שלום רב,

הפיילוט שעשינו אתמול היה טוב לפי דעתי, אשמח לשמוע את דעתכם הכנה.

לאחר ההתנסות הראשונית במטלה הקודמת, במטלה זו תתנסו יותר בכלים שאנדרואיד מציעה לכם.

יש להמשיך את המטלה הקודמת ולשפר את האפליקציה בצורה הבאה:

מספר הנתיבים יגדל משלוש לחמש (לא רלוונטי עבור אלה שבחרו לממש את המסך ב-surface view).

האפליקציה תדגום את מיקום השחקן ותצמיד אותו לרשומה שתישמר ב-DB.

לאחר סיום כל משחק, במידה והמשתמש קיבל ניקוד המאפשר כניסה לעשרת הגדולים, יש להכניס את הפרטים של המשחק ל-high scores (צריך לשמור את המיקום באמצעות שיטת persistency כלשהי שתבחרו, בנוסף גם את שם השחקן והניקוד).

כשצופים ב-scores יש להציג את מיקום השחקן, שהיה בזמן המשחק, על גבי מפה וגם על גבי טבלה (על המסך להיות חצוי תוך שימוש ב-fragments).

בנוסף למכשולים יש לשחרר גם פרסים (לדוגמה: מטבע, שק כסף, לב וכו׳) המגדיל את סך הנקודות.

תזוזה באמצעות הסנסורים: כשהמכשיר מוטה ימינה, השחקן יזוז ימינה ולהפך, אם המכשיר יוטה שמאלה השחקן יזוז שמאלה. הפיצ׳ר הזה יהיה זמין להפעלה או לכיבוי דרך ההגדרות.

בונוס: הטייה קדימה של המכשיר תגרום למהירות לעלות, הטייה אחורה תגרום למהירות להאט - (לבחירתכם, לא בהכרח בהתאמה לסדר הזה).

הערות מתוך בדיקות המטלה הקודמת:

יש לתקן את כל ההערות שהופיעו במטלה הקודמת (שלא לדבר על קריסות).

תנו אייקון לאפליקציה שלכם.

הערות שחזרו על עצמן ברוב ההגשות במטלה הקודמת:

שימוש ב-hard coded strings, גם כאשר מדובר בשמות קבצים, keys או הצגה ב-UI. זה חינוך רע וגורם לעבודת תחזוקה קשה יותר בעתיד ככל שהפרויקט מתקדם ותופס נפח.

הייתה חסרה התייחסות אמיתית ל-lifecycle של ה-activity ונראה כי העמסתם הכל בתוך ה-onCreate ללא מחשבה על מה שקורה אח״כ, בנוסף חשוב להבין באיזה שלב מתרחש האירוע onCreate.

לו״ז להגשות:

18.12 - שליחת wireframes.

25.12 - שליחת UML.

1.1 - שליחת הקוד + APK וביצוע code review לפי ה-commit האחרון שלכם.

בהצלחה!