

VIIKKORAPORTTI 1

OLLI RÄTY

6.5 Alkutapaaminen.

7.5 Lopullinen idea pelille (syntyi tapaamisessa mainutun Pac-Manin pohjalta, kiitos!). Kirjoitettu määrittelydokumentti, jota pitää vielä päivittää algoritmien osalta.

8.5 Suunnittelutyö aloitettu. Luotu kasa luokkia ja niiden torsoja olioille. Lähdin muotoilemaan käyttöliittymää jo aika pitkälle. Ei ehkä paras idea, mutta mielestäni on vaikea hahmottaa toimiiko ohjelma ilman minkään laista visuaalista palutetta. Johtunee kokemuksen puuttesta. Käyttiksen tekemiseen menee myös aikalailla aikaa, joten haluaisin sen pian pois jaloista.

9.5 Kirjoitettu lisää koodia. Käytin myös pari tuntia taas googlaten miten saan layoutin mieleiseksi. Piirsinkin myös alustavia grafiikoita, joita ehdin parannella myöhemmin. Muutin rakennetta hieman käyttiksen tekemisen helpottamiseksi. Ohjelma lataa nyt tekstitiedostosta labyrinthin. Tällä hetkellä ainoa labyrinthi on Pac-Manista tuttua muotoa.

10.5 Lisätty nimettyjen tasojen lataus. Tasoja voi nyt myös olla erikokoisia. Ikkunan koko vaihtuu labyrinthin koon mukaan. Grafiikkaa piirretty.

13.5 Käyttis edennyt hieman. Lisäsin perustestejä luokille.

14.5 Haamut on saatu nyt liikkumaan tasossa. Liike on satunnaista, kuitenkin niin, ettei haamu sahaa edestakaisin. Ensimmäinen "algoritmi" on siis valmis. En ole pahemmin käyttänyt threadeja, joten aikaa meni niiden kanssa melko lailla.

16.5 Panosten asettaminen ja alustava tulosten lasku implementoitu. Ideana on määrittää lopulliset kertoimet empiiristen testien pohjalta. Tämä siis sitten, kun kaikki algoritmit ovat valmiita. Käyttiksessä edelleen pieniä layout-ongelmia.

Seuraavan viikonlopun aikana haluaisin saada pelin peruskulun kokolailla valmiiksi, jotta voin keskittyä pian itse polunetsintään.