

Shakki tuntui aluksi paljon yksinkertaisemmalta, mutta kun on koko ajan pureutunut syvemmälle ja syvemmälle, niin huomaa, etteivät asiat olekaan niin yksinkertaisia. Ja sen jälkeen, kun on sen huomannut ja ohjelman toteuttanut, niin huomaa, että asiat OLISIVAT VOINEET olla yksinkertaisia. Eli oma ajatusmaailma ei lähde aina rakentamaan sitä kaikkein yksinkertaisinta ja selvintä menetelmää. Jossain vaiheessa tuntui hyvältä laittaa nappulat ruutuihin ja ruudut laudalle ja jossain vaiheessa taas tuntui tyhmältä pitää ruutua välikätenä, kun voisi suoraan laittaa nappulan laudalle.

Jos lähtisin tekemään ihan alusta, niin ainakin laittaisin nappulalle parametriksi koordinaatit, joka olisi oma luokkansa. Se olisi tehnyt koodista monessa tilanteessa huomattavasti luettavampaa.

Graafisesta ohjelmoinnista ei ollut aiemmin kovin suurta kokemusta muuta kuin muutamat OhJan harjoitukset, joten se tuotti kyllä myös suuria vaikeuksia. Jotenkin onnistuin tekemään kuitenkin monen tunnin tuotoksena ja internetistä luettuani jonkunlaisen ruudukon, johon mahdollisesti voisin lähteä rakentamaan peliä. Ongelmaksi koitui tässä vaiheessa se, että en ymmärtänyt missä vaiheessa nappuloita kutsutaan laudalle, tarvitseeko graafisen käyttöliittymän takia uusia luokkia ja miten saan kaikki tekemäni säännöt ja peliohjeet toteutumaan hiirellä liikutettavalla laudalla. Hiirenpainallustoiminnan toteuttaminen ei varmasti loppupeleissä ole enää se vaikein osuus, koska se ainoastaan toteuttaa siirron sen ollessa mahdollista. Yritin saada jokaiselle nappulalle Imagelconin kautta kuvaa, joka tulostuisi sitten graafiselle ruudukolle toistaiseksi tässä onnistumatta.

Tekstikäyttöliittymäkään ei toimi vielä halutulla tavalla. Jos en saa keskiviikon demoamiseen mennessä graafisuutta mitenkään toimimaan, niin muokkaan tekstikäyttöliittymää siten, että siihen asetetaan koordinaattien sijasta kirjain-numero-pareja, kuten oikeassakin shakissa.

Shakkitilanteen käsittely on tällä hetkellä kuitenkin graafisuuttakin suurempi ongelma. Shakkitilanteessa joutuu väistämättä tutkimaan jokaisen siirron jälkeen, ettei oma kuningas joudu uhatuksi ja lisäksi tarkastettava jokaisen vuoron alussa, onko oma kuningas uhattuna. Tässä tilanteessa periaatteessa riittää pelkästään tutkia onko oman vuoron jälkeen kuningas uhattuna, koska sitähan se shakkitilanteen käsittely on. Mutta en sitten ole täysin varma, että joutuuko ohjelma tällöin turhaan tekemään koko siirron loppuun. Jos se sen sijaan heti alusta tarkastaisi, että jos on shakkitilanne, niin siitä on päästävä pois. Meinaa tässä vaiheessa aivot pyöriä vähän ylikierroksilla, kun ei muutenkaan hahmotus kaikissa tapauksissa ole ihan maalaisjärjellä hahmotettavissa, vaan tarvitsisi enemmän matemaattista hallitsemista.

Javadociin tuli edellisestä deadlinesta hurjasti päivityksiä, koska muutin suurelta osin koko ohjelman rakennetta siten, että väliin tuli Peli-luokka, jota Shakki-luokka(main) kutsuu. Peli-luokassa taas käynnistetään käyttöliittymä, joko graafinen tai tekstiliittymä ja Peli kutsuun laudan piirtämistä sekä nappulan liikuttamista. Ruutu-luokka minua askarruttaa koko ajan, mutta nyt täytyy tässä kiireessä keskittyä refaktoroinnin sijasta ohjelman toiminnan toteuttamiseen, joka on keskeneräinen.

Matin ja patin tarkastus on mahdollista, mutta aivan sairaalloisen työlästä, joten voi olla että jätän sen toistaiseksi tekemättä. Kyllä pelaajat itsekin tajuaavat, että peli on loppu. Monessa netissä pelattavassa shakkipelissä on toimittu samalla tavalla. Jos shakkitarkastus tulisi mukaan, niin olisi katsottava kaikki mahdolliset siirrot, että ne eivät ole mahdollisia. En ainakaan ole keksinyt hirveästi muita toteutustapoja. Eli pitäisi käydä kaikki nappulat for-loopissa läpi.

Ohestalyönnin toteutus jää toistaiseksi tästä ohjelmasta pois. Se olisi tuonut sotilaan liikkumiselle liikaa haasteita, kun olisi pitänyt huomioida, että tietyssä tilanteessa se kykenee tekemään näin ja näin. Tornitus taas jää toteutuksessa viimeiseksi myös omien hankaluuksiensa vuoksi.

Syömisessä ei tällä hetkellä huomioida lainkaan sitä, että kuningasta ei voi syödä. Nykyisellä toteutuksella sen ei tosin pitäisi olla mahdollistakaan, kun shakkitilanteen tullessa, on pelaajan aina päästävä siitä pois ennen vuoron loppua.

Shakintarkastuksen toteutin sillä tavalla, että nappula siirtyy ensin sille käskettyyn ruutuun ja vasta sen jälkeen tarkastaa sen tilanteen shakin. Koska muuten olisi tullut vaikeuksia, kun olisi pitänyt miettiä, että vanha nappula ei toiseen pisteeseen siirtyessään enää olekaan siinä vanhassa pisteessä. Ja tämä olisi taas aiheuttanut aika suuria haasteita eri reittien iteroimiseen.