Innlevering 1 – PG3200-13 Simen Bekkhus.

Jeg har valgt å gå en del forbi det oppgaven ber om, ettersom man kunne løse denne veldig etter hvor mye man ville legge i det.

Jeg bestemte meg for å gå for et enkelt sort/hvitt/grått design, med de eneste fargene for å indikere spiller og "karakter" (aka blå for spiller 1 og rød for spiller 2).

Ettersom jeg bestemte med tidlig både for å ha selve spill-logikken i et separat prosjekt, samt bruke Gson for å serialisere objekter for persistens og sending mellom aktiviteter, valgte jeg å bruke Maven.

Ettersom selve spillet er separat, er det lagt opp til å støtte ting som jeg ikke rakk å implementere (en maskinspiller, f.eks.), men som jeg sikkert kommer til å gjøre i etterkant. For kun menneskelige spillere er implementasjonen av et spiller-objekt veldig avansert, men det vil gi mulighet for en relativt enkel implementasjon av "AI" i fremtiden.

Selve algoritmen for å sjekke om spillet er vunnet ble veldig klønete gjennomført, men jeg fikk aldri tid til å refaktorere den. Så det er en eneste stor if() return;. Lagde klar et array som jeg tenkte å loope gjennom, men rakk det som sagt ikke.

Der jeg gikk lengst utenfor oppgaveteksten var med hensyn til leaderboards, og persistens av resultater. Jeg lagde en ranking basert på antall seire, og som rangerte seg basert på diverse attributter. Man kan da gå inn på en enkelt spiller, og se hele historikken til spilleren. Hvert enkelt spill er også persistert, noe som kunne gitt meg muligheten til å vise gamle spillebrett, men det er noe jeg ikke rakk å implementere.

Avslutningsvis var det også diverse ting jeg har lagt inn ting for, som jeg ikke rakk å implementere. Bl.a. noen innstillinger for å nullstille spillet, og en visning over tidligere spill.

Applikasjonen ble utviklet ved bruk av emulator, med emulering av en Nexus 4.

Kilder

Bakgrunnsbilde ble hentet her: <http://silviahartmann.com/background-tile-art/8a-black-seamless-background-tile-2.php>

Implementasjon av serialisering av abstrakte klasser med Gson hentet her: <http://ovaraksin.blogspot.no/2011/05/json-with-gson-and-abstract-classes.html>