Grupitöö “Elusimulaator”

Nimed: Mia-Liisa Kello ja Annika Veskimäe

Lõime programmi "Elusimulaator", mille eesmärgiks on inimese meelt lahutada, kuna tegu on mänguga, mida ei tasu liiga tõsiselt võtta.

Klassis mäng on main meetod, kus programm käivitatakse, seal toimub ka nime küsimine, mida mängus ka kasutatakse. Mängus on ka kõik meetodid, mis kindlaid suurusi muudavad hilisemas klassis, ning ka meetodid mille abil kasutaja ise saab muuta andmeid. Klassis Käsud on määratud edaspidi kasutatavad muutujad ja start meetod, mille abil prinditakse toimuv välja ja kus kasutaja saab sisestada, mida ta teha tahab edasi.

Algul oli meil probleeme sellega, et programm lõpetas töötamise pärast esimest korda, kui oldi kasutajalt küsitud midagi. Selle saime korda, kuna avastasime, et while-loop oli puudu, mis küsiks kasutajalt korduvalt nii kaua, kuni sisestab "Lõpeta mäng" või sureb.

Programmi testisime siis, kui see oli valmis tehtud ning siis avastasime ka loopi puudumise vea, kui see sai parandatud, siis testisime programmi kõikvõimalike variantidega, et näha, kas kõik töötab korrektselt või mitte (näiteks kas programm saab aru, kui sisestatakse tundmatu käsk, kas random-meetod töötab jne). Tööga saime hästi hakkama, kuna programm töötab just nii nagu peab ja erroreid ei ole, kuna tegime selle programmi selle mõttega, et järgmist rühmatööd oleks juba kergem teha ehk sama tööd edasi arendada. Samas edaspidi võiks mõelda, kuidas get- ja set-meetodeid ja konstruktoreid kasutada selles programmis ja kas need meetodid on selles programmis üldse vajalikud.

Programmi tegemiseks kulus umbes 6 tundi, tööd tegime kogu selle aja koos ja töömaht tundus mõlemal olevat võrdne. Programmi tegemisel ei tekkinud suuri küsimusi, klassid ja meetodid olid üsna lihtsad ja peale mõningat nuputamist sai ka väiksematele küsimustele ise vastused.