

# Mappe 1 - Hangman

- Akil Asghar, s181142

Dette er dokumentasjon for mappe innlevering 1 i Applikasjonsutvikling. Her har jeg lagt ved klassediagram for å forklare hvordan klassene vekselvirker. Jeg har lagt ved bilder av alle aktiviteter og forklarer designvalgene mine og hvordan appen fungerer.

Appen har like funksjonalitet og ser likt ut i vertikal og horisontal posisjon.

Jeg har valgt å ikke implementere ActionBar eller andre navigasjonsmenyer på grunn av plassmangel og det blir mindre forstyrrelser i spillet uten ActionBar og renere design.

Sitat fra Android dokumentasjon:

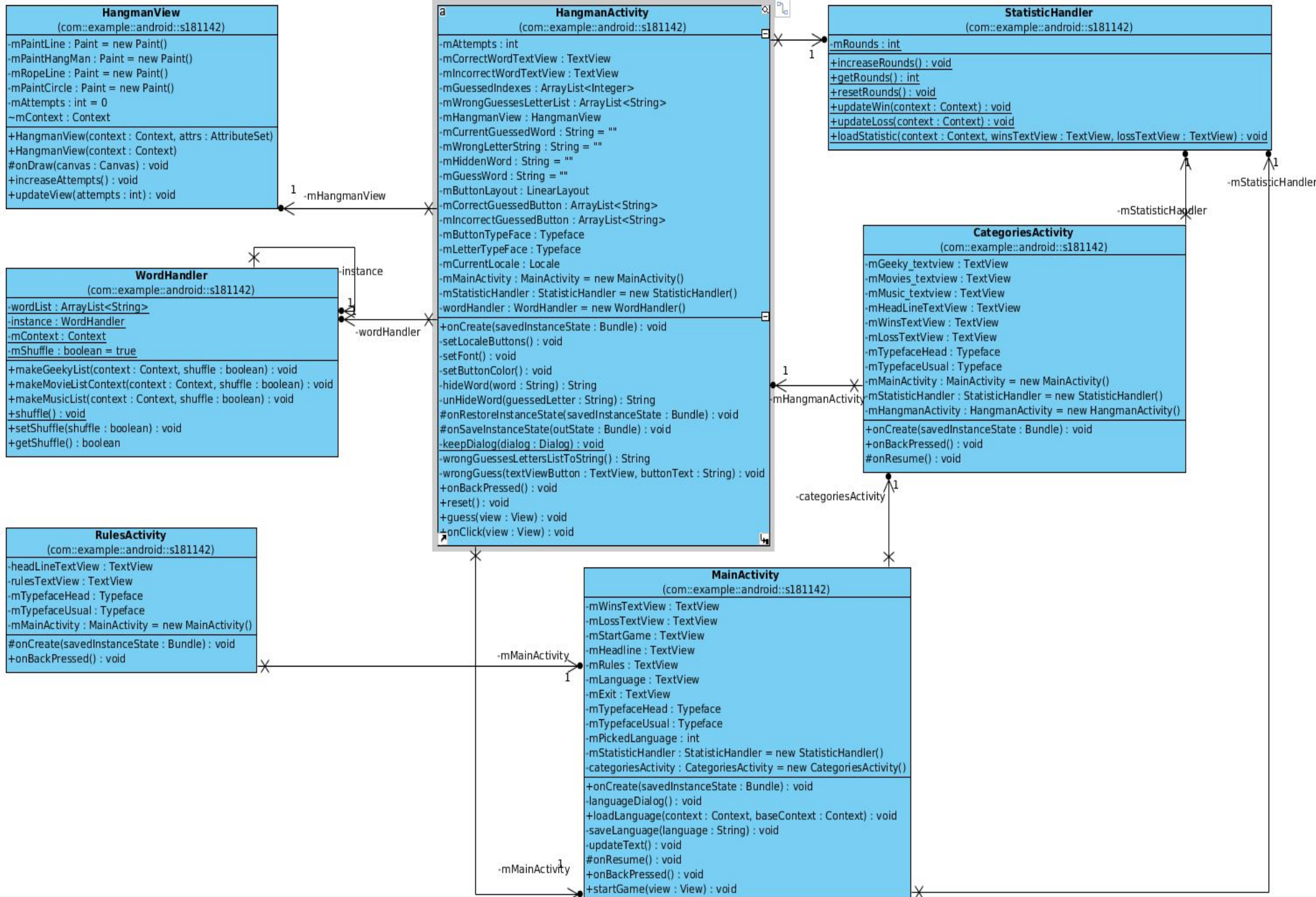
“Some content is best experienced full screen, like videos, games, image galleries, books, and slides in a presentation. You can engage users more deeply with content in full screen by minimizing visual distraction from app controls and protecting users from escaping the app accidentally.”

Link: <https://developer.android.com/design/patterns/fullscreen.html>

Jeg har fulgt Android sin kode konvensjon der alle datafelter starter med liten “m”, mens alle statiske datafelter starter med liten “s”.

Link: <https://source.android.com/source/code-style.html#follow-field-naming-conventions>

Legger ved klassediagram på neste side. Merk at WordHandler klassen bruker Singleton pattern og har derfor egen spesiell notasjon for det i UML der instansen peker til samme klasse. Men jeg har i tillegg lagt til hvilket klasse som bruker WordHandler klassen.



## MainActivity

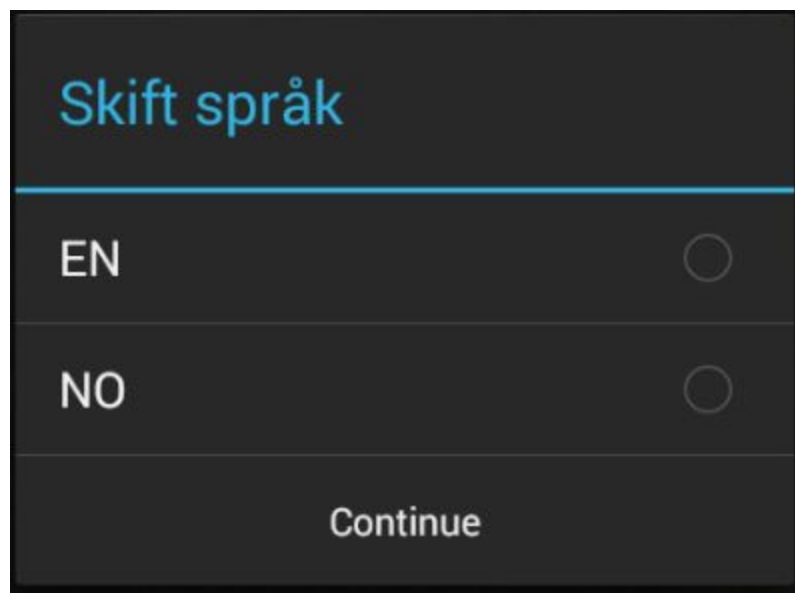


Ikonet til appen.

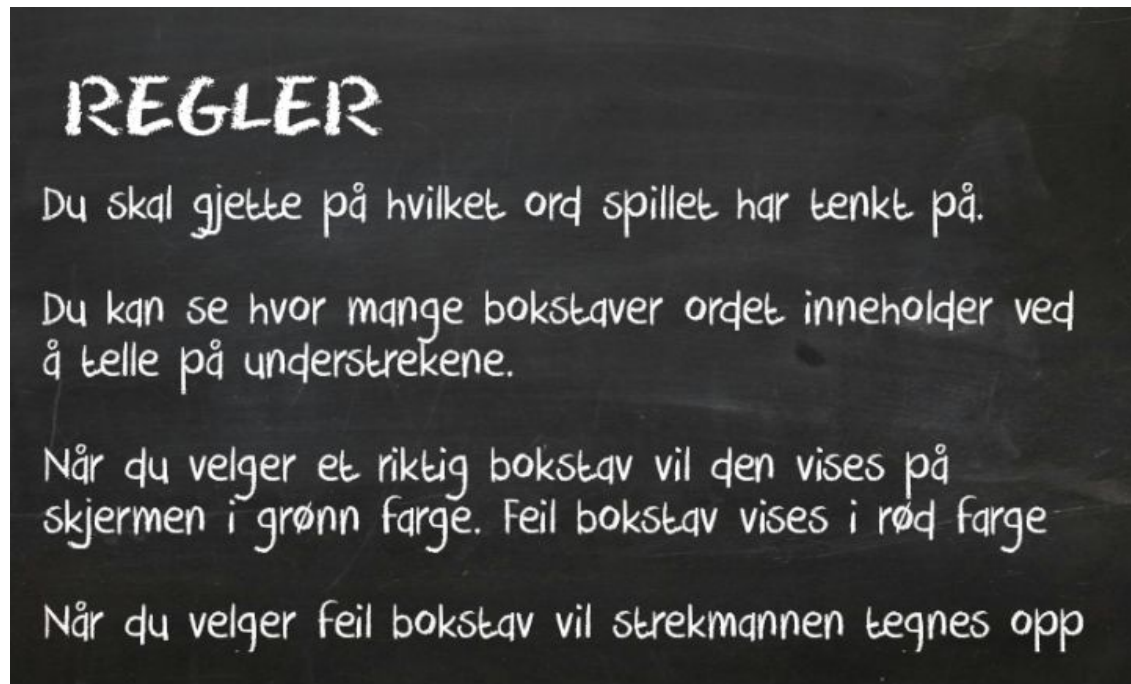
Som bilde viser ovenfor har jeg valgt å bruke hvit tekst på svart bakgrunn da dette gir høyt kontrast og ren design uten mange forstyrrelser. Jeg har valgt å bruke font som passer med tavle temaet og ser ut som at man alltid holder en tavle og at knappene er bare en skrift som er skrevet på tavlen. Her stikker "tap" og "vinn" veldig godt ut så brukeren kan lett se hvilket statistikk han/hun har. Ikonet til appen er gjenkjennelig med bokstaven H i overskriften som vi kan se her.

Dette er hovedmenyen og man kan starte spill, se regler, skifte språk og avslutte her. Det vil si at denne aktiviteten kan starte to aktiviteter, RulesActivity og CategoriesActivity.

Standardspråket i appen er det man har valgt som systemspråk. Hvis man vil bytte språk i appen kommer det opp en dialogboks der man kan velge språket man vil ha som bildet underfor viser. Alle dialogbokser i appen har svart tema sånn at den passer med appens tema.



## RulesActivity



RulesActivity viser regler for spillet. Her har jeg brukt samme font som det er i hele appen så det er gjenkjennelig og konsistent design. Her ser det ut som at hele teksten er skrevet på en tavle. Det er benyttet ScrollView sånn at man kan skrolle ned for å lese hele teksten.

## CategoriesActivity



CategoriesActivity minner på samme tema som alle andre aktiviteter. Her velger man en kategori man synes er mest interessant. Alle kategorier er forskjellige lister i arrays.xml. Når valget er tatt sendes valget med putExtra med Intent til HangmanActivity.



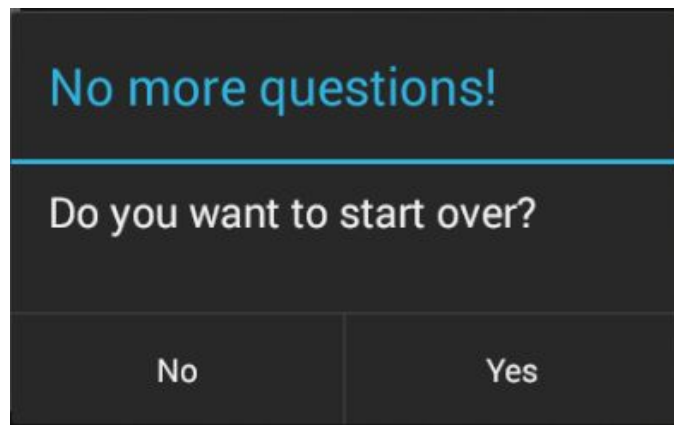
## HangmanActivity



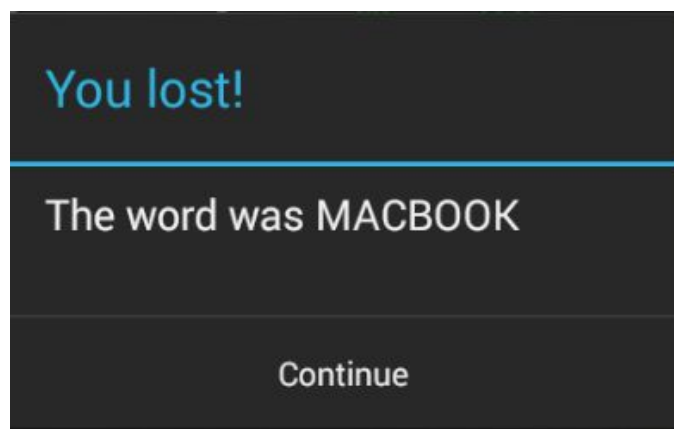
Når HangmanActivity starter settes det et tilfeldig ord på skjermen fra kategorien som ble valgt i CategoriesActivity som er gjemt bort med understreker. Her er tastaturet bokstaver med font som ser ut som bokstaver skrevet på en tavle. Når man trykker på riktig bokstav skifter knappen til grønn farge for å vise at valgte bokstaven var riktig. Hvis man velger feil bokstav skifter knappen til rød farge for å vise at valgte bokstaven var feil. Alle feilvalgte bokstaver vises på skjermen i rød farge. Røde og grønne fargen kjenner man igjen fra MainActivity og CategoriesActivity der antall vinn vises i grønn og antall tap vises i rød farge. Dette gjør at hele temaet er gjenkjennelig i alle aktiviteter og holder konsistent design.

Når man er i HangmanManActivity og skal tilbake går man ikke tilbake til CategoriesActivity, men til MainActivity. Dette er for at brukeren ikke må klikke mange ganger for å komme seg til hovedmenyen.

Hvis man klarer å gjette ordet og vinner eller taper kan man spille til man har spilt gjennom alle spørsmål. Når man har spilt gjennom alle spørsmål kommer det dialogboks opp som gir valg om å starte på nytt som vist under.







Når man taper vises denne dialogboksen med det gjemte ordet. Alle dialogbokser holder tilstanden selv om man roterer telefonen, utenom språkdialogen i MainActivity. Språk dialogenboksen kan avbrytes ved å trykke utenfor dialogboksen, trykke på avbryt, trykke på tilbakeknappen i telefonen eller ved å rotere telefonen. Dette er fordi jeg vil at språk dialogenboksen skal kunne avbrytes lett og at man ikke klarer å endre språk ved uhell. Alle andre dialogbokser forsvinner aldri før man trykker på knappen på dialogboksen, dette er for å holde flyten i spillet.

## Ressurser

Bakgrunn hentet fra:

<http://www.everydayphotos.co/design/769/graphic-and-web-design-schools/graphic-and-web-design-schools-7-free-chalkboard-background-photoshop/>

Overskrift font henten fra: <http://www.1001fonts.com/eraser-font.html>

Vanlig bokstav font hentet fra: <http://www.1001fonts.com/chawp-font.html>