

1. Ohjelman rakennesuunnitelma

Luokka 1: Ruudukko, NxM

Luokka 2: muurit/esteet && vastaus

Luokka 3: pelaaja

Sisäisistä metodeista ei vielä tietoa

2. Käyttötapauskuvaus

Käyttäjä aloittaa pelin pyörittämällä filen, jossa annetaan vaihtoja siitä mitä voi luoda, ja nappi/näppäin jota painamalla peli alkaa. Painamalla muita nappeja käyttäjä voi ohjata pelaajaa tai luoda vastauksen/uuden pelin

3. Algoritmit

En ole perehtynyt algoritmeihin tarkemmin, eli en tiedä vielä millä algoritmilla muon muurit mutta vastauksen löytäminen toteutuu luultavasti A* algoritmilla

4. Tietorakenteet

Ohjelmassa ei luultavasti tule olemaan paljon tietojen käsittelyä. Jos sellaisia tulee vastaan niin ne dokumentoidaan.

5. Kirjastot

Tässä vaiheessa uskon tarvitsevani vain random- modulea

6. Aikataulu

Aikataulu on tässä vaiheessa karkea, mutta aloitan luomalla ruudukon, seuraavaksi muurit ja lopuksi pelaajan, lisäksi lopussa kostomointia graafiseen liittymään. En tiedä kauanko tiettyjen osien rakentaminen kestää.

7. Yksikkötestaussuunnitelma

Testaa onnisuiko luominen: onko ruudokko oikean kokoinen?

Testaa onko vastaus: pääseekö pelaaja labyrintistä ulos?

Testaa toimiiko peli: tekeekö peli mitään odottamatonta; voiko käyttäjä "rikkoa" pelin?

8. Kirjallisuusviitteet ja linkit

Lähtökohtaisesti StackOverFlow, youtube ja kirjastojen dokumentointi-sivustot. En tiedä tarkemmin mitä resursseja tarvitsen mihinkin