

Reflexion – 2883670

Game of Life

Projektmitglieder: 8254649, 8388391 und 4434822

Durch eine sehr gute Gruppendynamik und gute Absprachen, welche wir mit GitHub und Skype Konferenzen realisiert haben, konnten wir die anfänglichen Schwierigkeiten bedingt durch die großen Entfernungen zu den einzelnen Gruppenmitgliedern überwinden. Damit waren die Designentscheidungen ein Leichtes.

Ich hatte die Aufgabe die SimulationEngine und die Cell Klasse zu programmieren.

Schnittstelle:

Im Großen und Ganzen werden von unserer Main „GameOfLife“ die benötigten Daten, welche Modus (TORUS oder BORDERED), das Regel Array und das vom Parser bereitgestellte Cell Array übergeben.

Zum einen habe ich mich dafür entschieden einen neuen Datentyp in Form eines Enumerators einzuführen (EdgeMode), welcher in meinen Augen die Absicht klarer macht was ich damit realisieren möchte. Dies könnte auch mit einem Boolean realisiert werden, jedoch wäre es in diesem Fall schwieriger Varianten einzufügen, wie beispielsweise einen Zylinder-Modus.

Des Weiteren war die Frage, welche Übergabeparameter von der GameOfLife kommend benötigt werden. Was durch unsere Konferenzen in Skype sich als ein unbedeutendes Problem darstellte.

Zudem habe ich auch noch den Datentyp State implementiert, welcher den Cells die Eigenschaften von tot oder lebend zu sein gibt. Hier könnte man nach Bedarf noch andere hinzufügen wie z.B. Zombie oder unverwundbar. Solche Veränderungen müssten aber noch nachträglich im Code ergänzt werden.