

RISTINOLLA-PELI

Raportti

TEKIJÄ/T Oleksandr Priadko

ETA23SP

31.12.2023

SISÄLTÖ

1	OHJELMAN YLEISKUVAUS	3
2	KÄYTTÖOHJE	4
2.1	Pelaajan luominen.....	4
2.2	Peli tekoälyä vastaan.....	6
2.3	Peli henkilöä vastaan.....	8
2.4	Muut.....	10
3	TÄRKEIMMÄT TIEDOSTOT	12
3.1	userScores.json.....	12
4	TYÖHÖN KÄYTETTY AIKA.....	13
5	ITSEARVIOINTI.....	13

1 OHJELMAN YLEISKUVAUS

Ristinolla-peli (3x3-ruudukko), jossa on mahdollisuus luoda käyttäjiä ja tallentaa heidän tietojaan taulukkoon. Pääsivun vasemmassa reunassa on kaksi solua pelaajan 1 ja pelaajan 2 valitsemiseksi (voit myös valita AI:n pelaajalle kakkoselle) ja 4 painiketta (aloita peli, luo käyttäjä, ohjeet, poistu). Pääsivun oikealla puolella on taulukko, jossa voit nähdä eri pelaajien tulokset ja valita solusta yhden niistä.

Pelisivulla on vain tarvittavat käyttöliittymäelementit. Molempien pelaajien sivulla on kuva heidän pelisymbolistaan jokaisen peliliikkeen jälkeen - yksi symboleista "aktivoituu", jotta pelaajat ymmärtävät kenen vuoro on. Jos vastustajaksi valittiin tekoäly, peli toimii samalla tavalla kuin tavallisella pelaajalla, vain tietokone pelaa sinua vastaan ja ottaa askeleita itsenäisesti. Pelin päätyttyä tiedot tallennetaan tiedostoon ja näytetään oikealla olevassa taulukossa, kun palaat pääsivulle.

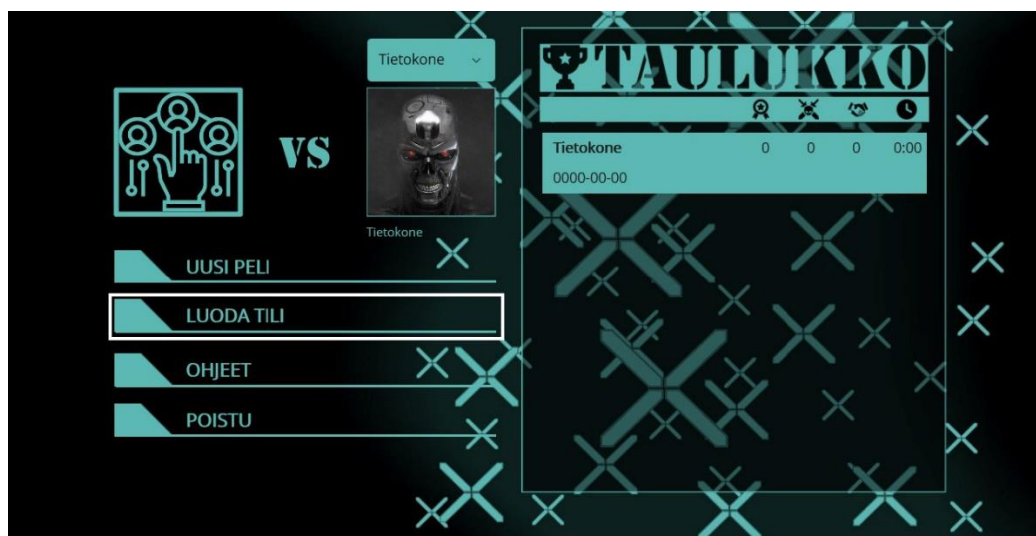
Rekisteröintisivulla on kolme syöttökenttää (nimi, sukunimi, syntymäaika). Kun olet luonut uuden pelaajan - teksti "Nimi on lisätty" näkyy alareunassa. Kun palaat pääsivulle - uusi pelaaja näkyy vasemmalla olevassa taulukossa.

Ohjesivulle kirjoitetaan käyttöliittymäelementtien merkitys, mikä ei välttämättä ole käyttäjälle intuitiivinen. Neljä elementtiä vasemmalta, kuten paksu kehys, joka näyttää, mihin soluun taulukosta valittu pelaaja lisätään, ja neljä kuvaketta pelaajataulukosta, jotka tarkoittavat (voitto, tappio, tasapeli, pelien kokonaisaika).

2 KÄYTTÖOHJE

2.1 Pelaajan luominen

Napsauta "luoda tili" -painiketta



Täytä kentät

The screenshot shows a registration form titled 'UUSI PELAAJA'. It has three input fields: 'nimi' (name), 'sukunimi' (surname), and 'Birthday:' with a date picker set to '12/31/2023'. Below the fields are two buttons: 'TALLENNA' (Save) and 'TAKAISIN' (Back).

Napsauta "tallenna" -painiketta

UUSI PELAAJA

Olli

Opettaja

Birthday: 10/22/1981

TALLENNA

TAKAISIN

Napsauta "takaisin" -painiketta

UUSI PELAAJA

nimi

sukunimi

Birthday: 12/31/2023

TALLENNA


TAKAISIN

Olli on lisätty.

Tili on jo taulukossa



VS



Tietokone

UUSI PELI

LUODA TILI

OHJEET

POISTU

Tietokone

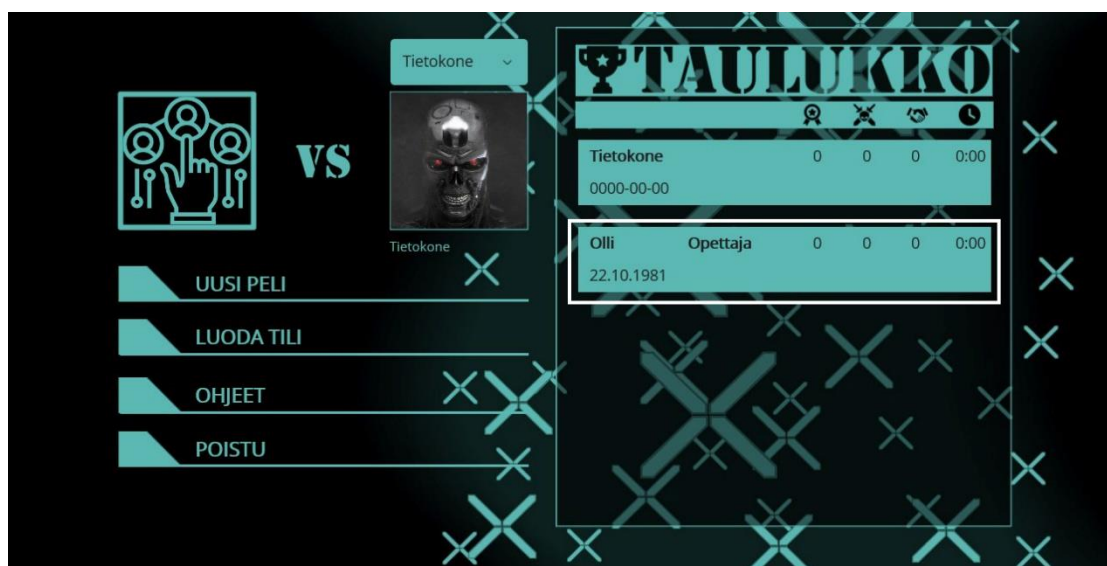
Tietokone	0	0	0	0:00
0000-00-00				

Olli

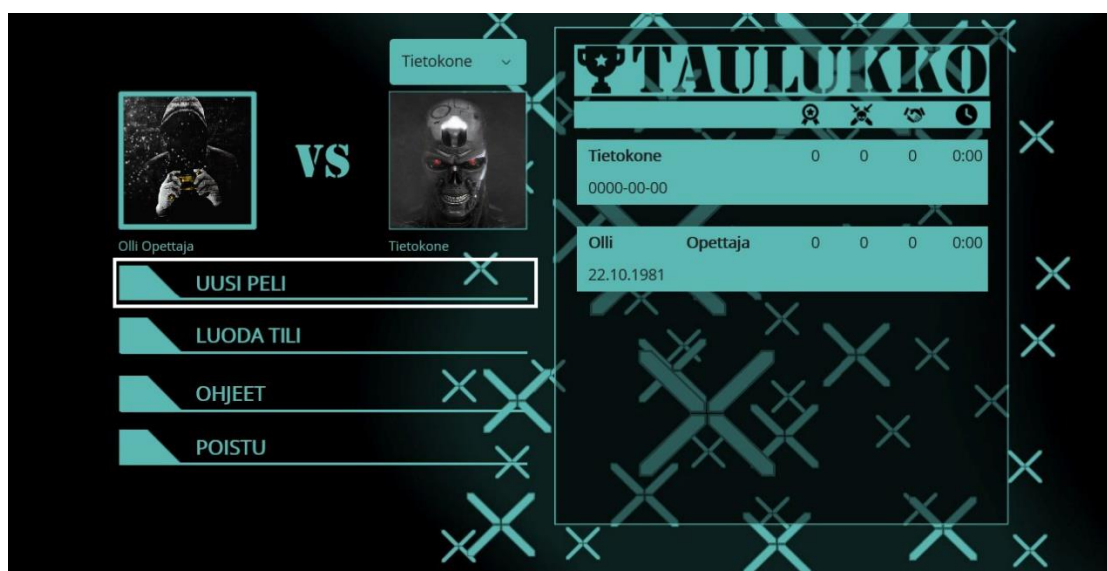
Olli	Opettaja	0	0	0	0:00
22.10.1981					

2.2 Peli tekoälyä vastaan

Valitse pelaaja taulukosta



Napsauta "uusi peli" -painiketta



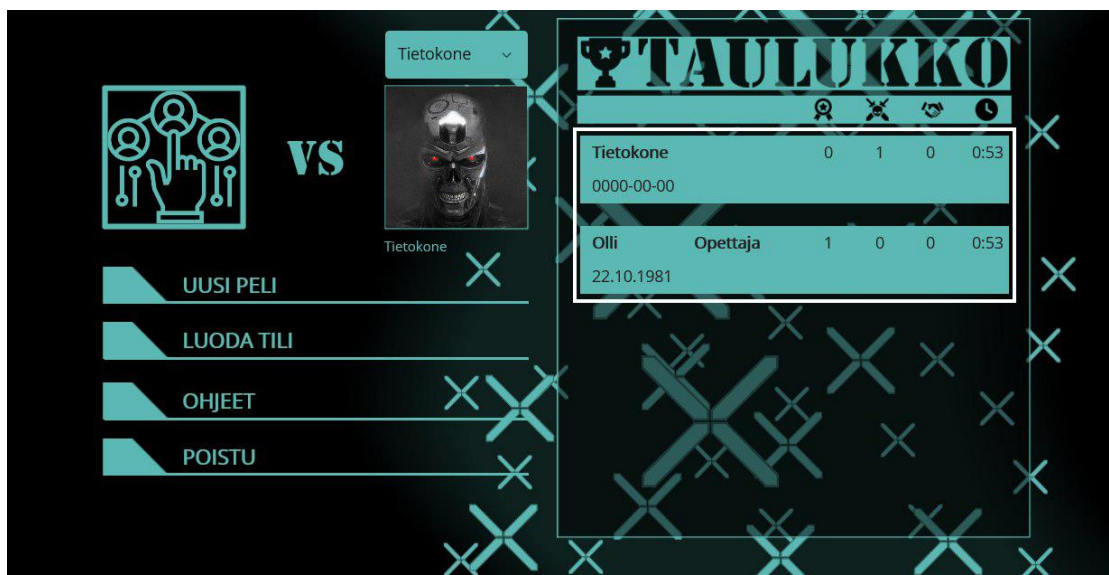
Pela



Napsauta "takaisin" -painiketta

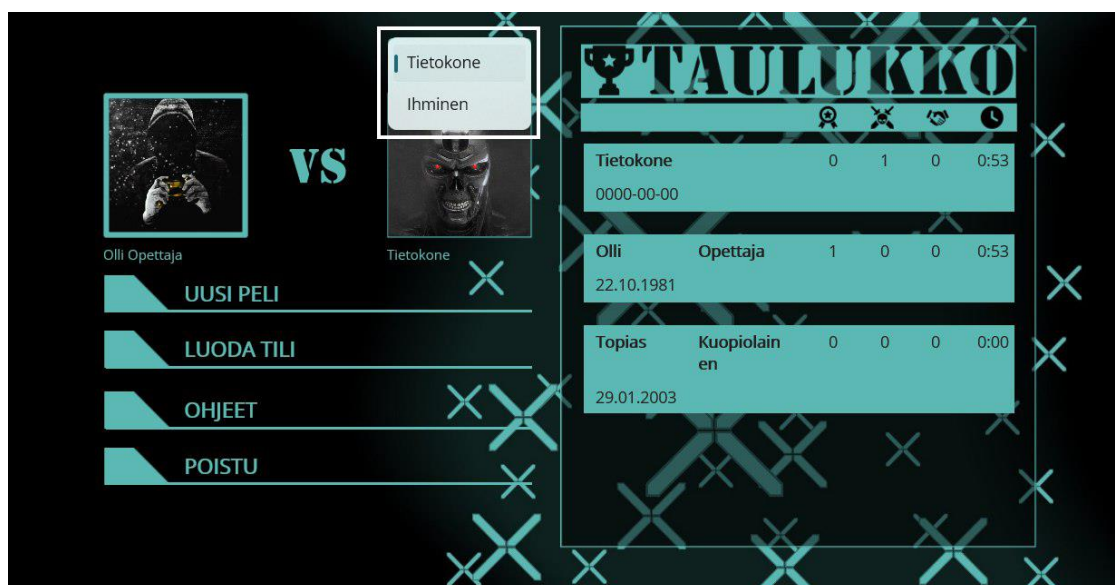


Pelin tulokset on jo taulukossa

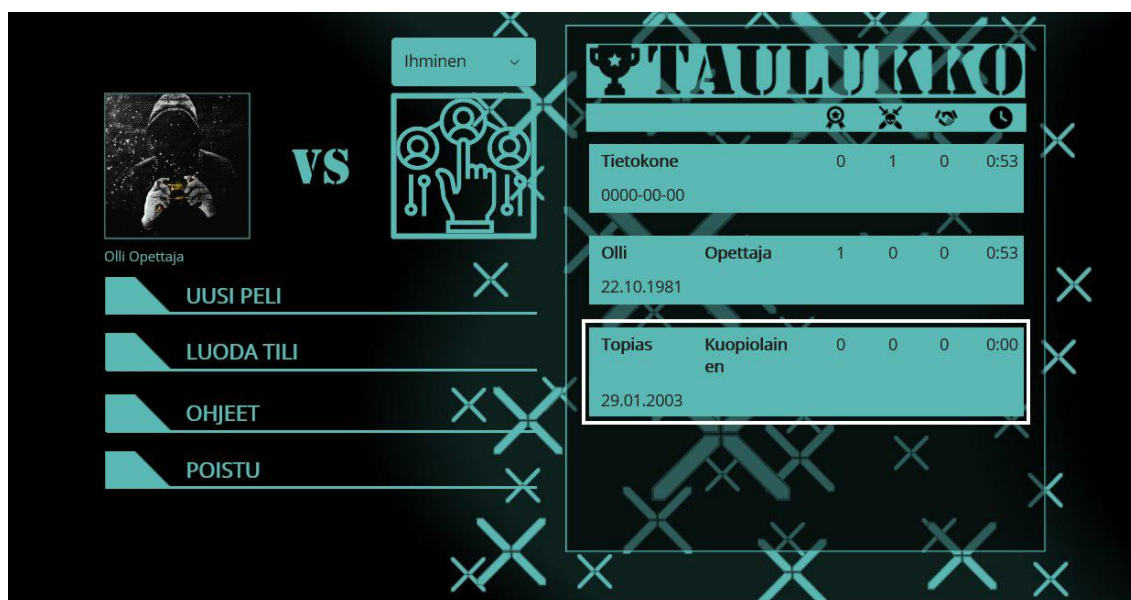


2.3 Peli henkilöä vastaan

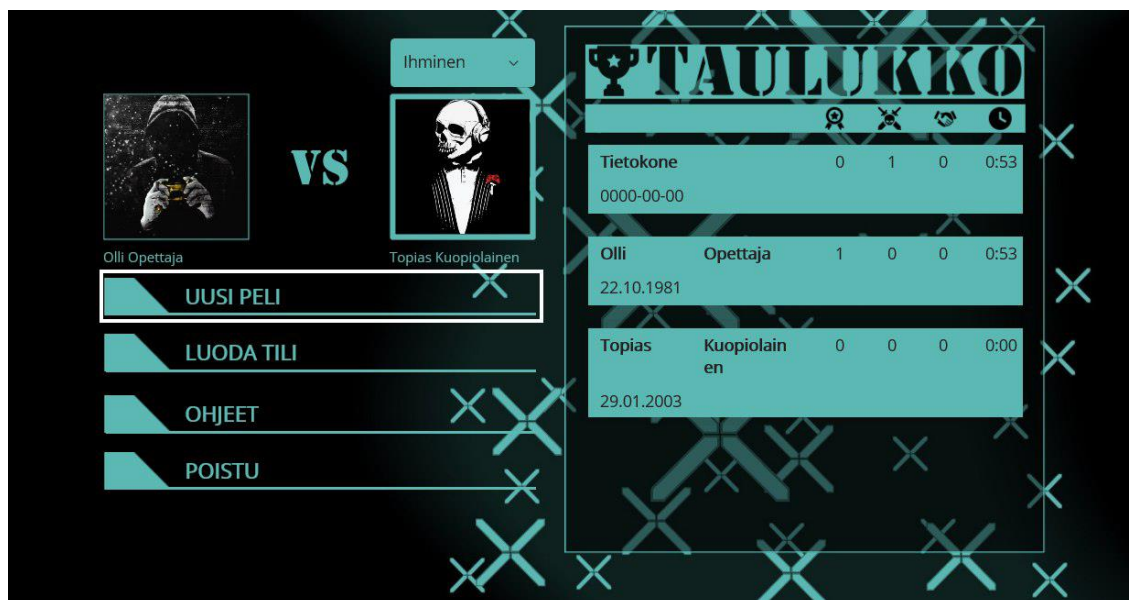
Valitse "ihminen" dropbox:sta



Valitse vapaa pelaajaa



Napsauta "uusi peli" -painiketta



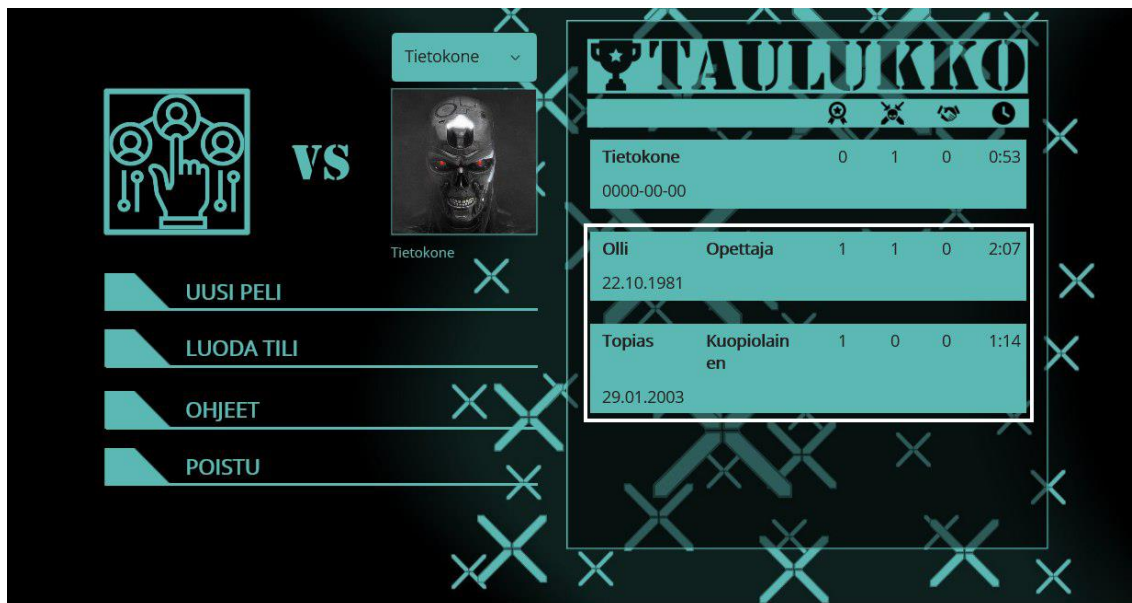
Pela



Napsauta "takaisin" -painiketta



Muutokset on taulukossa





2.4 Muut

Napsauta "ohjeet" -painiketta, jos tarvitset ohjeita



Napsauta "poistu" -painiketta, jos haluat sulkea ohjelman

**VS**

Tietokone

UUSI PELI

LUODA TILI

OHJEET

POISTU

Tietokone

0000-00-00

Olli	Opettaja	1	1	0	2:07
22.10.1981					

Topias	Kuopiolainen	1	0	0	1:14
29.01.2003					

3 TÄRKEIMÄT TIEDOSTOT

3.1 userScores.json

userScores.json - Tämä tiedosto tallentaa pelaajatiedot (nimi, sukunimi, syntymäaika, voittojen määrä, tappioiden määrä, tasapelien määrä, pelin kokonaisaika). Tiedot tallennetaan tähän, kun uusia pelaajia luodaan ja kun olemassa oleviin tietueisiin tehdään muutoksia pelin päätyttyä. Tiedot luetaan täältä aina, kun lehtiä päivitetään. Kun ohjelma käynnistetään ensimmäisen kerran, se luo tämän tiedoston ja kirjoittaa siihen AI-tilitiedot.

```
userScores.json X
C:\> Users > pryad > AppData > Local > Packages > 89e4b63c-113d-421d-a020-cb37a9266c23_9zz4h110rvjzm > LocalState > userScores.json > ...
1  [
2    {
3      "firstName": "Tietokone",
4      "secondName": "",
5      "birthDay": "0000-00-00",
6      "countWin": "0",
7      "countLoss": "1",
8      "countDraw": "0",
9      "countTime": "0:53"
10   },
11   {
12     "firstName": "olli",
13     "secondName": "Opettaja",
14     "birthDay": "22.10.1981",
15     "countWin": "1",
16     "countLoss": "1",
17     "countDraw": "0",
18     "countTime": "2:07"
19   },
20   {
21     "firstName": "Iopias",
22     "secondName": "Kuopiolainen",
23     "birthDay": "29.01.2003",
24     "countWin": "1",
25     "countLoss": "0",
26     "countDraw": "0",
27     "countTime": "1:14"
28   }
29 ]
```

4 TYÖHÖN KÄYTETTY AIKA

Sitä on vähän vaikea arvioida, koska tein vain muutaman tunnin päivässä. Luulen, että tarvitsen tämän projektin luomiseen yhteensä noin viisi päivää, jos työskentelen koko päivän.

5 ITSEARVIOINTI

Monet asiat olivat minulle uusia. Minulle tärkeintä oli, että nyt voin työskennellä luokkien ja rakenteiden kanssa. Työskentely .NET Mauin kanssa tuntui aluksi vaikealta, mutta jo projektivaiheessa pystyin toteuttamaan paljon sen tarjoamat toiminnot. Kurssi ylitti odotukseni ja oli paljon intensiivisempi kuin odotin (pidin siitä). Luulen, että tämän kurssin suorittamisen jälkeen minulla on .NET Mauin perustaso ja C#-kielen taitoni on parantunut huomattavasti.