

Shakki

Valitsimme shakki ryhmätyömme tehtäväksi. Päätimme toteuttaa komentorivipohjaisen ohjelman, joka mahdollistaisi yksinkertaisen shakkipelin pelaamisen. Alunperin lisänä oli vain transcendental chess, mutta loppumetreillä mukaan tuli myös grand chess, jonka mukana tuli kaksi uutta nappulaa: arkkipiispa ja kansleri.

Ryhmä

Ryhmän jäsenet ovat

- Joona Ruohola
- Kimmo Hildén
- Nathan Letwory

Työnjako

Jaoimme työt eri vastuu-alueisiin, vaikkakin kaikilla oli mahdollisuus auttaa muilla alueilla.

Kimmo: Nappula-luokat ja siirtogeneroinnit. Eli pohjaluokka Nappula ja kaikki sen aliluokat: Sotilas, Ratsu, Torni, Lahetti, Kuningatar, Kuningas. Lisäksi Kansleri ja Arkkipiispa.

Joona: Lauta-luokka ja Main. Lauta-luokka ja sen piirtäminen komentoriville. Lisäksi pääsilmuksen toteutus.

Nathan: tiedostojen lukeminen ja tallentaminen

Työkalut

Käytimme GitHub-palvelua yhteistyön keskiössä. Kaikilla oli IntelliJ IDEA CA kehitysympäristönä, jotta oli mahdollisimman samanlaista kaikilla tiimiläisillä. Kehitystä on tehty Windows ja OS X käyttöjärjestelmissä.

Dokumentointi

Käytimme NClass-ohjelmaa luomaan korkean tason kaavion ohjelman eri komponenteista. Kaavio ei ole tarkoitus esittää tyhjentyvästi ohjelmaa. Lisäksi dokumentointi on tehty JavaDocia hyödyntämällä.

Testaus

Testipelaamisen lisäksi loimme jonkun verran JUnit4-test caseja, jotka autoivat varmistamaan, että muutokset eivät rikkoneet muuta logiikkaa.