

Oppimispäiväkirja Veli-Pekka Kestilä

16. – 22.11 (20 tuntia):

Dokumentoinnin ja ohjelmakoodin viimeistelyä. Tekstuurien korjaamista. Bugien korjaamista. Taustakuvapallo-objektin lisääminen.

9. – 15.11. (20 tuntia)

Lisäsin tarpeeksi toiminnallisuutta peliin, jotta pystyin piirtämään yksinkertaisia malleja ruudulle. Tämän jälkeen tutustuinkin ahkerasti Blenderin toimintaan ja sain sillä tehtyä teksturoituja malleja. Piirtelyn jälkeen lisäsin koodia, jonka avulla pystyi piirtämään pelinkentän ruudulle. Viikon lopulla aloimme olla jo siinä pisteessä, että ruudulla oli tarvittava toiminnallisuus peliobjektien liikuttelemiseksi.

2. – 8.11 (10 tuntia)

Opettelin käyttämään Visual Studion diagrammin piirtotyökalua ja lisäsin suunniteltujen luokkien luurangot projektiin. Lisäksi loin SVN -versionhallintaympäristön ryhmän ryhmätunnuksen alle.

26.10 – 1.11 (0 tuntia)

Muiden kiireiden vuoksi projekti ei edennyt.

19. – 25.10 (12 tuntia)

Sokoban3D pelin pohjien suunnittelua luokkien suunnittelun muodossa. Luin Kirjasta (Learning XNA 3.0) 3D:tä käsittelevät luvut. Jaoin pelin luokkiin yhtenevien toiminnallisuuksien perusteella ja tein sitten näille toisiaan sivuaville luokille manager luokat hallinnoimaan niitä.

12. – 16.10 (14 tuntia)

Tutustuminen tarkemmin RockRain peliin. Lisäsin peliin Tuloslistan, joka tulee pelaajan kuoltua. Poistin pisteiden menetyksen osumista, lisäsin uuden spriten, joka vie enemmän energiaa osumasta ja lisäsin ominaisuuden, että kun vihollisspritet törmäävät, niin ne muuttavat toistensa kulkunopeuksia.

Tuloslistaa varten tein uuden HighScore – luokan, joka toteuttaa listan ylläpidon, kuten uuden tuloksen lisäämisen, listan palauttamisen tekstimuuttujana ja tietojen lataamisen tiedostosta ja niiden tallettamisen tiedostoon.

Pisteiden menetys osumista laskettiin ActionScene-luokan HandleDamages metodissa. Tästä metodista poistettiin osumien vaikutus pelaajan pisteisiin.

Uusi sprite lisättiin käyttäen vanhaa Meteor-luokkaa, mutta sille annettiin uusi parametri, joka ottaa vastaan tiedon onko se isompaa vahinkoa aiheuttava DeathSprite. Lisäksi tälle uuden malliselle spitelle määriteltiin MeteorManager luokassa objektia luotaessa uusi teksturi. Meteor-luokkaan piti lisätä myös uudelle tekstuurille rutiini, joka määrittelee näytettävät animaatio ruudut. Lisäksi ActionScene-luokkaan lisättiin logiikka, joka vähentää tähän olioon törmäämisestä 50 tehopistettä 10 tehopisteen sijasta.

Viimeinen muutos oli, että MeteorManager-luokkaan lisättiin ominaisuus, joka mahdollistaa meteoriittien toisiinsa törmäämisen testaamisen. Lisäksi testauksen yhteydessä hitaamman ja nopeamman metoriitin nopeudet vaihdetaan päittäin ja molemmat pistetään liikkumaan eri suuntiin.

Kaiken kaikkiaan RockRain on kohtalaisen sekavaa koodia, joten ominaisuuksien lisäämistä ei pystynyt tekemään aina täysin tyylikkäästi. Parempi tapa olisi ollut ajan salliessa refaktoroida koko ohjelma ja vasta sen jälkeen lisätä uudet ominaisuudet.

5. – 11.10 (8 tuntia)

Luin loppuun kirjan 2D kappaleet, minkä aikana opin automaattisesti liikkuvien spritejen teon. Lisäksi opin miten törmäyksien käsittely tapahtuu.

28. – 4.9 (6 tuntia)

Kirjan avulla opin käsittelemään syötteitä (hiiri ja näppäimistö) Tein laskaritehtävät.

21. – 27.9 (9 tuntia)

Learning XNA 3.0 kirjan lukemista 2D ohjelmoinnin perusteet GraphicsBatch luokan toiminnan läpikäyminen. Kävin kirjan mukaan myös läpi yksinkertaisen ohjelman tekemisen, joka piirtää liikkuvan Spriten ruudulle. Lisää .NET tekniikoihin ja kielen sanastoon tutustumista.

14. – 20.9 (4 tuntia)

Grafiikkapuolen peruskäsitteistön kertaamista (GPU, DirectX). .NET teknologioihin tutustumista (CLR, CIL, etc.) Yhteisprojektin ideointia mahdollisen projektiparin kanssa.

7. – 13.9 (4 tuntia)

Kurssin aloitusluento. Asentelin VisualStudion ja XNA:n , sekä tutustuin Aaron Reedin kirjaan Learning XNA 3.0. Opin XNA ohjelman perusteet.