

Refleksjonsoppgave

Beskrivelse av prosjektet

Jeg har utviklet et interaktivt ping-pong-spill som bruker threepp-biblioteket for rendering og input-håndtering. Spillet inkluderer en ball og to paddler som kan styres med tastaturet. Målet er å hindre ballen i å passere forbi din paddle og score poeng ved å få ballen forbi motstanderens paddle. Spillet demonstrerer bruk av objektorientert programmering (OOP) gjennom separate klasser som Ball, Paddle, PaddleController og Game.

Evaluerings av oppgaven

Jeg er fornøyd med prosjektets struktur og organisering. OOP-prinsipper som innkapsling og abstraksjon er tydelig implementert, og prosjektet har en klar arbeidsflyt med separate mapper for kildekode, inkluderinger og tester. Jeg har inkludert enhetstester med Catch2, som validerer kritiske funksjoner som ballens bevegelse og reset-logikk. På den negative siden kunne jeg ha implementert mer avansert funksjonalitet, som en "Game Over"-skjerm eller ulike vanskelighetsgrader. Koden kunne også vært ytterligere optimalisert, spesielt i forhold til håndtering av input og kollisjonslogikk. Selv om jeg føler at løsningen er robust, er det alltid rom for mer testing og håndtering av edge cases.

Bruk av Kunstig Intelligens (KI)

KI har vært en viktig støtte i prosjektet. Jeg har brukt KI-verktøy for å få hjelp til å strukturere prosjektet, inspirere når jeg står fast og lese et tonn med feilmeldinger. KI har også bidratt med å forklare hvordan jeg kan forbedre CMake-konfigurasjonen. Ved å bruke KI har jeg spart tid og fått mer selvtillit til å navigere i komplekse konsepter som enhetstesting og prosjektstruktur. Jeg har likevel sørget for å forstå og validere alt som ble generert, slik at løsningen føles som min egen.