

Avatar Generator - Toteutusdokumentti

Sami Saada - saada@cs.helsinki.fi

Helsinki 27.4.2008

Ohjelmoinnin harjoitustyö (Java)

HELSINGIN YLIOPISTO

Tietojenkäsittelytieteen laitos

Tiedekunta — Fakultet — Faculty		Laitos — Institution — Department	
Matemaattis-luonnontieteellinen		Tietojenkäsittelytieteen laitos	
Tekijä — Författare — Author			
Sami Saada - saada@cs.helsinki.fi			
Työn nimi — Arbetets titel — Title			
Avatar Generator - Toteutusdokumentti			
Oppiaine — Läroämne — Subject			
Tietojenkäsittelytiede			
Työn laji — Arbetets art — Level		Aika — Datum — Month and year	Sivumäärä — Sidoantal — Number of pages
Ohjelmoinnin harjoitustyö (Java)		27.4.2008	3 sivua
Tiivistelmä — Referat — Abstract			
Ohjelmoinnin harjoitustyön, jonka aiheena on hahmogeneraattori, toteutusdokumentti. Dokumentti sisältää UML-kaaviot harjoitustyöstä.			
Avainsanat — Nyckelord — Keywords			
Ohjelmoinnin harjoitustyö, Hahmogeneraattori			
Säilytyspaikka — Förvaringsställe — Where deposited			
Muita tietoja — Övriga uppgifter — Additional information			

Sisältö

1 Käyttöohje	1
1.1 Lyhyt esittely ohjelmasta	1
1.2 Ajo-ohje	1
1.3 Laitteistovaatimukset	1
1.4 Ohjelman toiminnot	1
1.5 Syöttötiedot	1
1.6 Tulostiedot	1
1.7 Ohjelman rajoitukset	2
1.8 Virheilmoitukset	2
2 Ohjelman toiminta- ja rakennekuvaus	2
2.1 Yleiskuvaus	2
2.2 Luokkarakenne	2
2.3 Ohjelman toiminta	2
2.4 Ohjeet ohjelman rajoitusten poistamiseksi	2
2.5 Parannusehdotuksia	3
3 Testauksen kuvaus	3

1 Käyttöohje

1.1 Lyhyt esittely ohjelmasta

Ohjelmaa käytetään roolipelaamisen apuna. Ohjelmalla voi luoda hahmosääntöjä peliin. Näiden sääntöjen pohjalta pelaajat luovat hahmonsia. Lisää tietoa määrittelydokumentista.

1.2 Ajo-ohje

Aja komento: `java -jar AvatarGenerator.jar`

1.3 Laitteistovaatimukset

Tietokone, joka pyörittää SUNin Javaa. Avoimilla ratkaisilla voi toimia, muttei ole testattu. Ohjelmaa on testattu yliopiston melkki-palvelimella java 1.5.0:lla.

1.4 Ohjelman toiminnot

Lue määrittelydokumentin käyttötapaukset.

1.5 Syöttötiedot

Syöttötiedot kirjoitetaan itse. Osa syötteistä on tarkoin muotoiltu.

1.6 Tulostiedot

Ohjelma tulostaa pyydetyn tilanteen. Tiedot tulostetaan aina, kun niitä tarvitaan.

1.7 Ohjelman rajoitukset

Tallennusmuoto on XML. Käsiteltäviä hahmoja ja hahmosääntöjä on vain yksi kerrallaan.

1.8 Virheilmoitukset

Väärä tiedostomuoto: Korjaa tiedostomuoto, anettava tiedosto.xml, syötä tiedosto.

2 Ohjelman toiminta- ka rakennekuvaus

2.1 Yleiskuvaus

Ohjelma käyttää XML:ää tallennusmuotona. Minua kiinnosti XML:n käyttö Javassa. Valmiita dokumentteja pystyy kätevästi katsomaan esim. selaimessa.

2.2 Luokkarakenne

Katso javadoc.

2.3 Ohjelman toiminta

Suunnitteludokumentissa on sekvenssikaavio (Suunnittelu/sekvenssikaavio.png). Käyttöliittymä keskustelelee hahmosäännön kanssa sääntö luodessa. Sääntö tallennetaan käyttämällä XML-luokkaa. Hahmo-luokka sisällyttää säännön itseensä ja tekee siitä tarkistukset käyttäen sääntöluokkia. Hahmo tallennetaan XML-luokan avulla.

2.4 Ohjeet ohjelman rajoitusten poistamiseksi

Ohjelmoi GUI. Koodi ja javadoc ovat liitteenä.

2.5 Parannusehdotuksia

Graafinen käyttöliittymä olisi merkittävä parannus. Muuten generaattori toimii moitteettomasti.

3 Testauksen kuvaus

Ajotestaus. Testasin säännöllisesti ajamalla useaan otteeseen ohjelmaa. Katsoin hajoaako ohjelma. Pariin kertaan tuli poikkeuksia, jotka korjasin. Lopputulos on se, että ohjelma toimii.