

Min Kursrapport

DV1610

Objektorienterade webbt teknologier
(mvc)

Jon Kullberg

jonkullberg@gmail.com

joku17

v1.0.0

Mars 16, 2021

Läsperiod 4

Våren 2021

Institutionen för datavetenskap (DIDA)

Blekinge Tekniska Högskola (BTH)

Sverige

Innehåll

1	Objektorientering	2
1.1	Förkunskaper	2
1.2	PHPs modell för klasser och objekt	2
1.3	Uppgiftens kodbas	3
1.4	Mitt spel	3
1.5	PHP The Right Way	3
1.6	TIL	4
2	Controller	5
3	Enhetstestning	6
4	Ramverk	7
5	Autentisering	8
6	To be defined	9
7	Projekt & Examination	10
7.1	Projektet	10
7.2	Avslutningsvis	10

Kapitel 1

Objektorientering

1.1 Förkunskaper

Vi har ju haft en pythonOOP-kurs på den här utbildningen redan, som jag tyvärr inte har avslutat ännu (ska göra det i sommar). Jag har alltså bekantat mig ganska väl med konceptet, men har fortfarande en del kvar att verkligen förstå, och desto mer att bemästra.

Några saker som jag funderade på under detta moment var i vilken utsträckning jag faktiskt nyttjade objektorientering, och ifall det hade hjälpt mig att göra det mer. Jag skapade DiceHand-objekt för spelaren och datorn med antal tärningar och kast, men i slutändan sparade jag nog ändå den mesta av datan i session-variabler, snarare än som objektens properties.

1.2 PHPs modell för klasser och objekt

En klass är en samling kod som innefattar funktioner och variabler, som när de används i en klass kallas för metoder och medlemsvariabler.

Ett klassiskt exempel är att man kan likna en klass vid en ritning, som innefattar funktionalitet och egenskaper. Varje objekt, dvs. varje instans av klassen, som konstrueras efter ritningen, får därmed denna funktionalitet och dessa egenskaper.

Vanligtvis döljer man objektets eller klassens inre funktioner och variabler för användaren och yttre miljöer, och tillåter interaktion med dessa endast via specifika metoder som får hämta och modifiera medlemsvariabler på förutbestämda sätt, så kallat API.

1.3 Uppgiftens kodbas

Jag undersökte inte riktigt alla beståndsdelar i den tillhandahållna kodbasen, men kikade igenom en hel del. Den framstår som kompetent och ganska lätt att förstå. Kanske att den skulle kunna fyllas på med lite mer dokumentation eller lite mer exempelkod som är relevant för detta kursmoment, så att det går snabbare att förstå flödena. Specifikt hur olika interaktioner som länkar eller formulär flödar genom routern och hur man får med sig data in på rätt plats igen efteråt.

1.4 Mitt spel

Jag löste uppgiften genom att göra de efterfrågade klasserna och deras metoder. Sedan en fil där det mesta av logiken ligger, som anropar dessa och sparar resultaten i variabler. Dessa skickas i sin tur till vyn, där saker och ting visas eller döljs beroende på vad variablerna innehåller, dvs. hur långt man kommit i spelet, och dess utfall. Interaktion löste jag genom POST/GET, men mest med olika länkar via routern som anropar funktioner eller sätter variabler.

Min kod är i sitt nuvarande tillstånd ett resultat av trial and error, snarare än god planerad arkitektur. Såvitt jag har kunnat testa så fungerar allt som det ska, men jag skulle egentligen vilja göra om allt från grunden så att logiken och flödena blir klarare. Jag tror och hoppas att man i takt med att erfarenheten växer lär sig att konstruera bättre kod.

Jag ser stor förbättringspotential, främst genom att kapsla in så mycket mer i funktioner, och konstruera dessa så att de går att återanvända till många olika saker. Såhär i efterhand när allt är klart så känns det som en ganska lagom svårighetsgrad, men jag känner mig för långsam som behövde så mycket tid på mig med det. Börjar bli riktigt trångt i hjärnan nu när man ständigt pumpar den med ny information och aldrig riktigt får landa i en sak och bemästra den. Att stylea spelet vore så klart en rätt god idé också.

1.5 PHP The Right Way

Det jag hittills haft mest glädje av i denna artikel är avdelningen Coding Practices, The Basics. Bra att fräscha upp grundreglerna lite när man bollar så många olika språk samtidigt hela tiden.

1.6 TIL

Inte helt lätt att smala ner det till en enda sak. Jag skulle nog säga att en lärdom var att jag framöver faktiskt bör börja skissa upp ett flöde och en plan innan jag börjar koda något såhär stort.

Kapitel 2

Controller

Här skriver du din redovisningstext för detta kursmoment.

Kapitel 3

Enhetstestning

Här skriver du din redovisningstext för detta kursmoment.

Kapitel 4

Ramverk

Här skriver du din redovisningstext för detta kursmoment.

Kapitel 5

Autentisering

Här skriver du din redovisningstext för detta kursmoment.

Kapitel 6

To be defined

Här skriver du din redovisningstext för detta kursmoment.

Kapitel 7

Projekt & Examination

Här skriver du din redovisningstext för detta avslutande kursmoment.

7.1 Projektet

Här skriver du din redovisningstext rörande projektet.

7.2 Avslutningsvis

Här skriver du de avslutande orden om kursen.