



16.2.2023

Ohjelmointiprojekti

Miinaharavaklooni



Sillanpää Viljami Jannenpoika

Sisällys

Yleistä	2
Projektin esittely.....	2
Käyttöliittymä	2
Työvälineet	3
Messuesittely.....	3
Jatkokehitys	3
Itsearvio	3

Yleistä

Projektin aiheena minulla oli tehdä miinaharavapeli käyttäen C++ koodauskieltä. Aloitimme projektin 8.8.2022 ja lopetimme 9.2.2023.

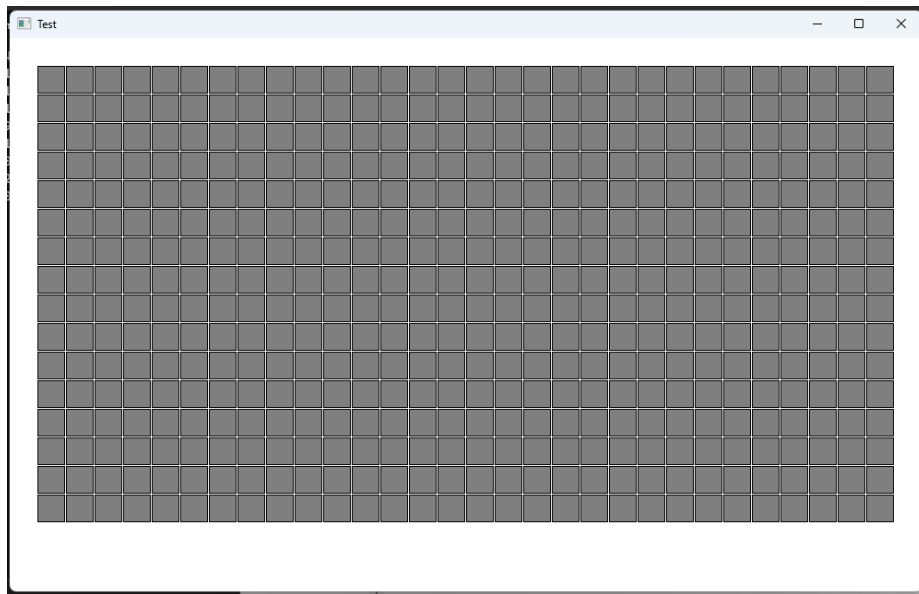
Projektin alussa elokuusta jouluuun asti teimme projektia vain muutaman tunnin viikossa.

Joululoman jälkeen aloimme tekemään kolme päivää viikosta mutta tammikuun projektitunnit kuluivat suurimmalta osalta rästitöiden tekemisessä.

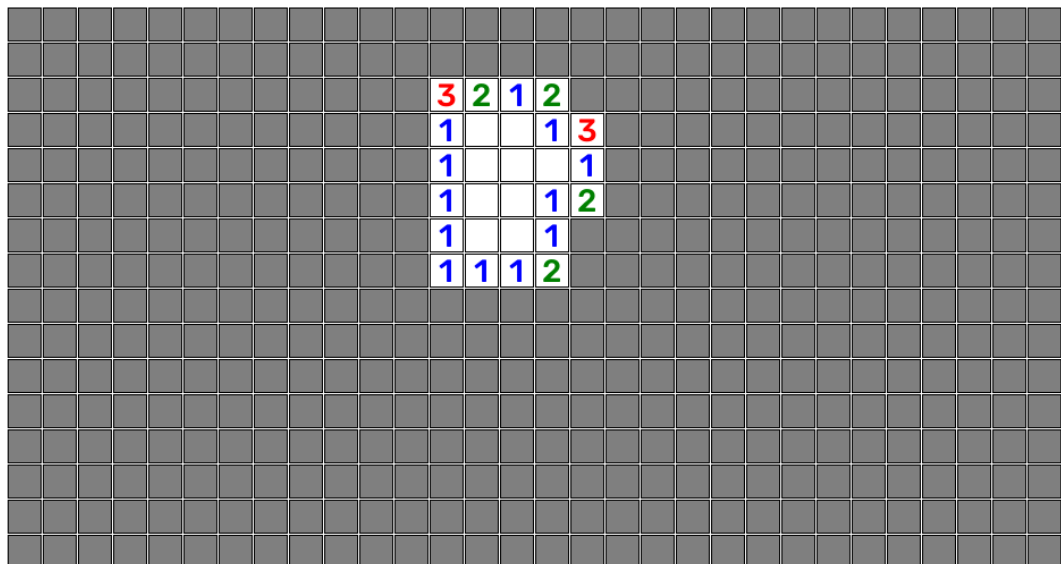
Projektin kautta opiskelin SDL2- kirjastoa ja C++ koodauskieltä.

Projektin esittely

Käyttöliittymä



Kuva 1: Peli pyörimässä tietokoneella



Kuva 2: Peli pyörimässä nettiselaimessa

Työvälineet

Pelin tekemisessä käytin githubia versionhallintaan, MSYS2 kehitysympäristöä, g++ compileria, make skriptista, emscripten nettiselainversiota varten, SDL2 kirjastoa renderöintiin, SDL2_ttf lisäosaa fontin renderöintiin ja SDL2_image lisäosaa kuvien renderöintiin.

Messuesittely

Pidimme messut 10.2.2023, jolloin esittelimme projektimme yritysten edustajille ja nuoremmille ohjelmistokehittäjäluokille. Teimme nimilaput ja pienet esittelyjulisteet, joissa kerrottiin projekteistamme hieman. En valmistautunut esittäytymiseen muuten kuin laittamalla pelin pyörimään toiselle näytölle. Messuilta ei tullut uusia jatkokehitysajatuksia, joita en ollut jo miettinyt.

Jatkokehitys

Sain pelin ydinmekaniikat kuntoon ennen messuja mutta pelistä puuttuu vielä esimerkiksi: ajastin, jäljellä olevat pommit, ensimmäinen laatta ei ole pommi, tutoriaali, laudan suuruuden vaihto ja pommien määrän muutos.

Koko projekti oli vain SDL2- kirjaston oppimisen vuoksi, alkuperin projektini oli paljon enemmän kompleksi, mutta rästien teko koko tammikuun ajan pienensi työskentelyaikaa ennen messuja niin paljon, että projektin laajuus pieneni suuresti.

Ensi kerralla projektia tehdessä arvioin siihen annetun ajan ja sen vaikeuden paremmin.

Itsearvio

Antaisin itselleni arvosanaksi 4. Käytin suuren osan projektiin tarkoitetuista tunteista rästien tekoon, joten projekti jäi pienemmäksi kuin suunnittelin alussa.

Messuesitykset menivät hyvin ja uskon, että esitin vaikeat koodausasiat selvästi.