

Viikkoraportti 2

Tällä viikolla aloitin ohjelman rakenteen toteutusta. Työskentelyä helpotti huomattavasti se, että olin hakenut ja pohtinut ohjelman toteutusta paljon jo edellisellä viikolla. Ohjelman ydinrakenne alkaa olemaan kaikinpuolin omasta mielestäni valmis. Sain myöskin pienen säätämisen jälkeen Dijkstran algoritmin toimimaan, ja tästä syystä päätin jättää A Starin kokonaan ensi viikolle jotta sain ohjelman muuten toimimaan vakaasti. TiRan kurssin tmc-tehtävien selailusta oli apua Dijkstran kanssa.

Jouduin muuttamaan ohjelman toteutusta alkuperäisestä suunnitelmastani siten, että tein erikseen Maze -luokan jotta voin helposti pitää yllä alku- sekä lopetuspisteitä (`getStart()` & `getEnd()`). Alunperin suunnitelmani oli tallettaa väriarvot pelkästään kaksiulotteiseen taulukkoon, mutta toteuttamani toteutus on mielestäni selvempi sekä nopeampi. Yllätyin myös kuinka helppoa reitin (ratkaisun) piirtäminen loppupeleissä oli, pidin ennen projektin aloitusta ja tiedonkeruuta ehkä suurimpana pelkona juuri kuvan lukemista ja piirtämistä.

Olin saanut palautteena viime viikolta sen, että minun kannattaisi mielummin luoda *mvn* -projekti luomani *nbprojectin* sijaan testausta ja kattavuuden tarkistamista helpottamiseksi. Huomasin kommentin vasta eilen (lauantaina), joten tätäkin jouduin hieman Googletella jottei jo kirjoittamani koodi katoaisi. Loin muutaman testin kirjoittamalleni koodille, pyrin jatkossa luomaan testit etukäteen oppimismielessä. Aion myöskin lisätä testejä jo kirjoittamalleni koodille, jotta testit kattaisivat koko projektin.

Seuraavaksi / ensi viikolla aion aloittaa tietorakenteiden toteuttamisen. Tavoitteenani on kuitenkin ensin saada A Star toimimaan Dijkstran ohella täydellisesti. En kuitenkaan usko A Starin tuovan mukanaan hirveästi uusia ongelmia, enemmän olen pohtinut mitä ongelmia tietorakenteiden luominen tuo tullessaan. Selailin tällä viikolla TiRan kalvoja tarvittavista tietorakenteista, mutta uskon että joudun hakemaan vielä lisää tietoa ja ohjeita netistä kyseisten tietorakenteiden toteutusta varten.