

Viikkoraportti 4

Tekijän nimi: Kari Ojala

Päiväys: 10.2.2018

1. Työhön käytetty aika: ti: (4h) ke (6h) to: (8h) pe: (10h).
2. Mitä olen tehnyt tällä viikolla?
 - JUnit-testejä kerrattu ja sitten ohjelmoitu niitä
 - Koodikatselmointi
 - Viikkoraportti ja testaus & toteutusdokumentit alkuun
 - Tehty ohjelmaan uusi selkempi luokkarakenne
3. Miten ohjelma on edistynyt?
 - Monenlaista refaktorointia plus laajennettu peli 3. tasoon.
 - Luokkarakenteen iso muutos meni loppujen lopuksi aika sutjakasti (prioriteetti oli alussa itse pelialgoritmin kehittämisessä, tuloksena yksi iso luokka, mutta oli siinä silti jo huomioitu tulevaa parempaa luokitusta).
4. Mitä opin tällä viikolla / tänään?
 - Päästiin lopulta alkuun testien generoinnissa. Että JUnit-testeistä on opittu vasta aivan alkeet.
 - Että luokkarakenne ja luokkien pituus vaikuttaa todella paljon testien tekemiseen!
 - Havaittu pelitilanne jossa 3 kerroksen tekoäly toimii tyhmästi
5. Mikä jäi epäselväksi tai tuottanut vaikeuksia?
 - Testikattavuuden mittaaminen käytännössä
6. Mitä teen seuraavaksi?
 - 5. viikkoraporttia varten tehtävät asiat
 - Vertaisarviointi
 - Ohjelman laajennus todelliseksi 3D-peliksi
 - Varsinaisiin pelitilanteisiin liittyviä testejä ja testikattavuuden parantamista
7. Palautetta tai kysymyksiä kurssin ohjaajalle
 - Huomaa että kun Tira ja Alon-kursseilla ei tarvitse itse mitään JUnit testejä eikä luokkia tehdä, niin pitkäköön tauon jälkeen niissä riittää perehtymistä! Hyvä että edes jossain pitää niitä harjoitella, kun Tira ja varsinkin Alon ei oikein tue tuota ns. hyvää ohjelmointityyliä.
 - Tää 3D-ristinolla ei oikein sovi tähän tira-labran peruskaavaan, jossa ensin toteutetaan joku Javan tietorakenne joka sitten korvataan omalla toteutuksella. Kun alusta alkaen on nyt tehty tätä ohjelmaa omilla tietorakenteilla, niin minusta on kohtuullista jos tuo todellinen 3D-laajennus saa tulla myöhemmin.