

Viikkoraportti 2

Tämä viikko on ollut vähän hitaampi. Olen tehnyt enimmäkseen testejä.

Isoin asia jota olen tehnyt on MazeGeneratorin testit. `genertorGeneratesAPerfectMaze()` testi ensiksi generoi labyrintin ja sitten käy generoitua labyrinttiä läpi leveyssuuntaisella läpikäynnillä. Jokaisen käydyn lattia tilen koordinaatti laitetaan settiin (`Vec2` muodossa). Jos setti sisältää tällä hetkellä tarkistettavan tilen koordinaatin tarkoittaa se, että labyrintissä on sykli joka tarkoittaa, että labyrintti ei ole täydellinen jolloin testi epäonnistuu.

Samaa testiä varten jouduin(pääsin) toteuttamaan jonon. Valitsin linkitetyn (noodi) rakenteen koska sen toiminta oli helpompi hahmottaa ja siten myös helpompi toteuttaa.

Ensimmäinen oikea ongelma/bugi projektin kanssa tuli saman testin toteutuksessa. Olin onneksi perjantain ohjauksessa, kun ongelma ilmeni joten sain apua heti. Ongelma johtui kahdesta asiasta. Jonon poisto-operaatio ei toiminut oikein, kun jonossa oli kaksi alkia jäljellä. Toinen johtui siitä, että unohdin toteuttaa `equalsin` ja hashcoden jonka takia setti joka sisälsi läpikäydyt koordinaatit ei koskaan tyhjentynyt.

Olen lisännyt coberturan projektiin joten rivikattavuudet voi generoida `mvn cobertura:cobertura`.

Aion aloittaa huoneen generoinnin toteutuksen saatuaani tämän raportin valmiiksi. Se mitä näkyy viikkopalautus commitissa on se mitä olen tällä viikolla saanut aikaan huoneen generoinnissa.