View-Action Hierachy

Als wir die View Hierachy programmiert haben, ist uns aufgefallen, dass wir die Struktur dieser auch nutzen könnten, um Inputs und Updates zu verwalten. So haben wir beschlossen, dass alle Inputs die ein Überobjekt treffen, an dessen Unterobjekte weitergegeben werden. Dies verbesserte die Performance, da die Seite nicht mehr alle Objekte durchgehen und dabei testen muss ob diese aktiv sind und vom Mausklick getroffen werden, sondern nur die Unterobjekte, deren Überobjekte auch aktiv sind und angeklickt wurden. Weiterhin ist so eine klare Reinfolge vorgegeben in der die Objekte ihre Aktionen durchführen. Ähnlich ist es mit den Funktionen update() und init() welche auch in einer festen Reinfolge von den Überobjekten bei den Unterobjekten aufgerufen werden. Für die init() Funktion haben wir uns entschieden, da der Konstruktor eventuell aufgerufen werden könnte, bevor die p5 draw ausgeführt wird. Dies könnte dazu führen, dass die Bilder noch nicht geladen sein könnten, da nicht sichergestellt ist, dass das preload() zu Ende bearbeitet wurde. Deshalb führten wir die init() Methode ein, welche erst mit dem Start der draw() Funktion aufgerufen wird. Allerdings stießen wir auf das Problem, dass die Kopplung von Über und Unterobjekt init() zu Problemen führen in der Definitionsreinfolge führen kann. Für dieses Problem haben wir leider noch keine gute Lösung gefunden.