

Kurssilla käytettävät työkalut



Antti-Jussi Lakanen
Nuorten peliohjelmointi 2010 /
Jyväskylän yliopisto

Lista kurssilla käytettävistä työkaluista

- Ohjelmointiympäristö: **Microsoft Visual Studio 2008**
- Ohjelmointikieli: **C#**
- Ohjelmointikirjasto: **Jypeli**
- Versionhallinta: **TortoiseSVN**

Microsoft Visual Studio 2008

- Ohjelmointiin tarkoitettu ”monitoimiympäristö”
- Koodin kirjoittaminen, virheiden jäljittäminen, jne.
- Express-versio löytyy ilmaiseksi netistä, voit asentaa kotikoneelle ja jatkaa tehtäviä siellä
- Pro-versio Dreamspark-koodilla

Jypeli-kirjasto

- Pelikurssin ohjaajien kehittämä koodikirjasto
- Koodikirjastoon on koottu paljon valmiiksi kirjoitettua ohjelmakoodia
- Koodi on koottu kokonaisuuksiksi, joita voidaan helposti käyttää Visual Studiosta käsin

Jypeli-kirjasto

- Esimerkki (kuvitteellinen): Kävely
 - Jokainen meistä osaa kävellä
 - Usein ei tule ajatelleeksi, mitä kaikkea kävelyyn liittyy: eteenpäin nojaaminen, vasemman jalan liikutus, oikean jalan liikutus, vastaavasti kädet, ...
 - Voidaan ajatella, että käsky Kävele on ”valmiiksi ohjelmoitu” meihin, me voimme keskittyä siihen, **mihin** kävellään, ja **miten nopeasti** jne.
 - Ohjelmointikirjasto toimii täysin vastaavasti ohjelmakoodin kirjoittamisen suhteen
 - → Nopeuttaa työskentelyä
 - → ”Pyörää ei tarvitse keksiä uudelleen!”

TortoiseSVN

- Ohjelma, jolla voi pitää kirjaa, mitä muutoksia koodiin on tehty
- Kätevä isommissa ohjelmointiprojekteissa
- Toimii myös varmuuskopiona

Kurssin verkkosivut

- https://trac.cc.jyu.fi/projects/npo_pelit
 - Lukujärjestys ja harjoitustehtävät
 - Oman pelin suunnitelma
 - Ajankohtaista asiaa kurssista
- <https://trac.cc.jyu.fi/projects/npo>
 - Ohjeet ja vinkit tehtävien ratkaisuun, sekä oman pelin tekemiseen
 - Päivittyvä ”opaskirja”

Ensimmäinen esimerkki

- Tehdään oma kansio versionhallintaan
- Ladataan kirjasto versionhallinnasta
- Avataan Visual Studio ja tehdään **Pong**-esimerkin vaihe 1

Tehtävät

- (Käydään ensin katsomassa missä on C234.)
- Siirrytään mikroluokkiin, avaa npo_pelit wiki ja päivän tehtävät
- Koneille pareittain tai yksin
- Käyttäkää yleistunnusta.
- tunnus : _____
- salasana : _____
- ”Kirjoittaja” vaihtuu n. 15 minuutin välein
- Käynnistäkää ENSIN Visual Studio