

Dokumentasjon av Ubåtspill (Obligatorisk oppgave 1 del innlevering 1)

Til denne oppgaven (delinnleveringen) var nok den største utfordringen å planlegge hvordan vi ville at det grafiske bildet av spillet skulle se ut. Vi bestemte oss for å plassere båtene i toppen av vinduet og bevege båtene på x-aksen med ulik hastighet. Torpedoen plasserte vi nederst i midten i vinduet slik at den fikk en bevegelse oppover på y-aksen så den kan treffe båtene, når vi trykker på "skyt".

Den største utfordringen denne oppgaven ga oss, var når vi skulle få torpedoen til å treffe hele flaten til båten. Første utkastet ga oss en utfordring ved at treffpunktet på båten, kun var punktet nederst til venstre på båtene. Med litt hjelp fra faglærer fikk vi fikset slik at hele båtens overflate ble treffpunkt. Dette ble implementert ved hjelp av funksjonen `"intersectsWith();`

En del andre småproblemer vi møtte på underveis, lot seg løse ved litt effektiv googling / youtube, samt også ved hjelp av eksempler fra forelesningstimene. f.eks skrijving av resultatet til en ekstern txt-fil som blir lagret på disken.

Vi har for egen læring valgt å "kommenterer" koden gjennomgående for å ha en oversiktlig struktur på koden. Samtidig som det gjorde det lettere for de andre på gruppen og sette seg inn i koden for å komme med forbedringer.

I første utkastet av spillet så lagde vi det med ordinære rektangler med blant annet hjelp fra C# sine `Brushes` og `SolidBrushes`. Vi synes dette kanskje ble litt for uoriginalt, så vi valgte derfor å benytte oss av `bitmap` funksjonen. Dette for å gjøre spillet litt mer underholdende. Dette har vi løst ved at fremvisning av bildene er av typen `png`-filer som båter, istede for rektangler.

For å gjøre spillet litt "artigere" satte vi inn logoene fra gamle HIVE og nye HBV samt HIT (Høgskolen i Telemark). Vi erstattet også ellipsen som viste torpedoen med et litt mer "passende" bilde av en torpedo.