

Grab a Story

Syfte

Syftet med detta projekt var att jag skulle visa upp att jag kunde göra ett program som kan kommunicera med en databas.

Beskrivning av lösningen

Användarhandledning

Användaren trycker på den knappen för att få en mening. Trycker användaren igen så gör samma sak men den förra meningen sparas i text area fältet nedanför meningen.

Meningen består av fem olika ord som har randomiserat fram för att skapa ett knasigt scenario. Ett exempel på text som programmet kommer generera är, A giant(1) child(2) kicks(3) a gangster(4) in a factory(5).

1 = adjective, 2 = object, 3 = action, 4 = object2, 5 = location

JavaDoc/API

<https://benjaminbylund.github.io/SoloJava/>

Systembeskrivning/Klassdiagram

Beskriv i ord vad mina klasser och metod gör för någonting

Klasser

Controller: Controller bearbetar och svarar på händelser, som användarinteraktion och kan framkalla ändringar i model och view.

Databas: model utgör den domänspecifika representationen av den informationen som applikationen bearbetar.

GUI2: View renderar model till en form som är lämplig för interaktion, normalt ett användargränssnitt.

Main: Main startar programmet.

Metoder

Generate: genererar en string genom att den hämtar 5 olika ord från 5 olika tabeller från min databas.

addButtonListener: Gör så att knappen går att trycka på.

ButtonListnerer: Kallar på funktionen generate och sedan kallar den på updateText.

updateText: updaterar texten på textArea och adderar text till textField.

Testkörningar

Testat det och har kommit fram till att det inte riktigt funkar som det ska, för att i min databas så har jag råkat spara /r och /t i slutet av varje ord. Det innebär att jag kommer få en radbrytning på meningen som skrivs ut i text area. Detta löste jag med att trim().

Diskussion

Min idé är lätt och bra, för att jag hade en tydlig väg att gå men ändå lyckades jag att förstöra för mig själv.

Det som var svårt för mig i detta arbete var att implementera mina teorier till faktiskt praktisk kod. Jag fastnade i grubblande och tyckte att jag inte kunde någonting och istället för att försöka så gav jag upp. Men när jag väl började arbeta och försökte så lyckades jag att GUI inte ville prata med min controller.

Det som jag har lärt mig från detta projekt är att bara för att något låter lätt så är det inte det och att jag kan så mycket mer än vad jag tror. Sedan så är jag väldigt duktig på skapa bugar på saker som jag inte kan styra.

Det jag hade valt att göra annorlunda är att istället för att ge upp och bara strunta i det. Så skulle jag ha satt mig ner och brutit ner problemet till den nivå där jag känner att jag klarar av det.