

Viikkoraportti 3

Mitä olen tehnyt tällä viikolla:

Viikon pääpaino on ollut pelin rungon määrittelevässä Game luokassa ja Ihmisen pelaamisesta vastaavassa GwentPlayer luokassa. Omia tietorakenteita toteutettu jonkin verran. Testien kirjoitusta uusille ja olemassa oleville luokille. Vanhoja luokkia päivitetty uusien muutosten myötä.

Miten ohjelma on edistynyt:

Pelin runko ja Ihmis pelaajan UI luokka valmiit. Peli perjaatteessa pelattavissa, mutta AI on vielä pelkkä runko ja skippaa aina ensimmäisellä vuorollaan. Omat tietorakenteet CardList, WeatherList ja näitä käyttävä BoardSide toteutettu yksinkertaisilla ominaisuuksilla. Niiden sisältö ja toiminnallisuudet tulevat luultavasti muuttumaan projektin edetessä. CardList ja WeatherList otettu käyttöön Hand luokassa. Tietorakenteille kirjoitettu yksikkötestit.

Mitä opin tällä viikolla:

Pelin tekoälyn päätöksenteon kuvaus vie paljon paperia

Epäselvää tai tuottanut vaikeuksia:

UI testaus ja suorituskyky/muu testaus dokumentointi. GwentPlayer luokan testaus on melko hankalaa ja mietin vaikuttaako arvosteluun paljonkin jos jätän sen testaamatta? Luokka käyttää jo testattujen luokkien toimintoja, joten sen toiminnassa on hyvin vähän mitään mikä voi mennä rikki ilman muitten luokkien testien rikkoutumista. Dokumentoinnissa mietityttää että millaista testausta oman projektin kanssa oikein pitäisi tehdä ? Kortti määrien vuoksi haku/järjestys algoritmien tutkiminen tuntuu turhalta, eikä itsetoteutetun listan vertailu esim. kekoon näillä data määrillä ole hirveän merkityksellistä. Viittaaan siis testausdokumentin kirjoittamiseen.

Mitä teen seuraavaksi:

Omien tietorakenteiden toiminnallisuuden lisääminen(mikäli tarpeellista) ja ArrayListien korvaus Board luokassa. Tekoälyn toiminnan suunnittelu(luultavasti vielä pitkälti paperille). Ehkä jonkinlainen runko, jos suunnittelu edistyy hyvin.