

Viikkoraportti 5

Tekijän nimi: Kari Ojala

Päiväys: 17.2.2018

1. Työhön käytetty aika: ke: (3h) to: (7h) pe: (10h).
2. Mitä olen tehnyt tällä viikolla?
 - Koodikatselmointi
 - Tuotettu nippu uusia testejä
 - Lisätty ja paranneltu metodeja
 - Ohjelmoitu yhtä heuristiikkaa
3. Miten ohjelma on edistynyt?
 - Vähemmän kuin olin suunnitellut. Satsasin paljon aikaa katselmointiin.
 - Testipuolelle lisätty joukko testejä. Tällä kertaa niillä oli vaikutusta koodiinkin.
 - Ohjelmoitu yhtä heuristiikkaajosta 2 uutta metodia gittiin Tekoalyn loppuun. Lisäksi metodit risti ja nolla Tekoaly-luokassa täysin uusiksi muttei laitettu niitä gittiin vielä (kesken).
4. Mitä opin tällä viikolla / tänään?
 - Koodin katselmoinnissa opin mm. Huffman-koodauksesta ja JavaFX:stä.
 - Getterit ja setterit todella tärkeitä testauksessa.
 - Perusasia: miten sopiva heuristiikka mahdollistaa sen ettei tarvitse koko pelipuuta käydä läpi. Tästä saa myös tutkittavan asian jatkossa: kuinka syvälle pelipuussa kannattaa mennä, kauanko se vie aikaa, miten maksimisyvyys vaikuttaa valittavaan siirtoon ja aikavaativuuteen jne.
5. Mikä jäi epäselväksi tai tuottanut vaikeuksia?
 - Testien generointi joukolle metodeja/luokkia jotka kutsuvat toisiaan, odotettua hankalampaa.
6. Mitä teen seuraavaksi?
 - 6. viikkoraporttia varten tehtävät asiat
 - Ohjelman laajennus todelliseksi 3D-peliksi heuristiikan kera
 - Varsinaisiin pelitilanteisiin liittyviä testejä ja testikattavuuden parantamista
 - Mitä teen vähemmän ensi viikolla: Alon-tehtäviä.
7. Palautetta tai kysymyksiä kurssin ohjaajalle
 - Kumpikaan nimetyistä katselmoiijista ei katselmoinut ohjelmaani (la 17.2. klo 0100). Olin hiukan odotellut että katselmoinnista voisi saada jotain hyödyllisiä kommentteja. "Issues" on ollut koko ajan ruksattuna ohjeen mukaan.