

MVC

idha18

March 2021

1 KMOM01

Tuff första vecka. Veckans kursmoment har tagit mig goda 30 arbetstimmar. Många små saker som tagit tid, sätta sig in i nytt ramverk, kolla kursupplägg, läsa om klasser och objektorientering, förstå någon slags router i ramverket, Damma av minnet och använda PHP, POST, SESSION igen, skriva LateX. Enbart föreläsningarna denna vecka tog ju nära 4 timmar. Tråkigt att hamna efter från start.

Med det sagt; Jag har nosat lite på objektorienterad programmering i Mat-Lab och Python tidigare men har i ärlighetens namn haft lite svårt att förstå hajpen. Under arbetet med 21-spelet har jag däremot, för första gången, upplevt att oop är den kodstruktur som jag tveklöst skulle välja. Kul att äntligen kunna se fördelar med oop. Kanske att det krävs en lite större uppgift för att oop ska komma till sin rätt.

Jag tycker inte PHPs modell för klasser och objekt skiljer sig markant från andra programmeringsspråk. Man har klasser och objekt, objekten är instanser av sin klass och har metoder och variabler. Det enda som skiljer är väl syntaxen.

Jag är inte superförtjust i att använda stora ramverk som kodbas, större delen av koden på sidan har ju någon annan skrivit. Jag är nöjd med min insats denna vecka. Kvaliten på koden tycker jag bör sättas i relation till att hela veckans kursmoment, med alla små moment, skulle klaras av på 20 h.

Vilka delar jag finner extra intressanta och värdefulla i "PHP The right way"? Jag tycker delen om ramverk tål att reflekteras över, jag fastnade ramförallt för: "You do not need to use a framework for every project. Sometimes plain PHP is the right way to go". Tänkvärt en vecka där studenterna redan hade väldigt mycke att sätta sig in i och få gjort.

Veckans TIL får bli vikten av att göra avgränsningar. När tiden är knapp får man helt enkelt prioritera bort allt som inte är ett måste, tyvärr ett ganska tåkigt sätt att arbeta på.

2 KMOM02

Fruktansvärt tråkig vecka, tröskeln har upplevts som väldigt hög. Två hela dag gick åt till att sätta sig in i och förstå routern, och få det att fungera med den

gamla koden. Det är så fruktansvärt tråkigt att sitta och traggla i något ramverk och försöka göra om sin redan fungerande kod till att fungera igen. För mig har de två första veckorna i den här kursen utan tvekan varit de tråkigaste veckorna sedan utbildningen började, toppat med för hög arbetsbelastning. Tummen ner. Själva yatzy-uppgiften var annars rolig och det kände även roligt att kunna arbeta vidare på det vi arbetade med förra veckan. Jag tycker väldigt mycket om att äntligen kunna se fördelarna med objektorientering, som verkligen kommer till sin rätt i det här sammanhanget. Jag har en del upprepningar i koden där jag skulle kunna hitta lite snyggare lösningar. Angående strukturen med routern har jag inte den blekaste hur en snygg lösning ens skulle se ut, för mig är hela grejen med att ladda en sida för att sedan läsa in en layout och därifrån en tredje php-sida för att sedan lägga till en annan bit kod från flera andra ställen obegripligt krånglig. Jag har jättesvårt att se fördelarna med det, speciellt i dethär sammanhanget. Koden blir jätterörig och onödigt krånglig. Men men, jag är nöjd med kodstrukturen överlag, dock finns det delar av koden som aldrig används och bara lever kvar från föregående vecka. I och med att grunden till kodstrukturen redan var satt föregående vecka så ville jag inte ändra om mer än vad som krävdes eftersom det ofta leder till massa fel som tar lång tid att åtgärda. Det här kursmomentet var alldeles för svårt för mig att klara av på 20 arbetstimmar, det hade räckt med bara själva yatzy-uppgiften eller bara själva routerdelen och någon mindre programmeringsuppgift. Jag kan helt klart se fördelarna med flödesdiagram och pseudokod men just den här gången blev det mest bara en efterkonstruktion. Jag använder mig nog för det mesta av Top-down när jag planerar min kod, det känns mest naturligt att detaljerna får växa fram naturligt i takt med att de stora dragen sitter än att börja fokusera på detaljerna först. Veckans TIL får bli att bita ihop och köra på även fast det tar emot och är fruktansvärt tråkigt. Hur tråkigt det än må vara så antar jag att det är en erfarenhet att traggla i ramverk också.

3 KMOM03

4 KMOM04

5 KMOM05

6 KMOM06

7 KMOM10