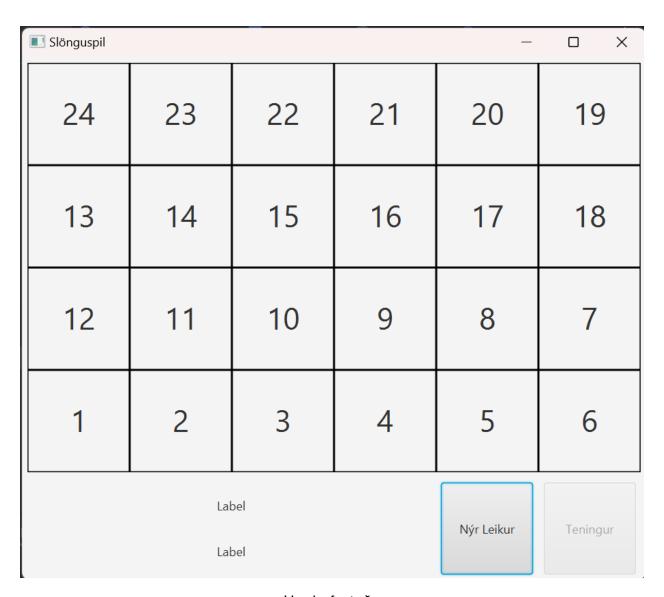
Verkefni 3

Slönguspil

	Kröfur:	Uppfyllt?
1.	Notendaviðmót segir hver á að gera næst	Nei
2.	Leikmaður kastar tening. Mynd af tölu af handahófi sést á	Nei
	teningnum	
3.	Ef leikmaður hefur lent á reit með mynd af slöngu eða stiga er	Nei
	leikmaður látinn vita, t.d. með texta, í notendaviðmótinu	
4.	Þegar teningi hefur verið kastað færist leikmaður áfram um	Nei
	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.	
5.	Ef leikmaður lendir á lokareit eða fram yfir hann, gefur kerfið til	Nei
	kynna að leikmaður hafi unnið og að leik sé lokið. Viðmótshlutur	(teningur
	sem leyfir notanda að hefja nýjan leik er virkur. Teningurinn verður	verður
	óvirkur.	óvirkur er
		uppfyllt)
6.	Þegar nýr leikur viðmótshlutur er virkjaður fer leikurinn í	Já
	upphafsstöðu. Teningurinn verður virkur og Hefja leik	
	viðmótshlutur verður óvirkur.	
7.	Vandið hönnun útlitsins. Farið eftir hönnunarleiðbeiningum.	Að hluta til
8.	Hafið tvo pakka (e. package) hi.verkefni.vidmot og	Já
	hi.verkefni.vinnsla (eða xxx.yyy.vidmot og xxx.yyy.vinnsla má líka	
	vera bara vidmot og vinnsla)	
9.	Notendaviðmóti er lýst í slanga-view.fxml skrá	Já
10.	Skrifið SlangaController sem er stýringin fyrir	Já
	notendaviðmótið. Skrifið SlangaApplication sem er klasinn sem	
	ræsir notendaviðmótið og opnar glugga forritsins.	
11.	Hafið vinnsluklasann Leikur sem vísar á aðra vinnsluklasa. Leikur	Já
	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.	

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



Upphafsstaða

■ Slönguspil – □ X							
24	23	22	21	20	19		
13	14	15	16	17	18		
12	11	10	9	8	7		
1	2	3	4	5	6		
	Lal Lal	Nýr Leikur	Teningur				

Ýtt á "Nýr Leikur"