Loggbok för projektarbetet

A. Felix Hallqvist

B. Grupp

OBS! Fyll i A eller B.

Datum: 2010-10-20

# Vad har jag/vi gjort sedan förra gången?

Jag har gjort en *Hexagon* klass, vilken kan beskrivas som en ”template” för *MyPolygon,* som startar med en hexagon form. Jag har också gjort så att man kan förflytta *VisibleObject* instanser omkring på skärmen, samt gjort så att man kan koppla dem till *BasePhysics*.

Jag har gjort en klass vid namn *BasePhysics* vilken inehåller en del saker för att räkna ut ny position från en hastighet, och ny hastighet från en accerelation, samt en konstant accerelation som gravitation och luftfriktion.

Just nu så änvänder *BasePhysics* en *Hexagon* instans, vilket faller av skärmen pågrund av gravitationen.

Jag har gjort en liten test klass vid namn *Hook*, vilken kan användas för att lägga till metoder i en lista, som sedan kollas igenom alla funktioner i den körs av *Hook* klassen när någon använder *Hook.call()*. Denna klassen kommer nog ändras och kan faktiskt bli väldigt annorlunda beroende på vilket system vi tror komemr vara bäst.

# Vad skall jag/vi göra nästa gång?

Vi ska försöka få fysikdelen att kunna hantera både inputdelen och grafikdelen på ett bra vis (just nu har vi bara grafikdelen och den är hitills ganska grovt gjord. Vi behöver också ett bra eventsystem.

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

# Vad skall vara klart till nästa gång?

Datum: 2010-10-21

Wut? o\_0

# Några problem?

Ja, såsom att bestämma mig vilket system som är bäst för events/hook/actions, eller hur det tog mig lite tid att förstå att *double variable = 12/1000* blev 0.0, då 12/1000 räknades som heltal, och sedan konverterades till decimaltal.

Jag hade också haft problem med *Hook* klassen om inte min far hade hjälpt mig med hur getMethod och *invoke* fungerar.

# Övriga kommentarer:

Hitills är mycket av koden temporär och ska senare vara subklasser som har de delarna, eller ibland helt andra system, såsom *physicsSimulate* i klassen *BasePhysics* ska köras utav fysikmotorn och inte av en timer per instans.