

Viikkoraportti 4-5.

1. Mitä opin tällä viikolla?

Univelkaisena ohjelmoinnista seuraa vaikeaselkoista koodia ja omituisia päätöksiä. Yksinkertaisen pattern-searching-algoritmin tekeminen ei ollutkaan niin haastavaa.

2. Mitä jäi epäselväksi?

Joudunko yksikkötestaamaan kaikki 15 luokkaa sataprosenttisesti, vai olisiko mahdollista testata vain tekoälyyn liittyvät algoritmit ja strategyhandler sopivan laajasti?

3. Miten ohjelma on edistynyt?

Ohjelmaan on lisätty kunnon valikot, erilaisia pelimoodeja ja vaikeustasot. Yksikkötestien tekeminen laahaa hieman jäljessä. Olen kuitenkin tyytyväinen nykyiseen tekoälyn tasoon ja sen tuloksiin muita tekoälyjä ja pelaajia vastaan. Ohjelma on myös tällä hetkellä demokunnossa, ellen päättä tehdä graafista käyttöliittymää lopuksi.

4. Mitä teen seuraavaksi?

Game-luokan refaktorointia, koska se on tällä hetkellä jopa itsellenikin vaikeaselkoinen. Lisää testausta ihmispelaajilla. Kontrolleriluokan käyttöönotto, jotta ohjelman logiikan voisi helpommin siirtää muille alustoille.