

Java w Internecie i urządzeniach mobilnych						
Rok akademicki	Termin	Rodzaj studiów	Kierunek	Prowadzący	Grupa	Sekcja
2019/2020	Poniedziałek	Dzienne	INF	ŁL	9 -10	1
	16:30 – 18:00					

Raport z ćwiczenia numer 2

Data odbycia ćwiczenia: 2019-10-28

Zachara Paweł

Projekt którego dotyczy raport jest to zwykła gra typu Snake . Gracz startuje z trój segmentowym wężem i zbierając jabłka wydłuża węża.

Z racji braku raportu pierwszego na platformie umieszczę tu też zawartość jaka miała się w nim znaleźć :

Jest to aplikacja graficzna . Zaimplementowana według szablonu model – widok. Po uruchomieniu aplikacji , użytkownik musi wpisać swoje imię , w przeciwnym wypadku aplikacja rzuci wyjątkiem.

Projekt składa się z dwóch głównych klas : Snake klasa modelu gdzie zaimplementowana jest logika inicjalizacji rozgrywki ruchu , sprawdzania kolizji, pojawiania się nowych jabłek , oraz końca rozgrywki (o czym informuje napis Game Over).

Zawartość raportu drugiego :

Typowo bezpieczna kolekcja znajduje się w klasie Snake , jest to lista liczb całkowitych opisująca pozycję segmentów węża.

Większość adnotacji w projekcie to adnotacja @Override użyta w klasie Board.

Pętla for-each użyta w klasie Snake podczas inicjalizacji rozgrywki .

Własny typ wyliczeniowy zdefiniowany w paczce Model , użyty przy definiowaniu kierunku poruszania się węża .

W tego typu projekcie bardzo ciężko było mi stworzyć testy jednostkowe .

Wynika to głównie ze sposobu mojej implementacji , gdzie w modelu oprócz getterów oraz seterów znajdują się tylko i wyłącznie funkcje nie zwracające wartości .

Projekt w tym momencie jest na tyle prosty że jedyne testy jakie przeprowadziłem to testy manualne. (Aby wymagania to tego raportu były chociaż w pewnej mierze spełnione dodałem klasę z testami getterów klasy Snake)