

Handover 4

Mandala-Buddy

Der Fokus dieses Handover liegt in dem Scouten der Fehler, damit die Fehlerbehandlung effizient durchgeführt werden kann. Zuerst wurde das Programm mehrmals vorgeführt und daraufhin wurde der Code vorgestellt. Beim Code wurde der grundsätzliche Projektcode gezeigt und der Aufbau des Programms in den verschiedenen Klassen. Dabei wurde von einigen Fehlern der Bereich des Fehlerursprungs klar eingeschränkt. Gegen Ende wurden die Fehler im laufenden Programm noch gezeigt. Hierbei gab es 2 Kategorien von Fehlern. Die Erste Kategorie der Fehler betrifft das falsche Setzen von den Rändern. Das betrifft z.B die Barrieren. Sodass es 1 Reihe und 1 Spalte gibt, in der keine Barrieren spawnen können. Zudem sind die Ränder, die ein Game Over verursachen nicht richtig platziert. Es gibt ein paar Stellen, wo man sich nicht mehr bewegen kann, wenn man diese betritt und Stellen, wo man einen Block weiterkann, ohne zu sterben. Mit diesen Informationen konnte ich ohne große Umschweife mit den Arbeiten an dem Programm beginnen.