

Rakas päiväkirja,

Mitä opin tällä viikolla?

Huomasin minimikeon toteuttamisen olevan paljon helpompaa kuin olin kuvitellut. En ole vielä täysin vakuuttunut siitä, että tuotokseni toimii kaikissa tilanteissa oikein, mutta toistaiseksi näyttää varsin hyvältä. Keon järjestävä (heapify-)metodi on askarruttanut eniten, mutta toistaiseksi se on antanut täsmälleen samat tulokset, kuin mitä olen saanut kynää ja paperia käyttäen.

Mikä jäi epäselväksi?

Ohjaaja neuvoi, ettei javalabran aikaisille luokille tarvitse kirjoittaa testejä, vaan voin keskittyä vain tähän kurssiin liittyviin luokkiin. Olen silti hiukan kahden vaiheilla parin luokan kohdalla josko testaisin niitä. Taidan tehdä varman päälle ja kirjoittaa mieluummin liikaa kuin liian vähän testejä.

Mieltäni askarruttaa myös miten voisin tutkia onko jokin objekti keossa käymättä pahimmillaan koko kekoa läpi. Tähän kenties saisi vastauksen googlettamalla, mutta haluaisin itse keksiä ratkaisun tai saada aikaan jonkinlaisen itseäni tyydyttävän päätelmän ennen sitä.

Achtung! Vain pakkauksessa pubventure.reittialgot olevat luokat liittyvät suoraan tähän kurssiin. Sekä Astar-, että Dijkstra-luokkia toki käytetään muualta (Logiikka-luokasta) käsin ja näiden toimintaa havainnollistetaan graafisen käyttöliittymän kautta (ks. [ohjeet pelaamiseen.pdf](#)), joten lienee tulkintakysymys mitä luokkia lasketaan mukaan.

Miten ohjelma on edistynyt?

Toteutin edellämainitun minimikeon, ja sain sen myötä pudotettua saman toiminnallisuuden epätyydyttävästi hoitaneet kaksi luokkaa pois, tehden koodista järkevämmän oloisen.

Mitä teen seuraavaksi?

Koitan saada testikattavuuden mahdollisimman hyväksi ja toteuttaa jonkinlaisen pelinsisäisen tavan asettaa reitinhauille ainakin päätepiste. Mikäli projekti etenee hyvällä tahdilla, aion toteuttaa peliin joitakin kurssiin liittymättömiä ominaisuuksia.