

Tällä viikolla aloitin sovelluksen koodaamisen. Pelistä on nyt toimiva versio, jossa kaksi pelaajaa voi pelata vastakkain. Tosin siinä joutuu itse pitämään pelistä kirjaa. Tietokonepelaajaa ei ole vielä aloitettu. Aloitin myös yksikkötestien tekemisen. Tosin tämä jäin ajanpuutteen vuoksi vähän puolitiehen.

Koodaamiseen ja muuhun tekemiseen (esim. konfigurointi) meni noin 4,5 tuntia ja raportointiin 0,5 tuntia eli yhteensä 5 tuntia.

Tämä viikko meni pitkälti vanhoja oppeja kerratessa, eli miten pygame, unititest pythonissa toimii. Haasteita aiheutti lähinnä käytettävissä olevan ajan löytäminen projektille.

Seuraavaksi teen pelilogiikkaan toiminnallisuuden, joka huomaa jos toinen pelaajista on saanut viiden rivin ja julistaa voittajan ja testikattavuuden laajentaminen. Tämän jälkeen vuorossa on tietokonepelaajan ja siten myös varsinaisen ongelman ratkaiseminen minimax-algoritmillä. Lisäksi toteutettuna uuden pelin aloitustoiminto (nyt joutuu käynnistämään koko sovelluksen uudestaan).