

Viikkoraportti 2

Käytetty aika: ~11 h

Tällä viikolla:

Pääasia tällä viikolla oli toteuttaa pelin tärkeimmät rakennuspalikat(kortti, sääkortti, käsi ja lauta). Tekoäly jäi tällä viikolla lähes täysin sivualalle. Joillekin luoduista rakennuspalikoista on kirjoitettu testit kohtuu korkealla rivikattavuudella. Yrityksenä on ollut nimetä ja kommentoida koodia niin että se on kohtalaisen ymmärrettävää.

Edistyminen:

Kortit, käsi ja lauta ovat näillä näkymin valmiissa kunnossa, poislukien niiden käyttämät tietorakenteet. Niiden perustoiminta on valmista ja luokille on kirjoitettu kattavahdot yksikkötestit. On hyvin todennäköistä että kyseisiin luokkiin tulee vielä toiminnallisuutta, jonka tarpeellisuus paljastuu vasta tekoälyä kirjoittaessa. Projektiin on myös luotu muut tarvittavat luokat(pelaaja rajapinta, AI pelaaja, ihmis pelaaja, peli ja main), mutta näiden toiminnallisuus on joko olematonta tai korkeintaan sellaista mitä tarvitsin “valmiiden” osien toiminnan tarkistamiseen. Käytetyt tietorakenteet ovat lähes täysin ArrayList olioita, jotka korvataan myöhemmin omilla toteutuksilla.

Mitä opin:

Ennen koodauksen aloitusta tehty suunnitelma harvoin kuvaa koodauksen jälkeistä tuotetta.

Epäselvää/tuottaa vaikeuksia:

Tällä viikolla on ollut yllättävän vähän ongelmia.

Mitä seuraavaksi:

Seuraavalla viikolla olisi tarkoitus saada ihmisen pelaamisesta vastaava GwentPlayer ja pelin kulusta vastaava Game luokka mahdollisimman toiminta valmiiksi ja kirjoittaa niille kattavahdot testit. Pelin tekoälylle olisi tarkoitus kirjoittaa runko, joka ei kuitenkaan vielä osaa pelata. Jos saan edellä mainitut valmiiksi tai löytyy muuten ylimääräistä aikaa, alan kirjoittaa valmiita tietorakenteita korvaavia itse tehtyjä tietorakenteita.