**Mäng „Ühe Öö Libahunt“**

**Autorid: Sander Saarpere ja Monika Koll**

Projekti põhjalik kirjeldus: programmi eesmärk on lauamängu „Ühe Öö Libahunt“ mängimine. Tegemist on rollimänguga, kus kõik tegelased on kehastunud külaelanikeks, kuid mõned on salamisi libahundid. Loodud programm on abiks lauamängu mängimiseks, ehk selleks, et reaalselt mängida, on vajalik lauamängu olemasolu. Vajalikud kaardid saab projektikaustast. Lauamängu mängides on vaja, et üks mängija loeks ette öösel mängijate poolt tehtavaid tegevusi ning jälgiks mängu taimerit. See programm pakub võimaluse kõigil mängijatel keskenduda mängimisele ja teeb eelkirjeldatud töö ise ära.

Programm tutvustab soovi korral lühidalt reegleid, võimalik on muuta taimereid ja valida tegelasi.

Kui seaded ja tegelased paigas, saab alustada mänguga vajutades nupule „Las öö alata..“. Algavad häälkäsklused. Peale käskluste lõppemist, läheb käima mängutaimer ja mängijad saavad isekeskis arutada, kes võiks olla libahunt.

Klassid:

Info - eesmärgiks on hallata taimereid ja tegelasi. Lisaks on selles klassis meetodid failist Tekst.txt ja Defaul.txt info lugemiseks/kirjutamiseks.

LõimTaimer – Esitab helikäsklused ja on taimeriks

MustRuut - selles klassis luuakse kogu graafika.

TegelasiVäheErind – erindiklass

Protsess ja rühmaliikmete panus: aluseks võtsime 1. projekti raames tehtud mängu ja hakkasime sinna järk-järgult graafikat peale ehitama. Algusese lõime erinevad stseenid, nupud jms ning siis hakkasime nendele järjest rohkem funktsionaalsust külge panema.

Monika tegeles põhiliselt tegelastega Sander ülejäänuga. Ajakulu oli Monikal umbes 20 tundi, Sandril 20 h. Töötavaid asju sai Sander rohkem valmis, tundub, et tal graafika rohkem selge.

Mured: väljakutse oli nupud tööle saada just nii nagu oli planeeritud. Monika tundis, et graafika teadmiseid oli väga vähe, OOPi praktikumides ja kodutöödes oli küll põgus kokkupuude olemas, aga see oli ka kõik ja suurema osa pidi juurde otsima/õppima. Oli raskusi heli töölesaamisega, nii et see JavaFx-i ei krahhiks. Sai see pandud teise threadi ja sealgi oli selle juhtimisega nuputamist.

Hinnang lõpptulemusele: arvestades, et nii Sander kui Monika on varasemalt väga põgusalt graafikaga kokku puutunud, siis võib lõpptulemusega enam-vähem rahule jääda.

Testimise selgitus/näited: kõike mida võimalik testisime pidevalt töö käigus. Proovisime muuta taimereid ja tegelasi. Vaatasime, kas erinevates kombinatsioonides mäng töötab korrektselt.