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 |

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

Upphafsstaða

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

Ýtt á „Nýr Leikur“