



Työnjako:

Molemmat autoivat toisiaan kysyessä ja molemmat tekivät vähän jokaista tiedostoa.

Tomi Vilpponen:

Teki kaikki kuvat ja alkuruudun.

Tehdyt tiedostot:

- FragmentCreate
- FragmentStats (Poislukien anychart)
- FragmentTrain
- FightActivity (Animaatiot)
- Lutemon
- Kaikki lutemonien lapsiluokat
- MainActivity
- SecretHedgehog
- EasterEggActivity
- StartActivity
- Storage
- PagerAdapter
- activity_easter_egg.xml

- activity_main.xml
- activity_start.xml
- fragment_create.xml
- fragment_stats.xml
- fragment_train.xml

Aleksi Natunen:

Tehdyt tiedostot:

- FragmentFight
- FightActivity
- FragmentStatsin anychart toiminto
- SecretHedgehog
- EasterEggActivity
- Storage
- activity_easter_egg.xml
- activity_fight.xml
- fragment_fight.xml
- fragment_home.xml
- fragment_stats.xml
- lutemonview.xml

implementoidut ominaisuudet:

- Aloitusruutu
- TabLayout jossa 5 fragmenttia.
- Luo Lutemon (Nimi, Väri(Jokaisella värillä oma kuva)) (Eri väreillä eri alkustatsit)
- Tallenna/Lataa Lutemonit
- Listaa Lutemonit (RecyclerView)
- Poista Lutemoni kotona
- Kouluta Lutemonia. Valitse spinnerillä lutemon (Voi nostaa hyökkäystä tai puolustusta)(Click counter eli 40 painallusta antaa statseihin +1 valittua statsia). Tulee animaatio kun statsi nousee
- Laita Lutemonit taistelemaan (Lutemonit eivät kuole vaan palaavat takaisin kotiin. Voittajalle +2 kokemus. Häviö +1 kokemus. Lutemoni saa HP:ta kokemuksen verran lisää esim. 20hp ja 5 exp = 25hp)
- Taistelu on animoitu. Korkeamman kokemuksen omistava saa +1 hyökkäystä.
- Näytä Lutemonin statsit. (Fragment view, jossa voitot sekä häviöt)
- Lutemoneilla on tilastot anychartilla(Esim taistelut, voitot/häviöt)
- Taistelussa Hyökkäävä liikkuu animaatiolla toisen päälle ja takaisin. Häviävälle ilmestyy hautakivi jotta on selkeämpää kumpi voittaa.
- Taisteluissa on "critical attack" mahdollisuus ja ruudulle tulee critical kuva hahmoon.(Satunnainen)
- Easter-egg taistelun loppuessa. (Siiliä painaessa löytää uuden activityn, jossa silittäessä siiliä 25 kertaa saa avattua Pikseli hahmon.)

Harjoitustyö on Android Studio -ohjelmistolla toteutettu puheli npeli, joka tarjoaa pelaajalle viisi erilaista hahmoa, joita kutsutaan Lutemoneiksi. Jokaisella hahmolla on uniikit ominaisuudet, kuten vahinko, elämä, maksimi elämä, puolustus ja väri. Hahmojen ominaisuudet muokkautuvat niiden harjoittelun ja taisteluissa ansaittujen kokemuspisteiden perusteella.

Pelissä on useita toiminnallisuuksia, joita pelaaja voi käyttää navigoidessaan eri näkymien välillä, kuten kotinäkymä, luo Lutemon näkymä, statsit näkymä sekä taistelu näkymä. Kaikissa näkymissä on käytössä erilaisia elementtejä, kuten Button, TextView ja Icon, jotka auttavat pelaajaa ymmärtämään toiminnallisuudet. Näiden lisäksi koti näkymässä on Recycler View, joka näyttää luodut Lutemonit, ja luo Lutemon näkymässä on Plain Text -kenttä, jonka avulla pelaaja voi nimetä Lutemonsa ja Radio Group, jonka avulla voi valita Lutemonin värin.

Pelissä on myös taistelu vaihe, joka muistuttaa vanhoja Pokemon-pelejä. Taistelussa Lutemonit hyökkäävät toisiaan vastaan yksi kerrallaan, ja vahinko perustuu vastustajan puolustuksesta vähennettyyn vahinkoon ja Critical-Strike -iskun mahdollisuuteen, joka nostaa vahingon arvoa kahdella pisteellä (1/10 mahdollisuus).

Pelissä on panostettu visuaaliseen ilmeeseen, joka on moderni ja helppo silmille. Visuaalisuus perustuu tummiin ja punaisen sävyihin, ja pelissä käytetään erilaisia kuvakkeita, jotka auttavat pelaajaa ymmärtämään toiminnallisuuksia paremmin ja luovat yhtenäisen visuaalisen ilmeen pelille.

Projekti sisältää AnyChart lisäosan. Jotta lisäosa toimii, Android Studion tulee olla päivitettyä uusimpaan versioon.