

Hangman android app dokumentasjon for s169954/Nguyen Chu

Introduksjon

Hvis du har lyst til å spille et velkjent og kjært spill, så har du kommet til riktig sted. Dette spillet er samtidig som den er morsom, også lærerik ved at du til og med kan utvikle ditt ordforråd innen norsk, engelsk og tysk! Appen kan da selvsagt utvides med flere språk og flere ord.

Spillet har et simpelt og strukturelt enkelt brukergrensesnitt slik at utvikleren kan ekspandere med tilleggsfunksjoner om det ønskes. I løpet av denne dokumentasjonen vil det bli lagt fra informasjon om hvordan man skal ta i bruk appen, samtidig vil jeg demonstrere hvilke klasser jeg har laget og vha en tegning vise hvordan klassene virker med hverandre. Forhåpentligvis ser brukergrensesnittet såpass enkelt og innbydende ut slik at brukeren vil spille dette ofte. Her har jeg lagt ved et stillbilde som gir deg et rask overblikk over hvordan gameplayet vil se ut.



Spillet

Spillet vårt tilsvarer et tradisjonelt Hangman spill. Programmet vil velge et tilfeldig ord fra en ferdiglagd tabell, og viser små bokstavbeholdere i form av rektangler midt på skjermen som representerer lengden på ordet slik at spilleren vet hvor mange bokstaver det totalt er. Når et ord er blitt spilt i en økt av Hangman, vil ordet ikke bli brukt om igjen.

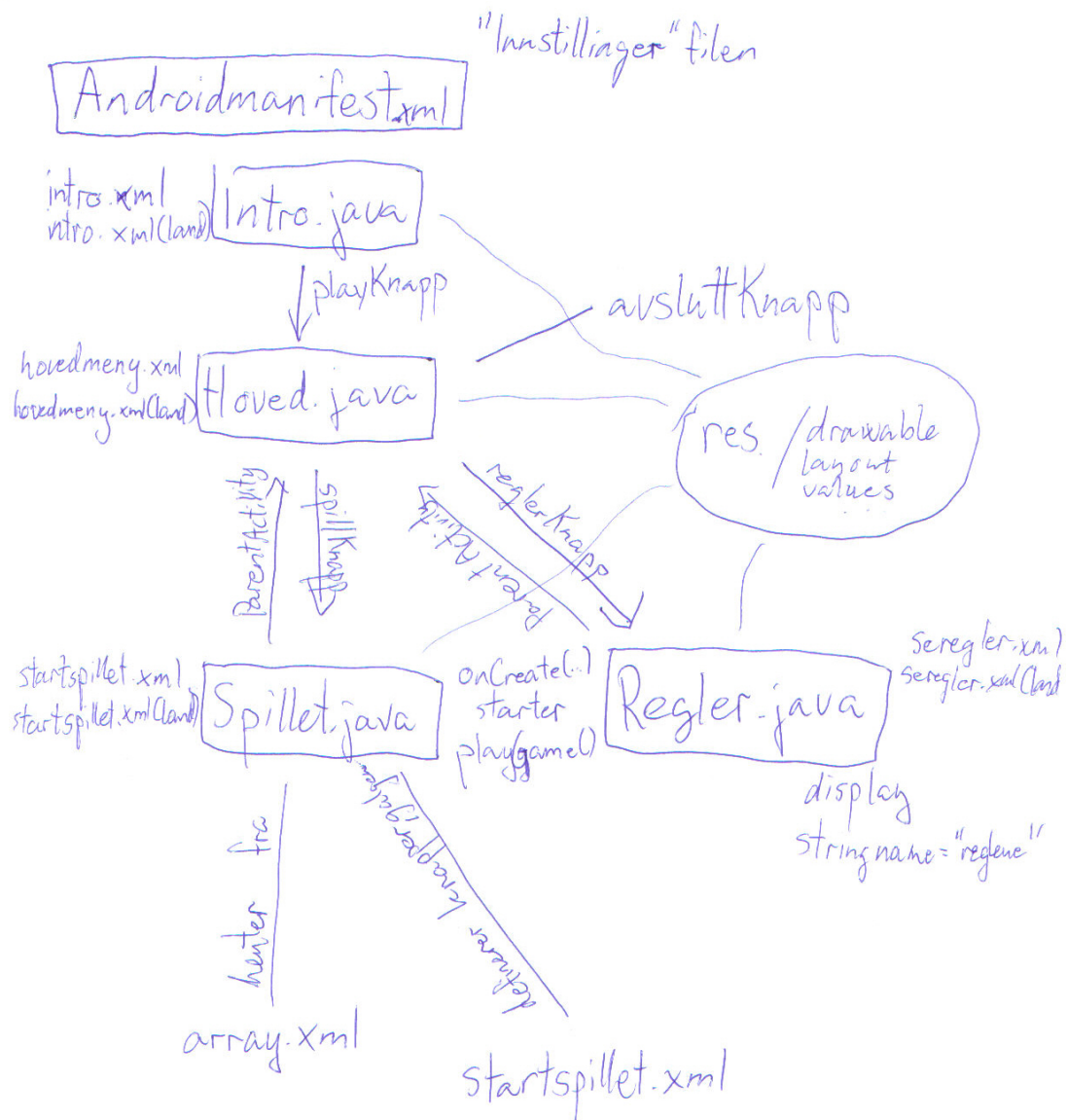
For å starte å spille, kan brukeren taste på en hvilken som helst bokstav for å gjette på om ordet inneholder bokstaven et sted. Hvis det finnes, vil bokstaven(e) vise seg i rød skrift de stedene i ordet bokstaven(e) befinner seg. Hvis den, derimot, ikke finnes vil hele galgebildet utvikle seg med én del om gangen. I begge tilfeller vil bokstaven som er blitt brukt bli markert som tastet.

I dette spillet har brukeren opp til sju feilgjetninger før hele galgebildet vises, med den åttende som givende for om det blir tap eller seier. Man må med andre ord klare å gjette på ordet innen sju feilgjetninger for å vinne dette!

I Hangman er gjort tilgjengelig for at man kan gjette på norske, engelske, eller tyske ord. Lykke til!

Design

Her har jeg latt de aller fleste fargene i selve spill Aktiviteten være svart/hvit med unntak av ordet man skal gjette på. Valget på at det skal være rødt er for at den skal så iøyenfallende som mulig. Det legges merke til at plassen hvor ordet man skal gjette på er noe smått, dette fordi ordene i tabellen er av varierende størrelse. Derfor er det blitt til et slags trade-off mellom hvor stort arealet skal være og at det skal være plass til ordet til tross for ordets lengde. Av alle skjermene er det bare introskjermen som har mange farger for å virke tiltalende når brukeren starter i gang med spillet.



Tegning som viser hvordan klassene virker

Vårt Hangman spill støtter landskap "orientering" for alle Aktiviteter.



Konklusjon

Da er Hangman spillet endelig oppe og kjørbart. I nåværende form er spillet fortsatt begrenset ved at den er tilpasset kun Nexus med API 19 og tilsvarende mobiltelefoner i 480x800 format. Det finnes mye man kan implementere eller forbedre med den eksisterende kode.. bare fantasien setter grenser.

Ved å fullføre oppgaven har jeg lært mer Android-rammeverket, xml ressurser, Intent, brukerinteraksjoner, Action Bar, layout og tilstander til appen.