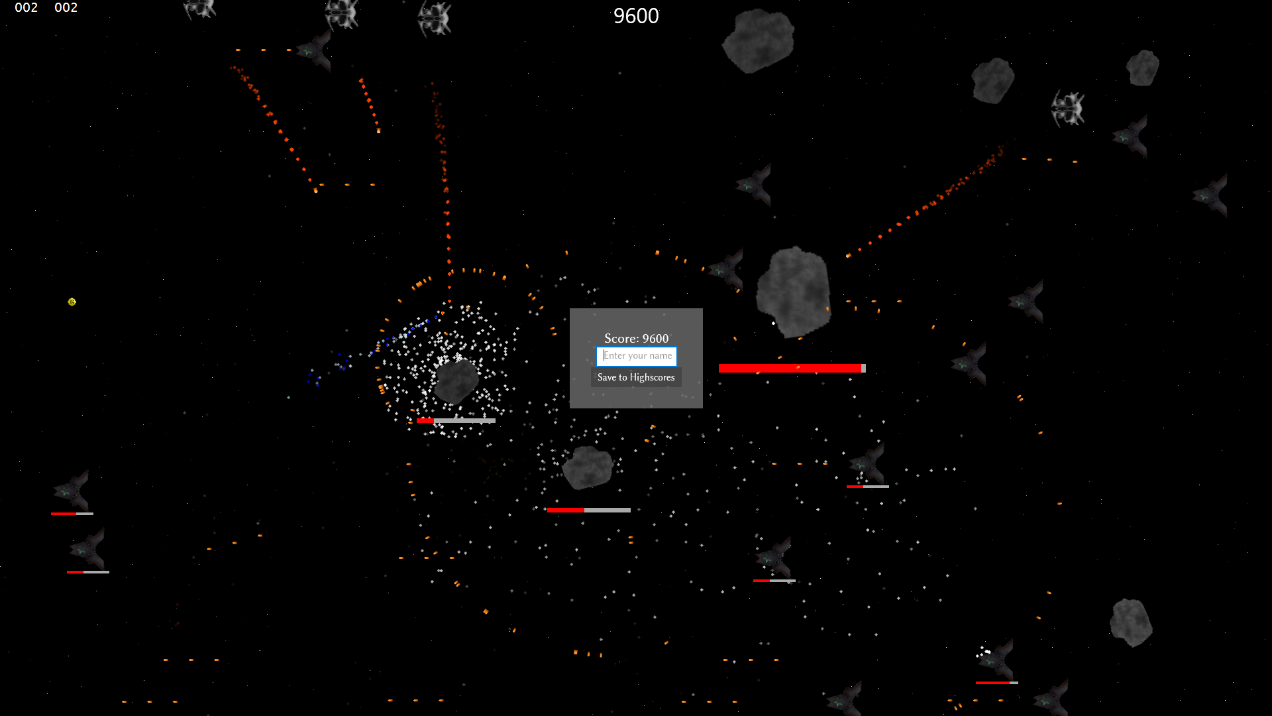


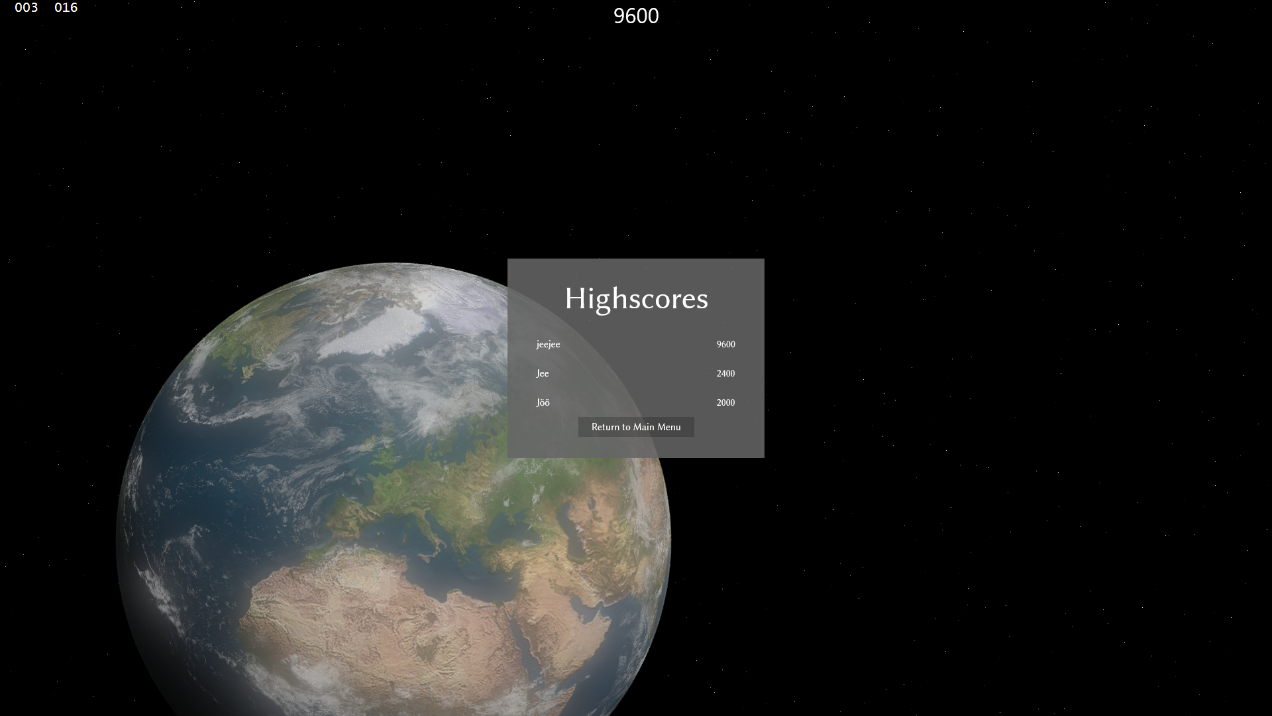












# Keskeisimmät ongelmat ja niiden ratkaisut

Karille vastaan tulleita ongelmia:

* MachinegunDrone:n liikkuminen
  + Tarkoitus oli saada Drone kiertämään pelaajaa ympäri ja ampumaan vihollisaluksia. Tämä toiminta oli tarkoitus toteuttaa matriisien avulla. Ongelmia aiheutti Dronen kiertoliike. Se kyllä seurasi pelaajaa hyvin, mutta kierto pelaajan ympäri puuttui. Ongelma vei turhan paljon aikaa ja kulutti hermoja, varsinkin kun ratkaisu oli vain yhden muuttujan alustaminen väärässä paikassa…
* AceFighter:n liikkuminen
  + Tarkoitus oli saada AceFighter liikkumaan jaksoissa nii, että ensin se jahtaisi pelaajaa ja tietyn ajan jälkeen siirtyisi jonnekin päin ruutua ja pysähtyisi paikoilleen ja ampuisi pelaajaa kohti raketeilla. Ongelmia aiheutti liikkeen pysäyttäminen. Se meni kyllä tiettyyn pisteeseen ruudulla, mutta liike jatkui senkin jälkeen. Ratkaisu oli kameran liikkeen huomioiminen, kun AceFighterin oli tarkoitus pysähtyä.
* AdvancedFighter:n toiminta
  + Tarkoitus oli saada Fighter jahtaamaan pelaajaa ja tarpeeksi lähelle päästyään pysähtymään pelaajan eteen ampumaan. Ongelmia aiheutti liikkeen pysäytys. Fighter ei tuntunut ikinä pääsevän perille pysäytyspisteeseen, koska pelissä kaikki liikkuu koko ajan. Ratkaisu oli ”toleranssin” lisääminen Fighterin ja pysäytyspisteen etäisyyteen.

Villen kohtaamat ongelmat:

* XAMLin käyttäminen pelin HUDissa
  + Alun perin pelin HUD oli tarkoitus toteuttaa XAML elementteinä, mutta projektin edetessä huomasin, että peliä testatessa näppäimistö meni välillä mystisesti lukkoon. Ammuslaskuria - joka joutui päivittämään itseään hyvin tiheään - tehdessäni sain viimein vihjeen siihen, mistä ongelma johtui. Koko XAML HUD idea meni roskakoriin, ja vielä melko myöhäisessä vaiheessa. Tilalle kyhäsin pikaisesti pelin sisäiset yksinkertaiset palkit.
* Tiedostojen hallinta
  + UWP:n tiedostonhallinta aiheutti aluksi hieman hämmennystä, mutta hetken selailun ja parin yrityksen jälkeen siitäkin päästiin yli. Järjestelmän perinteisestä poikkeava malli kuitenkin sai minut luomaan rajapinnan sen ja pelin välille, jotta peli voitaisiin saada toimimaan muissakin järjestelmissä.
* Aika
  + Ideoita parannuksiin olisi riittänyt vaikka kuinka, mutta aika ei vaan riittänyt kaiken haluamani toteutukseen.

# Testaus

Varsinaista testaussuunnitelmaa ei ollut, vaan koodia testattiin sitä mukaa kun sitä tuotettiin. Mikäli virheitä havaittiin ja niiden syy ei ollut heti selvä, asiaa tutkittiin VisualStudion debuggerin avulla, joka yleensä riitti vian löytämiseen.

# Itsearviointi

Karin itsearviointi:

Projekti oli kohtuullisen haastava, koska aikaisempaa koodaustaustaa ei juurikaan ollut, mutta pelin tekeminen oli ihan hauskaa puuhaa. Jos projektin alussa koodaustaidot olivat 1-2:n luokkaa, niin ehkä projektin myötä ne nousivat sinne kolmoseen.

Miskan itsearviointi:

Harjoitustyö oli haastava, koska olin tutustunut ennen koulua vain vähän Python koodauskieleen. Pelin tekeminen C# -kielellä oli mielenkiintoista ja se innosti tekemään entistä parempaa koodia jatkossa. Koodaustaitoni kehittyivät mielestäni 2 arvosanasta arvosanaan 3 harjoitustyön tekemisen aikana.

Villen itsearviointi:

Tunnen hieman epäonnistuneeni tässä projektissa. En koodini kannalta, vaikkei se olekaan niin täydellistä kuin haluaisin, vaan kaiken muun kannalta. Valitsin ehkä tiimilleni liian laajan ja hankalan aiheen. Aikaa ja taitoa ei kaikilta riittänyt kaiken tekemiseen ja sen seurauksena kärsivät projektin kaikki osa-alueet jotka eivät liittyneet pelimekaniikkaan. Tavoitteena oli 5, mutta antaisin itselleni enintään 4.

# Kommentit kurssista