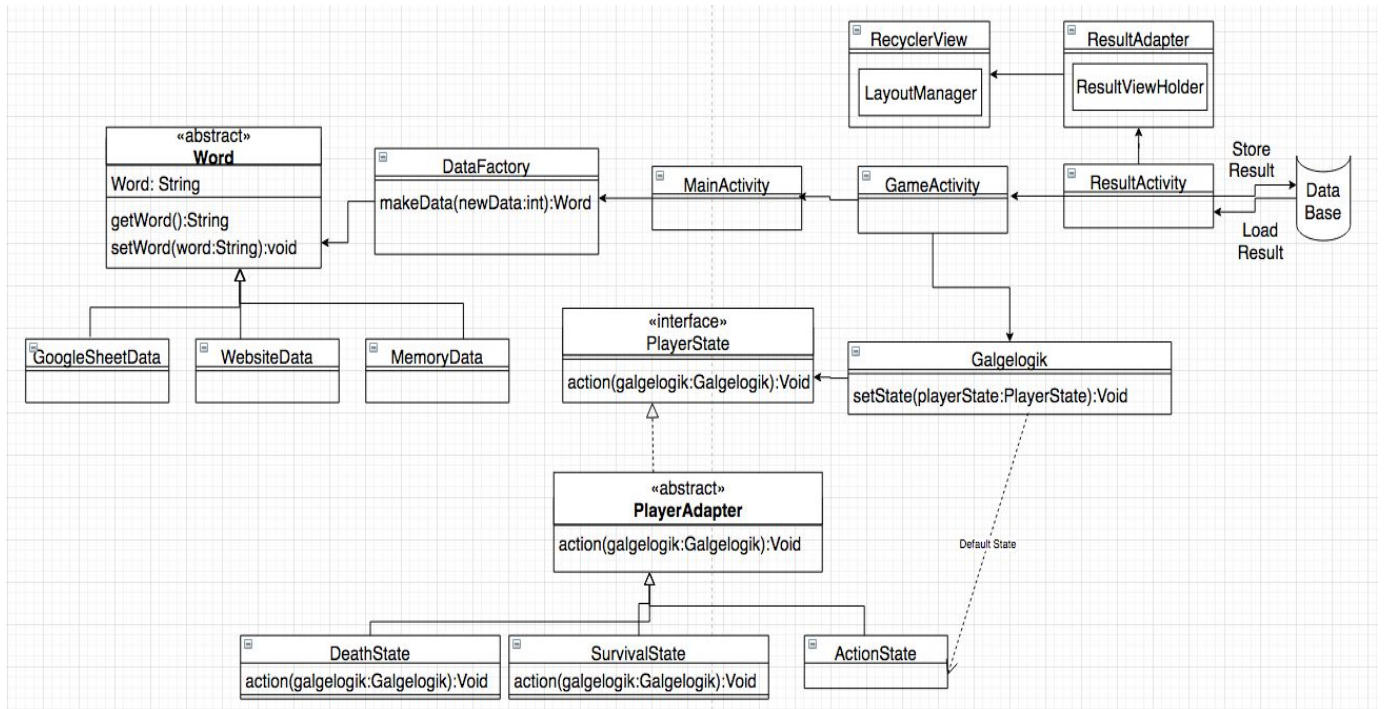


Jeg har brugt Adapter, Factory, og State design pattern.



Factory:

En bruger vælger fra MainActivity hvilke data base skal ord blive generet, bagefter Data Factory har ansvaret for at lave korrekt data instanser i forhold til brugervælge Google Sheet Data, Website Data, eller Memory Data.

State:

Når brugen starter spil, så Action state blev sat some default state. Hvis brugeren gætter det rigtig ord, så skifter state til SurvivalState, og til DeathState når brugeren kan ikke gætte det rigtig ord. I forhold til PlayerAdapter, den implementer PlayerState pga. ActionState klassen behøver ikke og har action metoden i, så længe ActionState er default state i Galgelogik klassen.

Adapter:

Adapteren forbinder data til RecyclerView, og bestemmer ViewHolder hvor skal bruges til at vise disse data på layout.