

Verkefni 3

Slönguspil

	Kröfur:	Uppfyllt?
1.	Notendaviðmót segir hver á að gera næst	Nei
2.	Leikmaður kastar tening. Mynd af tölu af handahófi sést á teningnum	Nei
3.	Ef leikmaður hefur lent á reit með mynd af slöngu eða stiga er leikmaður látinn vita, t.d. með texta, í notendaviðmótinu	Nei
4.	Þegar teningi hefur verið kastað færist leikmaður áfram um jafnmarga reiti (-slöngu reiti/+stiga reiti) á borði. Leikmaður er táknaður með mynd á lendingarreitnum. Ef báðir leikmenn eru á sama reitnum, er nóg að sýna annan leikmanninn.	Nei
5.	Ef leikmaður lendir á lokareit eða fram yfir hann, gefur kerfið til kynna að leikmaður hafi unnið og að leik sé lokið. Viðmótshlutur sem leyfir notanda að hefja nýjan leik er virkur. Teningurinn verður óvirkur.	Nei (teningur verður óvirkur er uppfyllt)
6.	Þegar nýr leikur viðmótshlutur er virkjaður fer leikurinn í upphafsstöðu. Teningurinn verður virkur og Hefja leik viðmótshlutur verður óvirkur.	Já
7.	Vandið hönnun útlitsins. Farið eftir hönnunarleiðbeiningum.	Að hluta til
8.	Hafið tvo pakka (e. package) hi.verkefni.vidmot og hi.verkefni.vinnsla (eða xxx.yyy.vidmot og xxx.yyy.vinnsla má líka vera bara vidmot og vinnsla)	Já
9.	Notendaviðmóti er lýst í slanga-view.fxml skrá	Já
10.	Skrifið SlangaController sem er stýringin fyrir notendaviðmótið. Skrifið SlangaApplication sem er klasinn sem ræsir notendaviðmótið og opnar glugga forritsins.	Já
11.	Hafið vinnsluklasann Leikur sem vísar á aðra vinnsluklasa. Leikur klasinn getur m.a. leikið leik. Vinnsluklasinn Leikmadur geymir stöðu leikmannsins á borðinu (heiltala (IntegerProperty) sem vísar í númer reits) og nafn hans ef vill. Vinnsluklasinn SlongurStigar hefur upplýsingar um pör af reitum sem slangan eða stiginn er á og lendingarreit sem segir til um hvert slangan eða stiginn leiðir. Hægt er að nota HashMap klasa til að tákna þetta mengi. Vinnsluklasinn Teningur heldur utan um upplýsingar um hver er núverandi tala á teningnum. Klasinn hefur aðferðir eins og kasta sem býr til slembitölu á bilinu 1 til 6 og uppfærir þá núverandi tölu á teningnum.	Já

12.	Hafið slanga.css skrá með öllum styleClass forritsins. Stýrið útliti með CSS	Já
13.	Notið Properties, binding og listeners til að færa öll gögn úr vinnslu í notendaviðmót.	Að hluta til

Slönguspil

24

23

22

21

20

19

13

14

15

16

17

18

12

11

10

9

8

7

1

2

3

4

5

6

Label

Label

Nýr Leikur

Teningur

Upphafsstæða

Slönguspil

24	23	22	21	20	19
13	14	15	16	17	18
12	11	10	9	8	7
1	2	3	4	5	6

Label

Label

Nýr Leikur

Teningur

Ýtt á „Nýr Leikur“