

Mappe 1 høst 2022

DAVE3600

Isak Heim, s351895

Øystein Døskeland, s329163

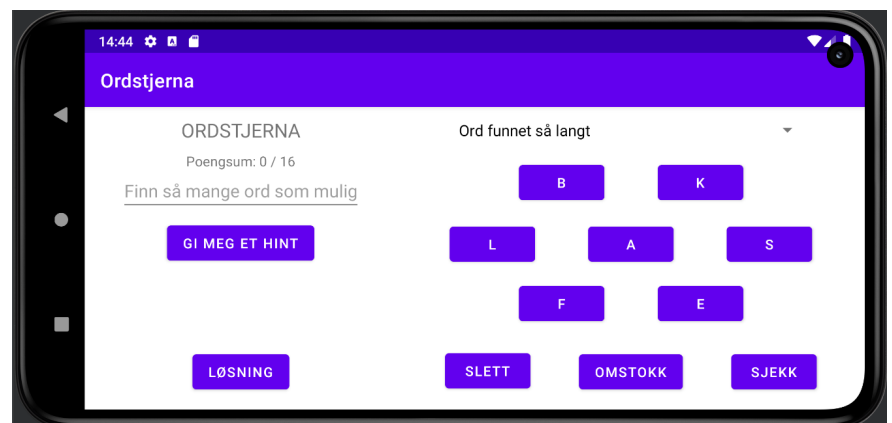
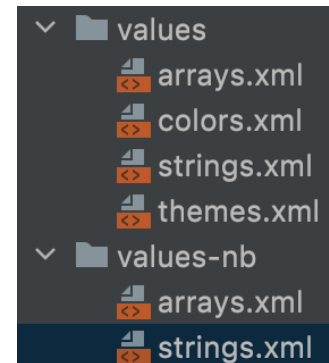
## Innledning

I denne oppgaven ble vi bedt å om lage en ordstjerne etter inspirasjon fra VGs spill ved hjelp av Android Studio.

I utgangspunktet prøvde vi å lage nye activities for hvert språk, men vi forsto etter å ha lest tilbakemeldingene at det var en veldig tungvint måte å gjøre det på.

Derfor endret vi den til sånn den står i dag, hvor hvert språk har sin egen values/drawable mappe (selv om vi tilfeldigvis ikke hadde bruk for drawable mappen i oppgaven her). I values mappene ligger strings- og arrays.xml filer hvor vi har lagret alt vi bruker av tekst som brukes i appen i de respektive språkene.

Når du kommer inn i appen med norsk som valgt språk i selve emulatoren blir du møtt med dette;



Avhengig av om du har emulatoren orientert vertikalt eller horisontalt.

## App

Her er selve spillet, og her kan du trykke på knappene med bokstavene så vil de havne i inputfeltet, eller du kan skrive de manuelt med tastaturet. Om du trykker “SJEKK” vil den sjekke ordet du har skrevet opp mot en liste med løsningsord og gi beskrivende tilbakemelding på resultatet. Har du for eksempel skrevet et ord på tre bokstaver vil du få beskjed om at ordet må inneholde minst fire bokstaver, eller om du prøvde et ord som ikke inneholdt bokstaven a vil du få beskjed om ordet må inneholde bokstaven a. I eksempelet under har man sjekket et ord man allerede har fått poeng for å ha funnet;



Som med alle de andre tilbakemeldingene vil det da poppe opp en melding (toast) nederst i appen som gir deg innsikt i hva du har gjort feil.

“SLETT”-knappen sletter bare den siste bokstaven fra inputfeltet når man trykker på den.

Om man trykker “OMSTOKK”, byttes plassen på alle bokstavene tilfeldig rundt, med unntak av bokstaven i midten som forblir uforandret da den har en spesiell funksjon.

Appen har også en dropdown-meny som viser hvilke ord du har funnet hittil når du trykker på den.

Om man trykker på “HINT”-knappen vil det gis et hint i form av at et av løsningsordene blir vist med deler av ordet sensurert. Hvor mye av ordet som sensureres avhenger av lengden på ordet.



På bildet her ser vi at noen har trykket på “HINT”-knappen og fått opp et ord på seks bokstaver med fire bokstaver sensurert. Man kan fortsette å trykke på “HINT”-knappen og få opp nye tilfeldig valgte ord fra listen i det uendelige. Hvert ord man skriver som gir poeng vil fjernes fra hintene man får opp etterpå.



Når man kommer til det punktet at man gir opp å finne de gjenværende ordene kan man trykke “VIS LØSNING” og bli sendt til en ny activity hvor du får se poengene dine og listen med alle løsningsordene, både de du fant og de du ikke fant. I og med at man her har fått tilgang til alle

løsningsordene kan man ikke hoppe tilbake igjen og bruke de ordene man fikk se.

## Design

Vi har valgt å la oss inspirere forholdsvis sterkt av VGs versjon. Vi startet med å designe den vertikale versjonen av appen før vi gikk løs på den horisontale. På tilsvarende måte som ved valg av språk, har vi her lagd en egen mappe, layout-land, som

inneholder informasjon om hvordan aktiviteten skal se ut i horisontal versjon. Dette har vi kun gjort for hovedaktiviteten (ordstjerne-spillet) fordi at aktiviteten som viser løsningsordene er oversiktlig og fin med lik layout-fil.

Hovedfokuset vårt har hele tiden vært å lage en app som er enkel å bruke og har god oversikt. Knappene har tilstrekkelig spredning slik at man sjelden klikker på feil knapp. Det er både mulig å skrive inn bokstaver ved å klikke på bokstav-knappene, og ved å taste inn via inputfeltet.

Vi har valgt å bruke ConstraintLayout til å organisere layouten til hele aktiviteten. Til høyre er et skjermbilde av “Design”-fanen til activity-main.xml. Her kan man blant annet se de guidelines vi har brukt (de stiplede linjene) for å organisere seksjonene i appen. Bokstav-knappene til ordstjerna er for eksempel organisert for seg selv mellom guideline 3 og 4 med helt jevn spredning mellom seg. Vi valgte å bruke ConstraintLayout fordi det er en enkel måte å organisere items på skjermbildet. Denne måten å gjøre det på sørger for at alle items til enhver tid ligger helt korrekt i forhold til hverandre.

