

Programutvikling: Oblig 1 08.02.16

Beskrivelse av Git og hvordan vi har brukt den i programmeringsmiljøet våre:

Git er verktøy for å dele kode, når man jobber sammen om ett prosjekt så gjør det veldig enkelt å dele kode med hverandre. Programmet lagrer hele historikken over hvordan koden har utviklet seg fra starten, som gjør det veldig enkelt å holde oversikt. Man henter først ut en klon fra et felles repository som lagres lokalt på maskinen deretter laster man opp det man har gjort av endringer.

Vi brukte programmet sourcetree for å dele kode med hverandre, en av oss hadde brukt dette tidligere og hadde god erfaring med det. Det er enkelt og oversiktlig å dele kode med sourcetree, vi prøvde også ut med pluggin i NET Beans men det var ikke like oversiktlig.

Vi opplevde også litt problemer med at det ene gruppemedlemmet ikke fikk brukt programmet pga ukjent feil, vi prøvde med andre programmer men det gikk ikke. Etter å ha fått hjelp hos orakel/Student assistent ble vi anbefalt å ikke bruke tid på det å finne en enkel løsning. Så det vi gjorde var han som ikke fikk tilgang, lastet filene fra github.com og jobbet med dem slik løste vi det. Etter feilsøking så konkluderte vi med at feilen ligger i Windows installasjonen, derfor skal vi ta oss tid for å reinstallere Windows på denne maskinen.

Kort beskrivelse av FXML, Fordeler og ulemper:

FXML er et XML (Extensible Markup Language) basert språk som gir oss en annerledes måte å opprette et brukergrensesnitt i Java. Måten vi kan opprette brukergrensesnittet ligner mye på hvordan web utviklere vanligvis arbeider og er dermed et god valg for webutviklere som ikke behersker alt innenfor Java.

Fordeler med FXML er:

1. Det er kjappere og enklere og sette opp et GUI. Gir også muligheten til å bruke Scene Builder for å opprette GUI.
2. FXML er ikke et kompilerende språk så vi trenger ikke å recompile koden for å se forandringer.
3. FXML gir oss en veldig klar fordeling mellom GUI og kontroller

Ulemper med FXML:

Ulempe med FXML er at det tar litt lenger tid å laste inn i forhold til vanlig JavaFX

