

Documentatie gip

Mitch van den Broek 2021



Provil Ion

15/03 De keuze gemaakt voor een ontwikkeling van een 2d spel in swing. Ik heb altijd interesse gehad in retro achtige spellen dus zo iets lijkt mij leuk. Het lijkt me leuk om een soort tekst gebaseerd rpg spel te maken.

18/03 Het is mij duidelijk gemaakt dat mijn oorspronkelijke idee van een tekst gebaseerde rpg niet voldoende was om in Java swing te maken. Als ik zoiets in de browser via Vue.js zou kunnen laten werk is dit wel voldoende. Alleen zie ik er heel erg tegen op om met Vue.js te werken.

19/03 Ik heb besloten om een soort side scroller spelletje te maken, iets gelijkaardig met het spelletje flappy bird. Hiervoor ga ik in java swing moeten werken en voornamelijk alles in java moeten maken. Hiermee ben ik gestart om een simpele cirkel op een java frame te krijgen. Alhoewel ik hier veel moeite mee had en nergens een goede en eenvoudig uitleg vond over hoe ik dit moest doen of zou kunnen aanpakken.

22/03 Na een toets gehad te hebben van Vue.js zie ik in dat Vue.js eigenlijk heel eenvoudig en goed werkt. Hier om heb ik besloten om verder te gaan met mijn oorspronkelijke idee van een tekst based rpg dat via de browser word gespeelt. Ook heb ik hiervoor een database aangemaakt met de mogelijke locaties en methods die zich in het spel bevinden.

25/03 Ik heb een simpele springboot applicatie in java gemaakt met een repository voor de gebruikte tabellen. Ik wist eerlijk niet heel goed hoe de structuur of de opbouw van een springboot applicatie eruit zag of hoe het precies werkt. Maar na wat hulp en uitleg van meneer Nuyts heb ik het werkend gekregen. Ook heb ik een klein begin van de html pagina gemaakt.

26/03 Ik heb geen idee hoe ik precies verder wil werken in dit project. Ik heb doormiddel van axios in mijn javascript mogelijk gemaakt om de data van de springboot applicatie. Maar ik heb geen idee hoe ik het goed werkend kan krijgen of ik het ga implementeren in mijn spel. De bedoeling is dat een locatie bepaalde methods bij houden en deze methods de speler doorverwijzen naar een volgende locatie.

07/04 Ik heb zitten nadenken hoe ik het precies werkend wil hebben en ben tot een mogelijke oplossing gekomen. Alhoewel ik hier wel hulp nodig bij ga hebben en niet goed weet hoer ik dit ga implementeren ook heb ik een tabel aangemaakt “methods for location” een many to many tabel die locatie verwijst naar zijn mogelijke methods Ook in de tabel “methods” een kolom toegevoegd die deze .

19/04 Ik heb het mogelijk gemaakt om via de browser alle locaties te displayen met bijhorende methods. Ook als er op een van deze methods word geklikt word je doorverwezen naar een volgende locatie. Ik had wel hulp nodig van meneer Nuyts om een paar dingen goed te implementeren maar het werkt goed en ging over het algemeen heel vlotjes.

22/04 healthpoints currenthealth/maxhealth toegevoegd in mijn html. De hp word aangepast als je bij een bepaalde locatie komt in het spel. Ook heb ik een health bar gemaakt. Ik zat hier lang op te kijken waarom het niet werkte en ben tot de conclusie gekomen dat ik een aanhalingsteken miste. Maar het was vrij eenvoudig uiteindelijk. Ook wanneer je currenthealth op 0 komt te staan krijg je een game over scherm. Ook heb ik toegevoegd dat je op bepaalde locatie je health erbij krijgt. Ook heb ik wat in de html mooi gemaakt door middel van css en flexboxen. Kleuren aanpassen en lettertypes, regelafstanden…

23/04 Ik wil het mogelijke maken dat er een inventory word bijgehouden met items hier in. Wanneer de speler over een item beschikt worden er andere methods mogelijk gemaakt. Alhoewel dit moeilijk gaat zijn om te maken aangezien de items in de database moeten bijgehouden worden. Er moeten dus ook items (bolean) op true gezet worden wanneer de speler op een bepaalde locatie komt. Het probleem dat dit opbrengt betekent dat je een inlog gaat moeten hebben die jouw speler id en jouw items bijhoud.

26/04 Ik ben begonnen met het aanmaken van de tabellen “playerinvetory” en “items”. Het is de bedoeling wanneer je op een bepaalde locatie komt dat er in de playerinventory een itemid komt te staan. Ook heb ik in de tabel “methods” een kolom “requireditemid” toegevoegd hiermee kan ik in springboot maken dat wanneer de playerinventory niet beschikt over het requireditem in de method word deze niet doorgegeven hiervoor heb ik wel hulp nodig gehad aangezien je op meerdere specifieke lijsten moet filteren. Ook moesten hiervoor de repositories voor items en de playerinvetory gemaakt worden. Ook heb ik toegevoegd dat alle items die zich in de playerinventory bevinden worden gedisplayed in de html.

29/04 Ik ben gestart met info op te zoeken voor een optionele login zodat er users toegevoegd kunnen worden en deze users gelinkt kunnen worden aan een playerinventory. Ook heb ik geprobeerd om items toe te voegen in je inventory wanneer je bij een bepaalde locatie komt, alhoewel mijn solutie hiervoor niet efficiënt lijkt is er volgens mij nog steeds geen betere. Ook heb ik aangepast dat wanneer je beschikt over een bepaald item dat er bepaalde methods worden weergegeven, en ook dat bepaalde methods verwijderd worden. Dit was ingewikkeld aangezien je niet tegelijk methods kan toevoegen of verwijderen met if statements, hiervoor moest ik uiteindelijk submethods maken die het apart konden na trekken en vervolgens in een true and false controle method doorgegeven kon worden.

30/04 Ik heb het mogelijk gemaakt dat items ook uit je inventory verwijderd kunnen worden, en heb het verhaal verder geschreven. Ik heb een tabel van gebruikers aangemaakt die gelinkt is aan de tabel playerinventory. Het lastige is om van een specifieke inventory alle items die er in zitten weer te geven. Dit ben ik nog aan het uitzoeken.

06/05 Ik heb vandaag aan css gewerkt, commentaar in mijn code geplaatst met een uitleg wat alles doet en hoe het werkt en dingen opgezocht over hoe ik verder zou kunnen. Ik weet zelf nog steeds niet goed hoe ik dat ga doen of oplossen, hier ga ik moeite mee hebben. Aangezien ik ook niet veel tijd meer heb weet ik ook niet zeker of het af gaat geraken. Maar ik heb er wel moet in dat het goed komt.