

Tein harkkatyön itse. Toteutin kaikki pakolliset vaatimukset sekä toteutin seuraavat lisäominaisuudet: RecyclerView-komponentti listattaessa Lutemoneja, lisäksi eri väreisille lutemoneille kuvat lutemonlistalle, lisäksi visuaalisuutta taistelulogiin, lisäksi satunnaisuutta taisteluun (joka kolmas hyökkäys on random hyökkäysarvolla 1-10 väliltä), käytin lutemonien siirtelyyn fragmentteja, tallensin lutemonit tiedostoon sekä lisäksi "revive lutemon" ominaisuuden, josta voi palauttaa kuolleet lutemonit kotiin. Yhteensä tein siis noin 17 lisäpisteen arvosta (annoin itselle 3 lisäpistettä revive ominaisuudesta).

Sovellukseni päänäköymä sisältää 6 eri nappia, joista kerron kustakin seuraavaksi:

1. Add lutemon sisältää spinnerin, jolla valitaan lutemonille haluttu väri sekä tekstinsyöttökenttä, johon kirjoitetaan lutemonin nimi. Add new lutemon- nappia painamalla luodaan tiedostoon uusi lutemon.
2. List lutemons sisältää recycler view:n avulla lutemonit allekkain. Lista on scrollattava ja jokaisesta lutemonista näytetään nimi, väri, hyökkäys-, puolustus-, elämä- ja kokemuspisteet sekä kullekin värille tyypillinen kuva.
3. Move lutemons sisältää 4 eri fragmenttia: "home", "training", "battle" sekä "dead". Kun lutemon luodaan, se siirtyy automaattisesti kotiin. Move lutemons paikassa lutemoneja voi siirtää eri fragmenttien välillä ja siirtelyt tallennetaan ns. kategorioihin kullekin lutemonille.
4. Battle areena on toteutettu Moodlen esimerkin mukaisesti kuitenkin siten, että siihen on tuotu mukaan satunnaisuutta sekä visuaalisuutta taistelulogiin. Hävinnyt lutemon siirtyy automaattisesti "dead" fragmenttiin ja voittaja lutemon saa kokemuspisteen sekä tämän myötä hyökkäys että puolustus pisteen. Kun voittaja lutemon siirretään takaisin kotiin, niin se saa maksimielämät takaisin.
5. Training centerissa voidaan valita yksi lutemon kerrallaan ja kouluttaa sitä. Jokaisesta koulutuksesta lutemon saa yhden hyökkäys-, puolustus- sekä kokemuspisteen.
6. Revive lutemonissa voi valita yhden lutemonin kerrallaan ja elvyttää nappia painamalla lutemon takaisin henkiin. Näytölle tulostuu sen hetkiset statsit sekä lutemon siirtyy täyden elämäpisteiden kera takaisin kotiin.

Tässä luokkakaavio (ei ole sisällytetty aktiviteettiluokkia):

