

Harjoitustyön dokumentti

- Mitä sovellus tekee:

Tehtynä on Reaktio aika peli, jossa voi testata omaa reaktio aikaa. Käyttäjällä on edessä ensiksi päävalikko, jossa hän näkee kolme nappia: Start game, High score ja about. Peli lähtee pyörimään Start game napin takaa. Käyttäjä näkee punaisen näytön ja keskellä tekstin. Wait for green... Kun näyttö muuttuu vihreäksi, keskelle ilmestyy komento Tap. Käyttäjän tämän tehtyä ilmestyy näytölle testin tulos. Your reaction time is xxx ms. Tämä kertoo reaktio ajan millisekunteina. Peli tallentaa reaktioajan SharedPreferences-toimintoa hyödyntäen highScores-listaan. Tällä hetkellä listan maksimipituus on 5 tulosta ja uuden tallennettaessa viimeinen listan jäsen poistetaan. Jos jostain syystä käyttäjä painaa näyttöä ennen aikaisesti tulee teksti. You tapped too early! Jonka jälkeen käyttäjän on aloitettava uudestaan. Pelin tulokset tallentuvat High Score järjestelmään, jossa voi katsoa omat nopeimmat reaktio ajat. Tässä näkymässä ovat toiminnot getHighScores ja clearHighScores, joilla lista haetaan näkyviin ja tarvittaessa poistetaan.

- Ketkä sen ovat tehneet:

Mikko Lyytikäinen ja Sami Tarvainen

- Mitä ominaisuuksia sovelluksessa on

- Mitä paketteja siihen on lisätty:

shared_preferences tallennukseen ja flutter_material.dart painikkeiden kuvioihin.

- Mitä ulkoisia palveluita se käyttää: Ei käytä ulkoisia palveluita

- Mitä puhelimen ominaisuuksia se käyttää: Ohjelma ei käytä ylimääräisiä puhelimen ominaisuuksia.

- Mitä näkymiä siinä on:

Päävalikko, peli, High Score ja about.

- Perustuuko se johonkin esimerkkikoodiin (lisää linkki alkuperäiseen):

- Pelin päävalikko ja about-näkymä perustuvat kurssina aikana tehtyihin harjoitustehtäviin.

- Onko toteutuksessa hyödynnetty tekoälyä. Jos on niin miten?

Tekoälyä on käytetty muodossa GitHub CoPilottia game.dart:in logiikkaan, sekä GitHub CoPilotin Autocompletea.