MULTIMEDIJSKI SUSTAVI

DOMAĆA ZADAĆA: Dorada prošlogodišnjeg projekta

IZRADILI: Ivan Krcivoj i Antonela Bogdanić

DATUM: prosinac 2021.

# Uvod

Pregledavajući projekte koji su odrađeni prijašnjih godina, kao i poboljšanja projekata, za oko nam je zapeo projekt kolege koji se bavi igricom Tic-Tac-Toe Squared. Zanimalo nas je na koji način je kolega implementirao ovu igru, koja iako ima jednostavna pravila, nikako nije monotona niti dosadna. Vizualno nam se svidjela i iskustvo igre je bilo dobro, no htjeli smo nekim poboljšanjima pružiti aplikaciji više funkcionalnosti, ali i još malo vizualno uljepšati igru. Također, pregledavajući kod i dokumentaciju kolege, pronašli smo brojna mjesta na kojima smatramo da možemo poboljšati implementaciju igre i učiniti ju kvalitetnijom.

# Primjećeni problemi i moguća poboljšanja

Odmah na početku primjetili smo da bi možda bilo poželjno dodati neki uvod u igru. Primjerice, naslov igre i omogućavanje igračima da se odluče tko će biti X-ić, a tko O-ić poboljšali bi iskustvo igre kod korisnika. Kada smo prvi puta pokrenuli igru zbunilo nas je što nismo mogli odigrati potez na proizvoljno polje. Kasnije, čitajući pravila, otkrili smo da prijašnji potez određuje u koje „veliko“ polje trebamo odigrati potez. Mislimo da bi korisnicima bilo lakše igrati ako bi im polje na koje trebaju igrati bilo istaknuto. Naravno, u situacijama kada korisnik može birati bilo koje polje toga neće biti.

Kao dodatne funkcionalnosti igre htjeli bi dodati i prikaz koji je igrač na potezu, kao i brojanje poteza. Još jedna funkcionalnost koja se može implementirati je i praćenje prošlih partija, primjerice preko tekstualne datoteke s pobjedama igrača koji su do sada igrali. Na zahtjev korisnika, može se prikazati i top lista najboljih igrača. U statistiku se može dodati i broj poteza u svakoj partiji koja je odigrana.

Što se tiče programskog koda, uočili smo neka mjesta na kojima smatramo da je programski kod bilo bolje zapisati na drugi način. Primjerice, ...

Ima dosta toga navedenog, no odlučili smo se mjenjati dio po dio i sva poboljšanja odraditi u približno 32 sata (16h pojedinačno).

# Dnevnik rada

U ovome ćemo dijelu ukratko prikazivati kako je tekao rad na ovome zadatku. Kako bi prikaz bio što jednostavniji prikazat ćemo ga u obliku natuknica.

* (Ivan Krcivoj / 1 sat i Antonela Bogdanić / 1 sat) Dogovor oko rada koji ćemo poboljšati, dogovor oko poboljšanja i smjernice za daljni rad
* (Antonela Bogdanić / 2 sata) Postavljanje kostura projekta i postavljanje na git, Uvod i Primjećeni problemi i moguća poboljšanja u ovom dokumentu, kostur ostalog dijela, početne preinake u programu, povećanje dimenzija, dodane nove varijable koje će nam trebati, izmjena završnog zaslona, uređivanje fotografija koje će biti završna pozadina ovisno o ishodu igre.
* (Antonela Bogdanić / 1 sat) Dodavanje imena igrača i broja poteza na igru, uređivanje oblika i postavljanje da se mijenja boja igrača u crveno u ovisnosti o tome tko je na potezu te brojanje poteza. Dodana pogreška o potezu, koja ostoje sve dok se ne odigra ispravan potez.

# Realizirana poboljšanja i prijedlozi sljedećih poboljšanja

(ukratko sumirati odrađeno i napisati što sljedeće treba)

# MOJE NAPOMENE:

* Imena mi se ne sviđaju, malo su engleska malo hrvatska(promjenit u intuitivnije)
* Ideja za pobjedu pozadina u duhu onoga tko je pobjedio
* Zasto ova matrica AllLegal ima N E M O G U C A O
* Ideja za nekad, moze se dodati vremensko ograničenje na potez ili cak broj života(zivot se skida kada se zeli odigrat nepravilni potez, u tom se slučaju polje gdje treba igrat ne ističe)
* Set opacity na ova velika slova koja prekrivaju tablu, da se vidi ispod
* Pozadina je malo deformirana ali msm da se ne vidi toliko pa ako se slazes cu ostavit
* Mozda dodati u dokumentaciju ovu da smo htjeli snimati partije
* Dodat da imena budu manja od 10 znakova da se nebi desilo krivo kod teksta