

Meil tekkis töö tegemise vältel probleeme nii uuendatud projekti avamisega kui ka crashimistega, kuid saime lõpuks töö tehtud.

Alustasime sellega, et vaadata netis ringi ning otsida inspiratsiooni. Leidsime ühe tutoriali, mis meid suuresti aitas ning sättisime seda oma vajadustele.

Meil oli natuke probleeme *score*'i kuvamisega - seda asetades läks see alati meie ekraani raamistikust välja ning selle liigutamisega esines veidi segadusi.

Kui saime lõpuks oma teksti probleemi korda, hakkasime *score*'i koodi kirjutama.

Pidime välja mõtlema, mis mängu tegevused punktisummat suurendaks. Meil oli vaja välja selgita kas saaks blocki positsiooniga *score*'i teha - kui block puudutab maad, siis lisab see punkte *score*'le (takistuse kokkupuude *ground*'iga eeldab, et mängija ei läinud ise sellele pihta / sai takistusest mööda). *Score*'i suurendatakse iga välditud blocki kohta ühe võrra.

Kui me *score*'i funktsiooni valmis saime, hakkasime *highscore*'iga tegelema. Alguses kahtlesime, kuhu *highscore* täpselt paigutada meie rakenduses, kuid otsustasime ta hetkel *score*'i alla jätta. Nii on seda ka mugav mängu ajal oma hetke punktisummaga võrrelda.

Lisasime ka GameManagereri scripti funktsiooni, mis kustustab *score*'i peale igit mängu.

Highscore salvestatakse seadmesse - androidis XML failina.