

Maanantai 16.12.

Loin github-repon Tira-laburaa varten... (~1 min)

Tiistai 17.12.

Laadin määrittelydokumentit, projektin pohjan, yms, yms. (2h)

Aloin suunnitella ohjelman rakennetta tarkemmin. (1h)

Keskiviikko 18.12.

Luokkakaavion väsäilyä... (1h)

Testien väsäämistä. (2h)

Varsinaista koodaamista... (3h)

Ihmettelyä (1+...h)

Perjantai 20.12.

Koodaamista (3h)

Tira-osion koodaamista (3h)

Lauantai 21.12.

Koodin virittelyä ja junittestien koodausta tähän ja tiraan. UI-luokilla ei ole omia testejä (vielä) koska ne ovat ns. 'vaiheessa'. (3h)

Hajoilua teknisiin ongelmiin javadocin generoinnissa tira-osion välipalautusta varten ja javadocin vääntöä kun sinne asti lopulta pääsin (3h)

Sunnuntai 29.12.

Tira-osion koodaamista ja testailua (3h)

Perustoiminnallisuuden ja väliaikaisen tekstiUI:n koodausta (2h)

Keskiviikko 1.1.

Graafisen käyttöliittymän koodaamista ja manuaalista testausta. Vanha konsoli-teksti-ui nyt obsolete. (Rasittavasti en millään saanut coberturaa ignoroidaan sitä mutta toisaalta en raaskinut poistaakaan sen luokkia...) UI on visuaalisesti aika hirveä, mutta sen virittelemine on ns. 'triviaalia' joten jätän sen myöhemmäksi. (10+h)

Torstai 2.1.

Javadocin väsäämistä (3h)

JUnitestien vääntämistä, graphicalui-paketti pois lukien.

(ActionController-luokkaa voisi ehkä automaattitesta mutta sekin edellyttäisi aika rajua refaktorointia tai mockitokikkailua tjsp.) (2h)

Sekvenssikaavioiden (argh) väsäämistä ja muuta docsisäätöä (luokkakaavion päivitystä ei tarvittu) (2h)

Post-deadline4: virittelin käyttöliittymästä vähemmän kamalan (4h)

Perjantai 3.1.

Tira-osion koodaamista ja testailua, muun ohjelman refaktorointia (10+h)

Lauantai 4.1.

Tira-osion koodaamista ja testailua (12+h)

Sunnuntai 5.1.

Tira-osion testailua ja dokumentointia (12h)

Koodikatselmointia (tämä ja tira) (3h)

Maanantai 6.1.

Tira-osion refaktorointia (2h)

Pelin refaktorointia (2h)

Tiistai 7.1.

Tiran ja pelin tekoälyhärdelein jäljiltä vähän hakusessa olleiden yksikkötestien koodaamista ja yleistä refaktorointia (6h)

Vihdoin ja viimein pelinaloituskäyttöliittymän väsäämistä (2h)

Keskiviikko 8.1.

Javadoccien kirjoittelua (2h)

Luokka- ja sekvenssikaavioiden väsäämistä ja päivittämistä (argh) (1h)

Aloituskäyttiksen väsäämistä, en ehtinyt testata sitä oikeastaan lainkaan, toivottavasti toimii -- (3h)

NO EIHÄN SE TOIMINUT ja samalla olin sotkenut koko muunkin käyttiksen.

Pushasin semi-korjatun (ei uutta aloituskäyttistä, mutta ainakin peli toimii muuten) mutta puolisen tuntia yli deadlinen. ArGh.