

## Tuntikirjanpito

2.9.2013

Käytetty aika: 1,5h

Taustatiedon selvittäminen Pacman – pelistä. Aihemäärittelyn kirjoittamista.

4.9.2013

Käytetty aika: 2h

GitHubin asentaminen ja rekisteröityminen. Koodin hahmottelu.

5.9.2013

Käytetty aika: 3h

Koodin kirjoittamista

7.9.2013

Käytetty aika: 1h

Luokkakaavion suunnittelua

8.9.2013

Käytettyä aika: 2h

Koodin kirjoittamista, luokkakaavion suunnittelua

11.9.2013

Käytetty aika: 1,5h

Koodin kirjoittamista, luokkakaavion tekemistä

12.9.2013

Käytetty aika: 3h

Koodin kirjoittamista

15.9.2013

Käytetty aika: 6h

Koodien ja testien kirjoittamista

16.9.2013

Käytetty aika: 3h

Graafisen näkymän koodaamista ja yleisesti koodin kirjoittamista

17.9.2013

Käytetty aika: 7h

Koodin kirjoittamista ja luokkakaavion päivittämistä

18.9.2013

Käytetty aika: 2h

Koodin kirjoittamista, graafista lähinnä

19.9.2013

Käytetty aika: 5h

Koodin kirjoittamista ja siistimistä. Luokkakaavion päivittämistä.

22.9.2013

Käytetty aika: 2h

Koodin kirjoittamista lisää

23.9.2013

Käytetty aika: 4h

Koodin kirjoittamista, testien kirjoittamista, javadocien kirjoittamista. Graafisen puolen parantelua, kuvien liittämistä.

24.9.2013

Käytetty aika: 2h

Sekvenssikaavioiden kirjoittaminen, javadocien kirjoittamista.

25.9.2013

Käytetty aika: 2h

Javadocien kirjoittamista, luokkakaavion päivittämistä

26.9.2013

Käytetty aika: 3h

Koodin kirjoittamista ja siistimistä, javadocien kirjoittamista ja koodikatselmointia.

27.9.2013

Käytetty aika: 1h

Koodikatselmointi

28.9.2013

Käytetty aika: 4h

Yritystä saada highscoreja toimimaan, javadocien kirjoittamista, koodin siistimistä ja lisäyksiä. Uusien sekvenssikaavioiden tekemistä.

29.9.2013

Käytetty aika: 1h

Sekvenssikaavioiden tekeminen

30.9.2013

Käytetty aika: 4h

Highscoren tekemisen yrittämistä

2.10.2013

Käytetty aika: 1h

Koodin siistimistä

3.10.2013

Käytetty aika: 4h

Koodin kirjoittamista, highscorea ja virheilmoitusta. Koodin siistimistä, testejä ja javadoceja.

6.10.2013

Käytetty aika: 4h

Javadocien kirjoittamista, rakennekuvauksen kirjoittamista, luokkakaavion päivittämistä, koodin muokkaamista