

Projektikertomus

Ajankäyttö

Ajankäyttö osion lopussa Excel -taulukkona ajankäyttö ja graafi tunneista.

Viikko 1

Ohjelman aiheen miettiminen alkoi noin puolitoista viikkoa ennen aiheen palauttamista kommentoitavaksi. Pyörittelin mielessäni paljon, kuinka saan määriteltä aiheen, joka ei ole liian helppo harjoitustyöksi eikä myöskään repeäisi vahingossa aivan liian vaikeaksi toteuttaa.

Aloitin ohjelman toteutuksen miettimisen, suunnittelun ja ensimmäisen olioluokan hahmotelman toteuttamisen noin viikkoa ennen aihe-ehdotuksen palauttamista.

Todellisuudessa aiheen miettimiseen meni aikaa 3–5 tuntia, jonka päälle täytyy lisätä vielä muu hahmottelu ja suunnittelu, josta tästä kaikesta ei ole selkeätä tuntikirjanpitoa olemassa.

Viikon lopulla 8.3. palautettiin ensimmäinen versio tallennettavia tietoja käsittelevästä olioluokasta.

Grafiikkaa kasattiin ja toiminnallisuutta rakennettiin ensimmäisen viikon viikonloppuna kovalla tahdilla.

Viikko 2

Toisella viikolla koodattiin varsinaista toiminnallisuutta ohjelmalle. Suuri osa ajasta kului miettimiseen, kuinka saadaan toteutettua pitenevä sykli, josta luetaan värit, jotka halutaan näyttää sekä samaa sykliä tulisi käyttää pelaajan painallusten tarkastamiseen.

Toisena ongelmana oli löytää keino siirtää luodun syklin tiedot grafiikalle, jotta grafiikka osaa näyttää oikeat värit oikeassa järjestyksessä ja sopivalla ajastuksella.

Viikon puolivälistä viikon loppuun tehtiin ohjelmaan sammuta -painikkeen lisäys, muutoksia ennätyksen tallennukseen sekä estettiin pelin sekvenssin rikkominen esityksen aikana.

Ohjelmoinnin ohessa tehtiin ensimmäisiä JavaDoc kommentteja, sekä uskomaton määrä testaamista vaihe vaiheelta, jotta saatiin varmistettua oikean sisällön kulku ohjelmassa.

Viikko 3

Kolmannen viikon aikana keskityttiin lähinnä sairasteluun ja lepäämiseen, mutta loppujen lopuksi saatiin aikaan reilusti täydennetty kommentointi ohjelman luokille, metodeille ja muuttujille.

Samassa yhteydessä tuli siistittyä graafista käyttöliittymää sekä lisättyä peliin lyhyet selkeyttävät ohjeet.

Viikko 4

Viikon alussa Samu Moilasen kanssa tehdyssä ”vertaisarvioinnissa” Samu löysi ohjelmasta virhetilanteita, joiden korjauksia tehtiin mm. muuttamalla Button tyyppiset painikkeet Circle muodoiksi, jolla saatiin konsolivirheitä poistettua.

Näiden lisäksi keskityttiin viimeisten testitulosteiden poistoon ohjelmasta sekä JavaDoc - kommenttien kirjoittamiseen ja dokumentaation luontiin.

Itsearviointi

Hyväksytyistä aiheesta, olioluokasta ja keskeneräisen ohjelman palautuksesta täydet kolme pistettä.

Ohjelmakoodista uskoisin saavani neljä pistettä. Koodi ei varmastikaan ole selkeintä mahdollista ja järjestelyssä olisi varmasti parantamisen varaa, mutta nykymuodossaan tuo tuntuu itselleni selkeimmältä toteutukselta.

Kurssin asioiden monipuolisen käytön puolesta arvioisin myös saavani kolme tai neljä pistettä. Ohjelma ei ole tekniseltä toteutukseltaan monimutkaisin lukuun ottamatta Observer rajapintaa.

Aiheen ja toteutuksen haasteellisuudesta en oikein osaa sanoa, ei ole oikeastaan kosketuspintaa, että mitä osaava koodaaja voisi pitää haastavana, mutta itselleni tämäkin toteutus oli haastava ja aikaa vievä. Ehkäpä tästäkin neljä pistettä?

JavaDoc sisältö on mielestäni kattava, mutta en ole aivan varma onko kirjoitetun kommentoinnin ”luonne” oikea. Olen törmännyt netissä vaihteleviin käytäntöihin, toiset sanovat, että kommenttien ei pidä selittää koodia, mutta toisaalta toiset vastaukset eivät ole pitäneet tätä huonona, joten en ole ihan varma mikä on ns. oikea tapa. Kattavuuden puolesta sanoisin kuitenkin viiden pisteen suoritukseksi.

Kehittämispöytä pidän itse melko kattavana niillä tiedoin mitä minulla on, joten uskon, että tästä voisi saada jopa täydet pisteet. Mielestäni asiat on selitetty kattavasti ja kuvaavasti.

Projekтикertomuksen ja itsearvioinnin tekemisestä yhteensä kaksi pistettä.

Yhteensä siis 27 pistettä.

OHII
Harjoitustyö
Aikaseuranta

	pvm	h	kumul h	desc
Vko 1	4.3.24	3	3	Suunnittelu, funtsiminen, pyörittely, tuumailu, ensimmäisen tietoluokan teko
	6.3.24	2	5	Lisämäärittelyjä tietoluokkaan, grafiikan hahmottelu, toimintojen miettimistä
	9.3.24	6	11	Grafiikan kasausta, nappien vilkkuminen yleisesti ja painamalla Väreien vilkutusta ajastetusti, pelilogiikka tuumailuja ja testejä, miten arvotaan pitenevä sykli ja tason nosto
	10.3.24	4	15	
Vko 2	11.3.24	4	19	Välkkymisen ajastus, tiedonsiirto arvotusta syklisestä grafiikalle?? Tiedonsiirto arvotusta listasta grafiikalle, grafiikan ajastuksen täydennystä
	12.3.24	4	23	
	13.3.24	2	25	Ennätystulosten näyttö ja tiedostosta tietojen lukemisen korjaus
	14.3.24	3	28	Ennätystuloksen lukemisen metodin selkeyttäminen, GITin käytön ihmettelyt
	15.3.24	3	31	Ennätysten luku- ja tallennusmetodien muuttaminen kokonaan toiseen muotoon, ennätysPelaaja olion lisäys
	16.3.24	1	32	Lopeta napin lisäys ja ennätysten tallennuksen ehto tarkennus
	17.3.24	3	35	Painikkeiden peitto animaation aikana, pelikäynnissä boolean muuttuja ja kuuntelija tälle.
	18.3.24	1	36	Pieniä hienosäätöjä ja läpilukua.
Vko 3	19.3.24	0	36	Sairaana
	20.3.24	0	36	Sairaana
	21.3.24	0	36	Sairaana
	22.3.24	3	39	JavaDoc kommenttien kirjoittamista, testauksen tulostusrivien poistoa. GUI hifistelyä, aloita napin painalluksen virhetoiminnan korjaus, automaattinen uuden ennätysten haku.
	23.3.24	2	41	
Vko 4	25.3.24	2	43	Pelin Buttoneiden muutos Circleiksi ja toimintomuutokset, pienten peliohjeiden lisäys.
	26.3.24	1	44	JavaDoc korjauksia ja täydennyksiä.

