

-----

Fixade git.

1h --13/02

-----

Jag undersökte hur man skapar en GameLoop i Haskell genom att följa olika guider online. Valde att studera en gameLoop till ett pong spel och implementera de delar som passade vårt spel.

Skapade funktionen main

5h --18/02

-----

Skapade en markör som går att flytta för att välja godis att flytta på.

Skapade funktionen handleKeys för piltangenter och enter.

Skapade funktionerna

moveSquare

UpdateLocationX

UpdateLocationY

mkMarker

2h --18/02

-----

Jag städade upp kod och sett till att spelaren ej kan ta sig utanför spelområdet genom att uppdatera moveSquare funktionen.

2h --18/02

-----

Jag ritade första godisarna i paint.

15Min --20/02

-----

Jag har skapat en enklare kodstruktur där man kan ändra spelstorleken från 5x5 till 9x9 med en variabeländring

1.5h --20/02

-----

Jag skapade ett system för slumpgenerering av godisfärger med hjälp av system.random.

Skapade funktionerna

randListgen

randColorGen

getColor

6h -- 20/02

-----

Jag har stött på ett problem där våra datatyper inte är optimala för att få koden att fungera och har arbetat mycket på att ordna detta. Vi har nu skapat en datatyp Candy som innehåller ((X-Kordinat, Y-Kordinat), Godisnummer), Färg)

2h -- 21/02

-----

Jag bestämde att vi behöver en variabel Int för att hålla koll på vilken markör som godisen håller över så Jag har skapat attributet squareIndex som alltid håller koll på detta.

2h -- 21/02

-----

Jag har skapat en funktion för att markera den godisen som ska flyttas på med en annan färgad rektangel.

mkMarker -- Krev om denna funktionen

30 min --21/02

-----

Jag har sett till att ifall man markerar en godis och klickar på piltangenterna för att byta plats på denna så får man en return True eller False ifall bytet är tillåtet. Alltså så länge det finns en godis bredvid att byta med och man inte försöker byta med en godis neråt när man är längst ner på spelplanen. Jag har även skapat en funktion för att byta plats på två godisar genom att markera dem med [Enter] och sedan trycka på piltangenterna.

Skapade funktionerna

moveCandy

moveCandyAux

verifySwapCandy

verifyMoveCandy

4h -- 22/02

-----

Jag har skapat en funktion som körs vid början av spelet som kollar ifall det finns några rader med 3 eller fler av samma godisar i rad och isåfall gör dessa svarta. Detta kollas genom att rekursivt se om färgen på godis n är samma som på godis n+1.

checkRows

4h -- 23/02

-----

Jag skapade en funktion för att byta mellan olika gamestates i handleKeys. Gamestate byts med tangenterna 1 & 2 och är i nuläget endast en svart skärm och spelet.

1h -- 23/02

-----

Skapade funktionerna:

checkRows --Skrev om denna funktionen

checkHorizontalRows

checkVerticalRows

makeBlackV

makeBlackH

Dessa funktioner testar nu först ifall det finns 3 eller fler likadana godisar i rad både i vertikal led och i horisontell led. Ifall det finns några sådana rader så skapas en tupel som innehåller vilket index raden startar på, hur många godisar som står i rad och vilken riktning som raden är åt. Dessa tullar läggs sedan in i en lista som skickas till makeBlackV som gör om alla dessa index till svarta godisar. När detta är klart så ska en annan funktion ta bort alla svarta godisar genom att rekursivt flytta dem uppåt ett steg i taget.

7h -- 25/02

-----

Idag arbetade vi på att förbättra hur spelet funkade och skrev kommentarer samt skapade funktioner för att få nya slumpade godisar att falla ner när en rad av 3 eller fler godisar försvann.

Jag hjälpte till med att rätta till funktionerna:

mkAllCol

makeAllColor

recolor

samt såg till att implementera hur dessa kallas på av HandleKeys.

skrivit kommentarer för

HandleKeys

verifyMoveCandy

verifySwapCandy

checkRows

checkHorizontalRows

checkVerticalRows

moveCandy

moveCandyAux

5h -- 26/02

Skrev testCases 8-26

Skrev kommentarer för

refill

refillAux

recolour

moveBlack

moveBlackAux

Ändrat variabelnamn och gått igenom kommentarer för olika funktioner och kollat så allt ser rätt ut.

4h -- 27/02

Jag har skrivit följande rubriker till rapporten

How to Play

handleKeys

checkRows and makeBlack

moveBlack

Introduction and purpose

5h -- 27->28/02

Skrivit kommentarer för samtliga listor som används i testCases

skrivit följande i rapport:

Known shortcomings of the program

- recognizing overlapping rows

- image handling

Conclusion

2h --01/03

Skrivit abstract och gått igenom stavfel i rapporten.

Uppdaterat bilder som används i rapporten så de matchar justeringar vi gjorde

3h --04/03