

Viikkoraportti 1

Mitä opin tällä viikolla?

Sain ohjelmani toimimaan javan valmiilla kalustolla kuten suunnittelinkin. Saatan vielä loppua kohti toteuttaa myös A*, riippuen siitä miten aikaa jää. Alunperin ohjelma osasi ratkoa vain 30*30 kuvia, mutta huomasin että dijkstrassani oli pieni virhe, jonka jälkeen se on ratkonut isompiakin kuvia silmänräpäyksessä. Toinen ongelma oli siinä, että BufferedImagen getRGB toimi niin, että ensimmäiseksi parametriksi annetaan X ja toiseksi Y, joka hieman sekoitti ohjelman toimintaa, koska osa labyrinteistä toimi, mutta osassa tuli koordinaattien ylittämisestä erroria.

Testaaminen oli ensiksi kysymysmerkki, mutta aloitettuani yksinkertaisilla yksikkötesteillä, sain testattua kaikki koodin merkittävät osat, eli jätin vain getterit ja setterit testaamatta. Itse kuvan piirtämistä en voinut kooditasolla testata, joten jätin siitä merkintöjä testausdokumenttiin.

Mitä jäi epäselväksi?

Joidenkin privaattien metodien testaaminen on hankalaa, DijkstraSolver luokan findPath metodin. Ensinnäkin se vaatii aika paljon valmisteluita testin puolella, mutta lisäksi en tiedä miten privaatteihin metodeihin pääsee testien kautta käsiksi.

Mitä ensiviikolla?

Seuraavalla viikolla (=huomenna), aijon aloittaa omien tietorakenteideni toteuttamisen. Mikäli saan keon, pinon ja listan toimimaan suht nopeasti, aloitan todennäköisesti fibbonaccipinon tai A* toteuttamista. Lisäksi työnalla on hieman paksuntaa piirrettyä reittiä. Tässä tulee ongelmaksi se, että mikäli seinät ovat vain 1 pikselin paksuisia, tulee reitistä epäselvä, koska labyrintin reunat piiloutuu.