

Obligatorisk innlevering 1. INF101 Våren 2009

Navn: Raymond Julin

Brukernavn: rju041

E-post: raymond.julin@student.uib.no

For grunnstrukturen er klassene som er beskrevet I selve oppgaven valgt å følges. Ikke all funksjonalitet er gjort på samme måte siden jeg er uenig I noen valg.

All kode er oversatt til Engelsk siden kildekode på Norsk er en svært merkelig tradisjon ved norske utdanningsinstitusjoner da programmeringsspråk I seg selv er internasjonale språk.

Jeg har innført en EntityMapper-klasse som holder rede på alle entiteter og ideelt sett ville jeg flyttet mer funksjonalitet ut fra Semester dertil hadde jeg hatt bedre tid. Alt utenom selve spilløkkene er testet og en minimal testkjører for unix-terminal ligger I “test”-filen, men CLASSPATH må settes manuelt I denne skal den brukes.

Om kollisjon skjer mellom student og to forelesere blir foreleserne stående, her er det to valg for oppførsel, men hadde jeg valgt å la student få veiledning ville spillet vært enda vanskeligere og det er allerede vanskelig nok. At det er vanskelig nok er noe jeg ser når jeg etter en del forsøk ikke har klart å runde det slik at jeg vet ikke med 100% sikkerhet at sluttsekvensen faktisk fungerer. Jeg fant det heller ikke hensiktsmessig å teste selve spillet I sin helhet da dette ville krevd omfattende testkode som ville tatt for lang tid å skrive for et slikt prosjekt.

Alle filer, og revisjoner, ligger åpent ute her:

<http://github.com/nervetattoo/uib/tree/8d4dd0a5574d8c23f52811715552ea2422d5c836/INF101/studieprogresjon>