

# Lutemon-peli: Suunnitelma

## 1. Roolijako

Tekijä: Petri Majamaa (Itsenäinen työ)

Kaikki työn osat – suunnittelu, toteutus, testaus ja viimeistely – on tehty itsenäisesti. Työ sisältää niin pelilogiikan, käyttöliittymän, turnausjärjestelmän, tilastot kuin muut lisäominaisuudet.

## 2. Yleinen kuvaus pelistä

Lutemon-pelissä pelaaja kerää, kehittää ja käyttää Lutemoneja taisteluissa ja turnauksissa. Lutemonit kehittyvät kokemuspisteiden (XP) ja tasojen (level) avulla. Pelaaja voi ostaa uusia Lutemoneja ansaituilla kolikoilla.

Ottelut ovat 1 vastaan 1 -tyyppisiä, joissa pelaaja voi:

- Hyökätä (perushyökkäys)
- Puolustautua (lisää puolustusta)
- Ladata ja suorittaa erikoishyökkäyksen (vaatii 2 vuoroa)
- Perääntyä taistelusta

Turnaukset muodostuvat sarjasta otteluita. Turnausten edetessä vastustajien määrä kasvaa. Jokainen seuraava turnaus avautuu vasta edellisen voittamisen jälkeen. Voitto tuo pelaajalle kolikoita ja kokemusta.

Pelin voittaminen tapahtuu voittamalla korkein turnaus, "Championship". Ei ole enää uutta saavutettavaa, mutta taisteluita voi silti jatkaa.

Pelin häviäminen tapahtuu, jos pelaaja menettää kaikki Lutemoninsa eikä pysty ostamaan uusia. Ilman Lutemoneja taisteluihin ei enää voi osallistua.

Peli on rakennettu Android-sovellukseksi käyttäen aktiviteetteja, fragmentteja ja RecyclerViewiä. Taistelut esitetään tekstinä dynaamisessa taistelulokissa. Erikoistoiminnot, kuten erikoishyökkäyksen lataaminen, näkyvät korostettuina.

## 3. Ominaisuudet ja pisteet

Ominaisuus	Pisteet
Perustoiminnallisuus	15
RecyclerView	3
Lutemoneilla on kuvat	1
Visualisoitu taistelu (teksti)	4
Tilastot	2
Kuolema poistettavissa	1
Satunnaisuus	1

Fragmenttien käyttö	3
Ominaisuus X1: Kokemus + tasot	3
Ominaisuus X2: Turnausjärjestelmä	3
Yhteensä	36

#### Ominaisuus X1: Kokemus + tasot

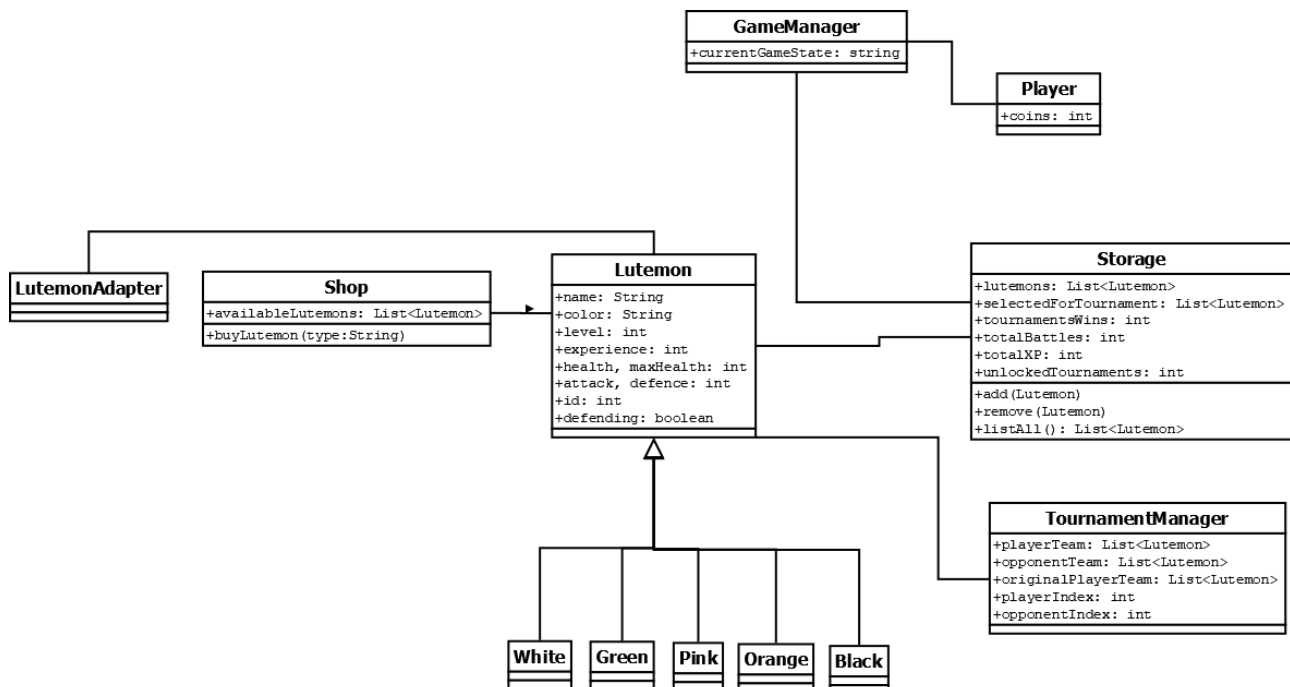
- Lutemonit keräävät kokemuspisteitä voitetuista otteluista.
- Kokemuksen kertyessä Lutemon nousee tasoja, jolloin hyökkäys-, puolustus- ja elämäpisteet kasvavat.
- Tämä mahdollistaa selviytymisen vaikeammissa turnauksissa.

#### Ominaisuus X2: Turnausjärjestelmä

- Pelaaja osallistuu erilaisiin turnauksiin: "Kavereiden kesken", "Kylätappelut", "Koti-Liiga", "Maailman-Liiga" ja "Championship".
- Jokainen turnaus sisältää vastustajan, jolla on enemmän Lutemoneja kuin edellisellä.
- Seuraava turnaus avautuu vain voittamalla edellinen.
- Turnausvoitot tuovat kolikoita.
- Turnaukset tuovat haastetta peliin ja ne vaikeutuvat asteittain.

#### 4. Luokkakaavio

Kuvassa 1 on esitettyä UML-kaavio, jossa on esitetty ohjelma toiminta. (Luotu Dia-ohjelmalla.)



Kuva 1 UML-kaavio