

## **Viikkoraportti#2**

**22.3.2019**

Ohjelman perusrakenne luokkineen selkeytyy ja toimii muutamalla ensimmäisellä syötteellä Main ja TXT-pohjaisesta Interface-luokasta ohjelman suoritukseen. Samaten noppia arpova luokka on toiminnallinen, joskaan ei vielä käytössä. Javadoc kommentointiin pitää vielä kiinnittää tarkempaa huomiota. Tietorakenteina ilmeisestikin tulee käyttöön merkkijono tai taulukko heitetyistä nopista ja käytettävissä olevan rahan määrä. Ajatuksena oli mahdollisesti pitää yllä heitettyjä noppapareja HashMapissa, tämä on ilmeisestikin tarpeetonta, koska peli etenee jatkuvasti heitettyjen noppien ja asetettujen panosten mukaisesti. Ehkä lopuksi voisi pelin kulusta tehdä jonkinlaisen yhteenvedon.

Yksikkötestauksessa JUnit on vielä alkuvaiheessa, siihen pitää paneutua vielä tarkemmin materiaalin pohjalta. Jonkinlaisen testipohjan sain luotua, toiminnallisuus siitä vielä puuttuu. Hieman harmaita hiuksia aiheuttaa testauksessa käyttäjän syöttämät erilaiset arvot ja riippuvuuksien injektointi testaukseen.

Muutoin seuraavina steppeinä on rakentaa ohjelmaa eteenpäin ja mahdollisuuksien mukaan laajentaa sen ominaisuuksia sääntöjen puitteissa, mikäli se tuntuu jäävän liian suoraviivaiseksi.