



Ειδικά Θέματα Τεχνολογίας Λογισμικού

Παρουσίαση σχεδιασμού:



Ομάδα εργασίας: **debuggers**

Μέλη ομάδας: Παναγόπουλος Νικόλαος 3110145
Χαλδαιάκης Γεώργιος 8110135

Ανάγκη

- Έλεγχος εκτεταμένων αλλαγών
- Ταχύτερος εντοπισμός προβλημάτων
- Αποφυγή επανάληψης επιλυμένων προβλημάτων
- Αποκατάσταση αξιοπιστίας στο λογισμικού

🔗 master (#51)



Zoey76 authored on Mar 15

1 parent 9190325 commit 38a143a14b9298c6fba0065cd025affed64d3166

Showing 92 changed files with 808 additions and 1,139 deletions.

Unified Split

📁 L2J_Server/java/com/l2server/gameserver/ItemsAutoDestroy.java

+16 -17

📁 L2J_Server/java/com/l2server/gameserver/LoginServerThread.java

+5 -6

📁 L2J_Server/java/com/l2server/gameserver/RecipeController.java

+4 -4

📁 L2J_Server/java/com/l2server/gameserver/SevenSigns.java

+5 -18

📁 L2J_Server/java/com/l2server/gameserver/SevenSignsFestival.java

+23 -46

📁 L2J_Server/java/com/l2server/gameserver/ThreadPoolManager.java

+0 -9

[FIXED] ConcurrentModificationException in CellPathFinding



by [epu](#) » Wed Mar 25, 2015 5:32 pm

have many-many

CODE: [SELECT ALL](#)

```
L2AttackableAI: Actor: L2MonsterInstance:Name(ID)[ObjID] - onEvtThink() failed: null
```

and

CODE: [SELECT ALL](#)

```
Client: [Character: - Account: - IP: ] - Failed running: [C] 0F MoveBackwardToLoc ; null
java.util.ConcurrentModificationException
    at java.util.LinkedList$ListItr.checkForComodification(Unknown Source)
    at java.util.LinkedList$ListItr.next(Unknown Source)
    at com.l2jserver.gameserver.pathfinding.cellnodes.CellPathFinding.findPath(CellPathFinding.java:207)
    at com.l2jserver.gameserver.model.actor.L2Character.moveToLocation(L2Character.java:4513)
    at com.l2jserver.gameserver.ai.AbstractAI.moveTo(AbstractAI.java:594)
    at com.l2jserver.gameserver.ai.L2PlayerAI.onIntentionMoveTo(L2PlayerAI.java:212)
    at com.l2jserver.gameserver.ai.AbstractAI.setIntention(AbstractAI.java:286)
    at com.l2jserver.gameserver.ai.AbstractAI.setIntention(AbstractAI.java:255)
    at
com.l2jserver.gameserver.network.clientpackets.MoveBackwardToLocation.runImpl(MoveBackwardToLocation.java:123)
    at com.l2jserver.gameserver.network.clientpackets.L2GameClientPacket.run(L2GameClientPacket.java:69)
```



[FIXED] Cellpath finding issue

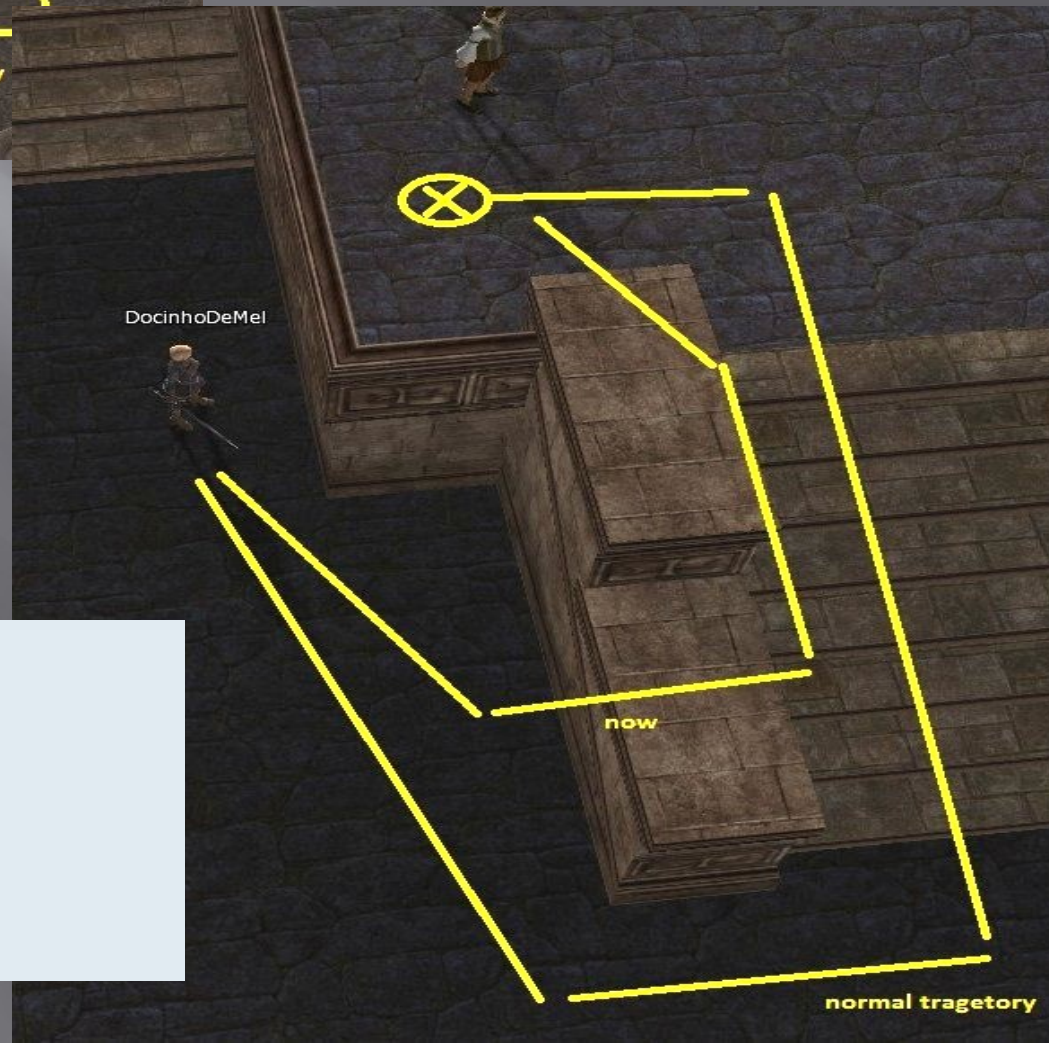


by [Dimisgr](#) » Tue Apr 14, 2015 5:31 pm

Hi all I use the geodata pack from NosBit_HorridoJoho_GeoData_H5_Rev2 I put it the geo folder on L2j config put all necessary on true.gameserver recognizes the geodata but on game i can still hit through walls, trees etc.

Someone an idea?

Thank you



[FIXED][MASTER][MEDIUM]Geodata Totally bugged

by [maneco2](#) » Wed Apr 01, 2015 12:36 pm

character will not until the end of the objects to try to pass

Pathfinding options:

0 = Disabled

1 = Enabled using path node files

2 = Enabled using geodata cells at runtime

Default: 0

PathFinding = 2

Περιγραφή

- Ανασχεδιασμός των τάξεων του πακέτου pathfinding.cellnodes
- Δημιουργία ελέγχων μονάδων
- Γλώσσα για την δημιουργία παραδειγμάτων για τον έλεγχο
- Προσθήκη στόχου στο build.xml για την εκτέλεση των ελέγχων

```
String[] map =  
{  
    "#####", // 0  
    "# ##### #", // 1  
    "# ##### #", // 2  
    "# ##### #", // 3  
    "# ##### #", // 4  
    "#          #", // 5  
    "#####", // 6  
    "#####", // 7  
    "#          #", // 8  
    "#####", // Y9  
    // X:0123456789  
};
```

Priest of Blessing

Darin

Elias

p3110145



Βασικές τάξεις

GeoData: Φορτώνει και διαχειρίζεται τα δεδομένα συντεταγμένων

CellPathFinding: Επεκτείνει την PathFinding
Βασική λειτουργία: `findPath`

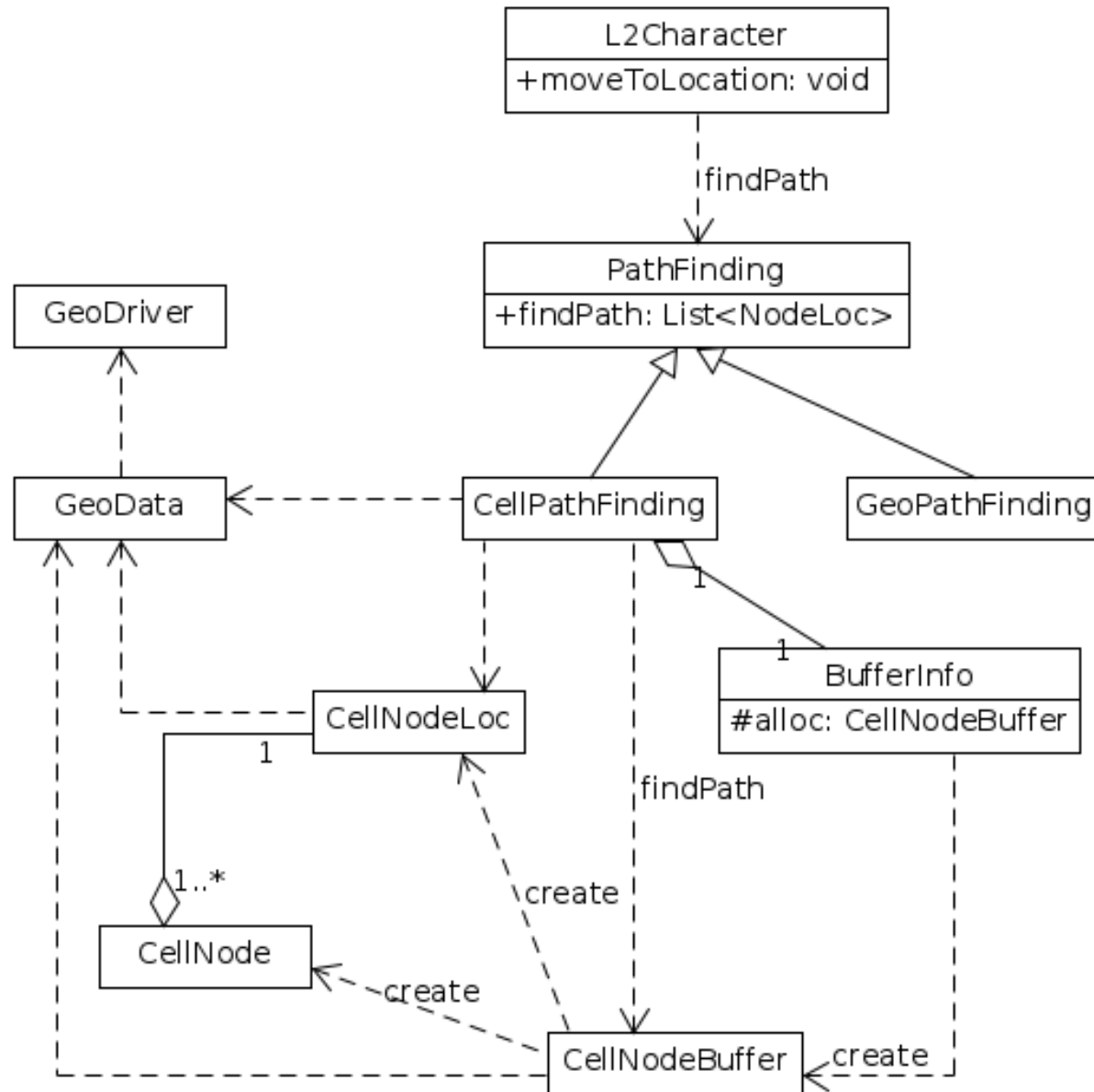
CellNode: Απεικονίζει ένα κελί, αποτελεί δομή του αλγορίθμου

CellNodeLoc: Συντεταγμένες στο παιχνίδι του κελιού
Βασικές μέθοδοι: `canGoNorth/East/South/West`

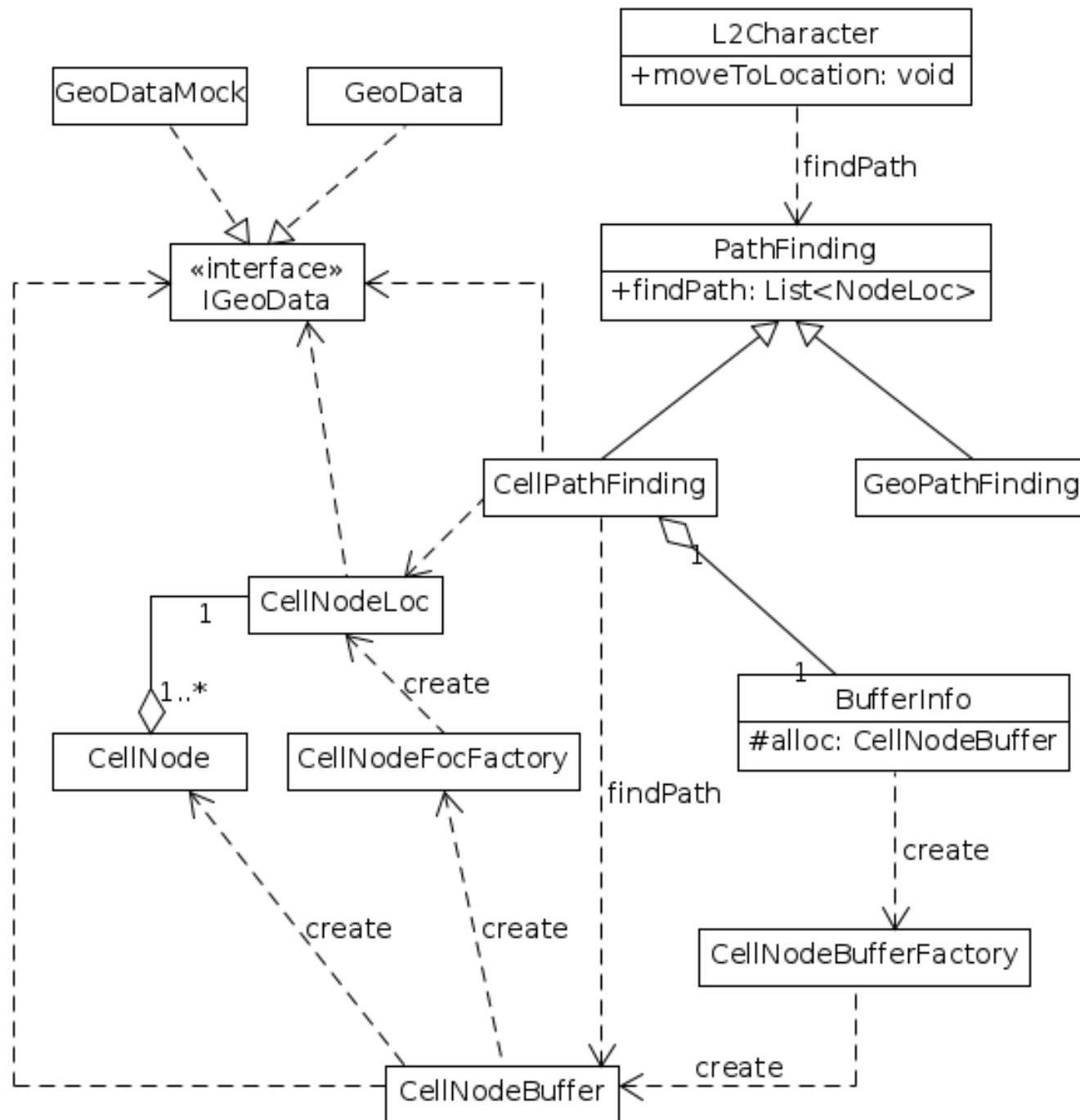
CellNodeBuffer: Εκτελεί μέρος του αλγορίθμου σε μια σταθερή περιοχή NxN από CellNode

BufferInfo: Αποτελεί εσωτερική τάξη της CellPathFinding που διαχειρίζεται ένα πλήθος από CellNodeBuffer διαφορετικού μεγέθους

Πριν:



Μετά:



Διεπαφή IGeoData

```
public interface IGeoData
{
    boolean checkNearestNswe(int x, int y, int z, int nsweNorth);

    int getNearestZ(int x, int y, int z);

    boolean canMove(int currentX, int currentY, int currentZ, int x, int y, int z, int instanceId);

    int getHeight(int x, int y, int z);

    int getGeoX(int x);

    int getGeoY(int y);

    boolean hasGeo(int x, int y);

    int getWorldX(int _x);

    int getWorldY(int _y);
}
```

```
String[] map =
{
    "#####", // 0
    "# ##### #" , // 1
    "# ##### #" , // 2
    "# ##### #" , // 3
    "# ##### #" , // 4
    "# ##### #" , // 5
    "#####", // 6
    "#####", // 7
    "# ##### #" , // 8
    "#####", // Y9
    // X:0123456789
};
```



**THANK YOU
FOR
YOUR
ATTENTION!
ANY QUESTIONS?**

Debuggers ®