|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Milstolpar för eget projekt  Vision Quest | Dan Byström  factor10  2014-06-24 |  |

# SharpDx

Översätta projektet från XNA till SharpDx.

# UI

Skapa ett användargränssnitt där man kan peka ut en kodbas i filsystemet. Jag vet inte hur svårt det kommer att bli att blanda WinForms och DirectX. Förhoppningsvis hittar jag exempel på det. Det fanns för XNA. Visar det sig för komplicerat så får det bli två separata applikationer.

# Projekt + Filformat

Skapa ett filformat för ett ”Vision Quest”-projekt.

Poänger med detta:

* Analysen av kodbasen tar en liten stund, och kan man slippa göra den när kodbasen inte ändrats sedan förra gången den analyserades är det trevlig, i synnerhet under programutveckling.
* Man får en bra plats att spara extra användarinformation, som t ex vilka assemblies som är ointressanta att visualisera fullt ut (typiskt sett tredje-parts-assemblies). I framtiden kanske mängder av information som annoteringar och hints om bättre positionering etc.
* Ett öppet filformat gör det möjligt för tredje part att producera filer för 3D-visualisering.

# Positionering av objekt

Just nu har jag en funktion för att rita ut linjer mellan klasser som ropar på varandra. Eftersom det ännu inte finns någon intelligens i positioneringen av varken klasserna eller assemblies så blir det ett värre spagettinystan än vad det skulle bli om det fanns en intelligent funktion som placerade objekt som kopplar till varandra så nära som möjligt.

Här skulle jag även vilja prova att rita broar mellan öar/assemblies som refererar till varandra.

Positioneringen gäller både assemblies och klasser. Klasserna kanske skulle må bra av att grupperas namespace-vis.

# Picking

Börja interagera med 3D-världen så att man kan klicka på olika platser och göra någonting med dem, t ex få mer information om klassen man klickar på, eller enbart visa linjer till/från den klass man klickar på.

Man kan även tänka sig att visa upp klassen i Visual Studio.

# Visualisera mer av kodanalysen

När/om man lyckats ta fram intressanta code metrics är det ju bra om man kan återkoppla dem visuellt. I nuläget finns bara markens ”taggighet” samt lite buskar som återkopplar ”maintainability” och cyklomatisk komplexitet.

Man kan t ex tänka sig att visualisera intressanta saker i kodbasen genom:

* Stenar, buskar, träd, stigar, byggnader, bikinibrudar, iskalla gin tonics med kondens på…
* En rolig effekt där det finns ett ”goto” i koden! ☺

# Förbättra grafiken

Här kan ju såklart listan göras ”oändligt” lång och därefter är det bara att prioritera:

* Mindre fyrkantiga öar
* Förbättrade nivåer så att det inte dyker upp hav inne på öarna
* Mer ”intressant”/varierande mark
* Bättre skuggor (cascading shadow maps)
* En factor10-luftballong