

Raport 4

Zrealizowane funkcjonalności

Do dnia 21.12.2021 r. udało się stworzyć mechanizm ataku zombie. Polega on na tym, że w sytuacji, w której wrogi zombie zderzy się z robotem, zadaje mu obrażenia. Aby ten mechanizm był widoczny dla gracza, zaimplementowano animacje ataku zombie. Co więcej wprowadzono funkcjonalność powodującą poruszanie się zombie za robotem od momentu styczności. Prościej rzecz ujmując - w momencie, kiedy wrogi zombie zderzy się z robotem zaczyna on podążać za nim do momentu napotkania jakiejś przeszkody. Dodatkowo, w trakcie dalszego testowania gry, zaszła potrzeba wprowadzenia poprawek do kontrolera odpowiedzialnego za ruch robota. Kontroler ten został napisany dość skomplikowanie, co powodowało, że jakiekolwiek małe zmiany w nim wprowadzone skutkowały wieloma problemami w jego działaniu. To samo dotyczyło kontrolera od ruchu zombie (został on napisany w podobny sposób co wcześniej wspomniany kontroler). W związku z tym podjąłem natychmiastową decyzję o zrefaktoryzowaniu tych kontrolerów. Oznacza to, że nadal pełnią te same funkcje ale zmienił się jedynie sposób w jaki zostały napisane. Po tej procedurze, w moim odczuciu, kontrolery te są łatwiejsze do modyfikowania i poprawiania co też nie raz już uczyniłem.

Co się udało zrobić a czego nie?

Zgodnie z harmonogramem udało się wykonać założoną funkcjonalność numer 5. Fakt ten ponownie potwierdza historia commit'ów z uwzględnionym pull request'em #5.