Loggbok för projektarbetet

A. Felix Hallqvist

B. Grupp

OBS! Fyll i A eller B.

Datum: 2010-10-19

# Vad har jag/vi gjort sedan förra gången?

Jag har gjort en *MyPolygon* klass, vilken är en subklass av *VisibleObject*. *VisibleObject* har blivit det som *Painter* försöker måla genom en draw funktion som den har, vilken går ned till *MyPolygons* polygon instans. Jag har också gjort en subklass vid namn *Camera*, vilken ska vara parent till nästan allting grafiskt, och efter hand att kameran ”förflyttas”, så kommer allt att förflyttas rätt. De som inte har den som parent kommer att stanna på samma position, vilket gör dem bra för en HUD (Heads Up Display).

Jag gjorde så att *Painter* kör sin *paintComponent* varje 20 millisekund (kan ändras enkelt) med en timer.

# Vad skall jag/vi göra nästa gång?

Vi ska försöka få fysikdelen att kunna hantera både inputdelen och grafikdelen på ett bra vis.

Jag ska nog ändra *VisibleObject* lite, eller rättare sagt, *Camera*. Jag ska också göra så att *MyPolygon* har funktioner som stödjer att man bestämmer hur den ser ut, samt skapa ”templates” klasser, vilkaa är subklasser av *MyPolygon* men startar med en viss bild (tex hexagon).

# Vad skall vara klart till nästa gång?

Datum: 2010-10-20

Wut? o\_0

# Några problem?

Ja, *Camera* startade först konstructorn till *VisibleObject*, vilken försökte få tag i globala *Camera* instansen. Men då den inte gjorts ännu så skapaden en ny *Camera* instans, vilket upprepade alltihop.  
Jag löste det genom att göra om den konstruktorn som *Camera* startade.

Om man skapade *Input* efter *Painter* så syntes inte det *Painter* målade. Niclas kom på det och fixade det.

# Övriga kommentarer:

Niclas började lite med fysik motorn.