

Entwicklungslog

22.07.2020

-Idee ein Entwicklungslog zu erstellen um Prozess zu beschreiben und vor allem Umsetzungs/Feature-Ideen festzuhalten

-Die ersten 2 Klassen Game und MyConsole sind implementiert. User kann mit Game interagieren. Main methode funktioniert gut.

-Früherer Gedanke (im Klassendiagramm bereits vorhanden): Es soll eine Fight Klasse geben, die einen Kampf zwischen dem Player und einem Enemy kontrolliert.

-Das Objekt dieser Klasse soll innerhalb der main von Game erzeugt (und auch wieder zerstört) werden, wenn der Player die „attack <Enemy>“ eingibt

-> Fight hat selbst auch eine main, die ähnlich ist zu der main methode von game. Diese wird innerhalb der main von Game, gleich nach der Instanziierung aufgerufen und kriegt das MyConsole Objekt als Parameter übergeben. Dann gibt es ein Attribut „isFightEnd“ (wieder analog zu „isGameEnd“ von Game), dass sobald einer der Charaktere stirbt (oder sonstige abbruchbedingungen) auf true gesetzt und somit der main-Methodenaufruf in der „zweiten Ebene“ verlassen wird. Falls der Spieler stirbt, kann das abgefangen werden (entweder über den player object verweis in main oder durch einen observer) und darauf reagiert werden (isGameEnd = true)

Der nächste Schritt

Allerdings möchte ich mich noch nicht der Fight Klasse zuwenden, da ich gerne erstmal „chronologisch“ weitermachen möchte.

Beim Erstellen des Game-Objekts sollen aus einer JSON-Datei Informationen zu dem Anfangszustand der verschiedenen Räume und den darin befindlichen Charakteren geholt werden, und mit diesen dann die benötigten Objekte instanziiert und verknüpft werden.

Deshalb beginne ich mit der UML Planung der dafür benötigten Methoden von der Game Klasse.