

IJA 2022-23 Projekt - zhodnocení

Vedoucí týmu: Ondřej Češka, xceska07

Člen týmu: Štěpán Pejchar, xpejch08

Člen týmu: -

Navzdory obavám, jsme se vcelku drželi plánu stanoveného v druhém úkolu. Chyby při načítání mapy byly obratem opraveny, pak však nastala mírná odmlka v produktivitě.

Při zkoumání možností pohybu jsme se rozhodli nakonec implementovat pouze pohyb šipkami, jelikož nám pohyb myší nepřipadal efektivní (a vyhodnotili jsme ho jako složitější).

Nad implementací logování jsme opravdu dlouho dumali a až pak jsme ho implementovali pomocí postupného procházení textových souborů.

Místo Swingu jsme nakonec použili modernější JavaFX.

Namísto interaktivního prvku “počet pokusů” jsme implementovali možnost zvolit rychlost pohybu duchů, která se nám zdála zajímavější.

Náš Board vypadal po vypracování takto.



