

Labb2

9/27/2022

SEN

G

Försök 2

Feedback från granskning
9/29/2022

Poäng för försök 2:

G



Visa feedback

Obegränsat antal försök tillåts

9/2/2022

Information

Labbens Syfte

Denna labb ger dig möjlighet att fördjupa dina färdigheter i att skriva Android appar. Labben är baserad på de fundamentala byggblocken i Android och kräver inga "speciella" komponenter för sitt genomförande. Se labben som en möjlighet i att öva på en något mer komplex kodbas som kräver en enkel spel algoritm

Krav

Appen ska hantera spelet Hangman (Hänga gubbe). Hänga gubbe är allt som wordfeud borde vara (:D). Din app ska hantera hela spelet från att när en spelomgång startar slumpa ett ord och presentera en grafisk representation för användaren att börja gissa ordet genom att ange en bokstav i taget. Appen ska hålla koll på antalet gissningar och visa utfall om korrekt gissning visas de korrekta bokstäverna på korrekt plats i ordets representation på skärmen om felaktig gissning ska antalet felaktiga gissningar visas. En spelomgång avslutas antingen när spelaren gissat rätt ord då ska detta tydligt visas som en vinst eller när användaren har använt alla tillgängliga gissningar utan att gissa rätt då har användaren förlorat och detta ska visas tydligt. Användaren ska ha möjlighet att starta en ny spelomgång om så önskas. Normalt har man 7 försök på sig i hänga gubbe.

Inlämning sker på samma sätt som för labb1 men du behöver inte attacha några screenshots (det räcker med github adressen). Jobbar du i grupp gäller samma system som för labb 1.

För att nå G behöver ditt arbete bestå av följande delar:

1. Inlämning av ett komplett Android Studio källkodsprojekt via ditt github repo (det du skapade

<https://canvas.kau.se/courses/16161/modules/items/419318>I
försök<https://canvas.kau.se/courses/16161>

3. Tänk på att bygga lösningen själv. Det finns många exempel på denna app att hitta via Google. Tänk på att jag (kursansvarig) också hittar dessa via Google och har koll på dem. Jag föreslår därför att du inte googlar på en lösning därigenom kan du vara helt säker på att din inlämning är din egen och ingen annans. Att kopiera någon annans lösning helt eller delvis är ett upphovsrättsbrott i sig samt plagiering av uppgift och kommer att rapporteras till disciplinnämnden (se nedan).

OBSERVERA!

När du lämnar in din laboration garanterar du samtidigt att du genomfört laborationen självständigt och att det är din lösning och ingen annans lösning du lämnar in. Ni kan arbeta i grupp men du tar fortfarande individuellt ansvar för att inlämningen är genomförd av dig (även om det är tillsammans med någon annan.) Är du osäker på din inlämning kolla in denna sida innan du lämnar in:
<https://www.kau.se/student/ar-student/mina-studier/anmalan/tentamen/fusk-och-plagiat>

För att nå VG behöver ditt arbete bestå av följande delar:

1. Komplet inlämning enligt G kriterier ovan.
2. En god objektorienterad design av din inlämning. Där spelet är uppdelad i lämpliga objekt baserat på funktion. En lämplig strategi för detta är "separation of concerns". Läs mer här:
<http://aspiringcraftsman.com/2008/01/03/art-of-separation-of-concerns/>
3. Spelet presenteras med grafik. En "gubbe" hängs grafiskt
4. Du måste lämna in dina lösningar innan labbens deadline eller i förväg ha clearat en ny deadline med kursansvarig.

<https://github.com/Ghaith-ch/2022-isgc12-chikhalchabab.git>



<https://canvas.kau.se/courses/16161/modules/items/419318>



<https://canvas.kau.se/courses/16161>