

Python podsumowanie

Ivan Zarzhitski

23th of June 2023

1 Wprowadzenie

Moim celem na ten przedmiot było stworzenie struktury prostego obiektowego projektu, który może posłużyć baza dla rozbudowania, oraz napisanie kodu dla niego. Inaczej mówiąc, przypomnieć sobie napisanie obiektowych projektów w języku Python. Oraz zapoznaniem się z biblioteka Pygame dla Pythona.

2 Podział pracy

Praca w całości była zrobiona przeze mnie. A właśnie, idea projektu, uml-diagrama, implementacja i debugowanie.

3 Wnioski

Jestem zadowolony ze zbudowanej struktury i prostoty projektu. Można byłoby zrobić inaczej, na przykład usunąć classe ProjectileInfo włączyć w classe Projectile. Użyć Pythonowskiego enuma zamiast dictionary dla typów pola. Podobał się mi pomysł z generatorami dla wrogów i ścieżek dla nich na podstawie pythonowskiego generatora. Nie podobał się mi pygame, jak jest bardzo podstawowej biblioteka, że nie da się wprost użyć scrollbara, buttons, menu i td, bo to nie jest włączono w pygame. (Z drugiej strony miałem okazję wyprowadzić i napisać wszystkie te elementy ręcznie w drugim projekcie) Można było algorytm przesunięcia projectilów napisać na dużo różnych sposobów.

4 Sumowanie

Szpecially mnie nie podoba się pisać duże i właśnie obiektowe projekty w Pythonie. Bez jawnej typizacji i z nie user-friendly importowaniem plików. Nie bardzo podobał się mi pygame, coś kojarze, PythonQT lub Tkinter był dla mnie lepszy w sensie napisania GUI.