

Handover 3

Mandala-Buddy

In diesem Handover war es wichtig, den Code gut erklärt bekommen und vielleicht schon einige Fehlerquellen erklärt zu kriegen. Hierbei ist es wichtig, dass zum einen alle Formen in verschiedenen Klassen getrennt sind. Das heißt bei Problemen, sind die direkten print () und save () Methoden in den Klassen die ersten Anlaufstellen.

Sowie muss man bei den Farben achten, dass diese von JavaFX->AWT umgewandelt werden, was aufgrund der unterschiedlichen Darstellung zu Problemen führen kann. Auch wurde mir die Darstellung von Fraktalen erklärt.

Einige Mandalas können nicht eingefärbt werden, bzw. werden nicht eingefärbt, da die Überlappenden Teile nicht als neue Formen gelten. So würden viele Abschnitte überfärbt werden dann.

Da die Formen auch alle getrennt sind funktionieren manche Sachen nicht so gut, weil alles einzeln programmiert werden muss und kein Template vorhanden ist. So ist es möglich, dass in jeder Form individuelle Fehler hat.

Zudem werden die einzelnen Formen in Composites gespeichert und dort die Funktionen dann aufgerufen. So kann auch ein Fehler bei der Generellen Verwaltung weitreichende Fehler haben. Im Nachhinein waren im Programm mehr Fehler als initial erwartet.