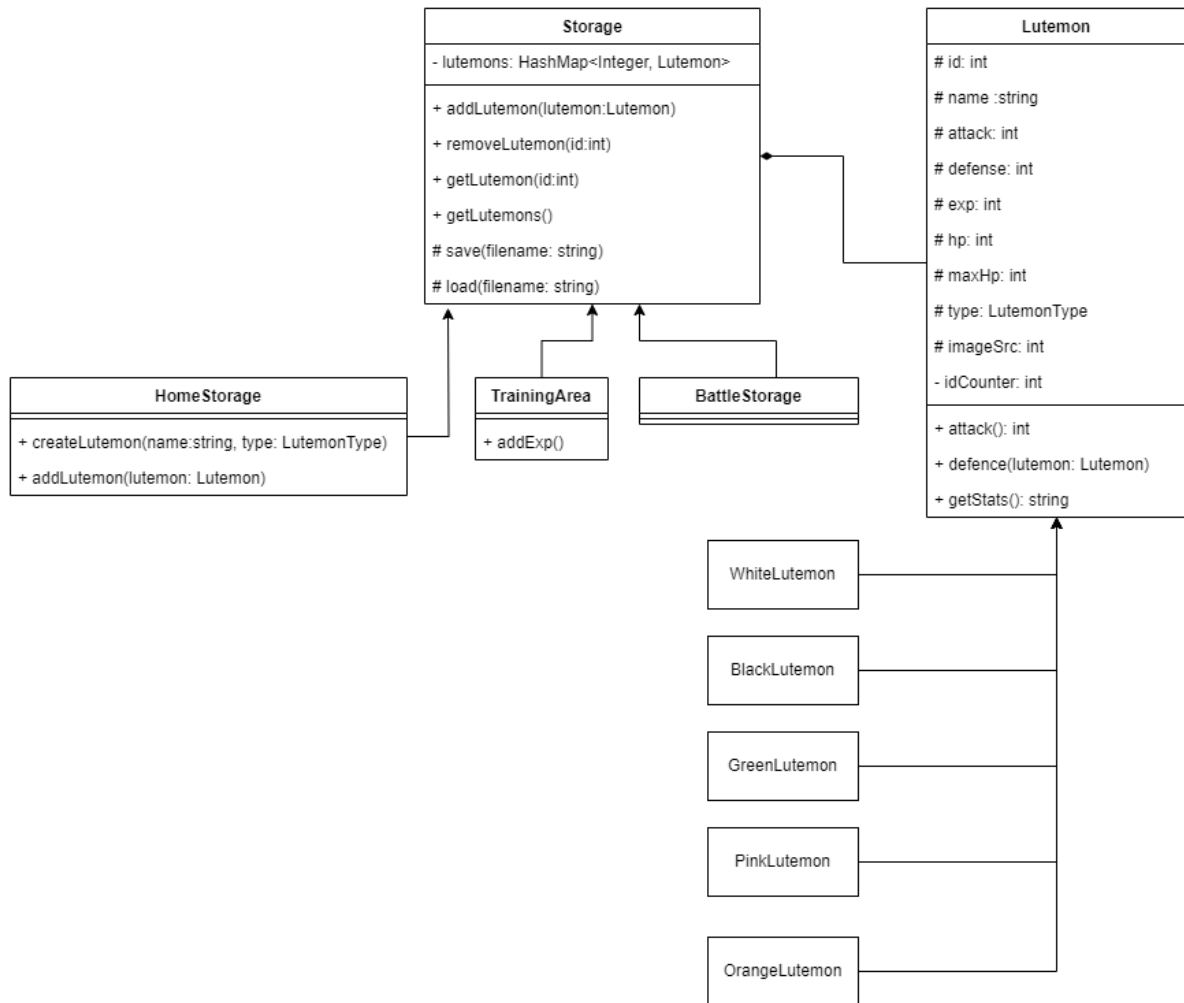


Lutemon Olio-ohjelmointi harjoitustyö



Tehdyt ominaisuudet:

Oliokoodia	Ohjelma on koodattu olioparadigman mukaisesti	Tehty
Koodi on englanniksi	Ohjelman kaikki koodi ja kommentit ovat englanniksi. Dokumentaatio ja käyttöliittymäelementtien tekstit voivat olla suomeksi.	Tehty
Ohjelma toimii Androidilla	Ohjelman tulee toimia erilaisilla Android-puhelimilla ja se on koodattu Javalla Android-studiolla	Tehty
Ohjelma sisältää perustoiminnallisuuden	Ohjelma kattaa kaikki ne ominaisuudet, jotka ylempänä on määritetty, joten sillä voidaan pelaila Lutemonien kanssa	Tehty
Dokumentaatio	HT:n kanssa palautetaan dokumentaatio (PDF/Githubin .md-tiedosto), josta löytyy vähintään seuraavat asiat: luokkakaavio (käyttöliittymäluokkia	Tehty

	[esim. Aktiviteetit] ei tarvitse sisällyttää luokkakaavioon), ryhmän jäsenten työnjako (kuka teki ja mitä), implementoidut ominaisuudet, yleinen kuvaus työstä.	
Tietojen tallennus ja lataus	Kaikki Lutemonit tallennetaan tiedostoon ja ladataan sieltä käyttäjän niin halutessa	Tehty
RecyclerView	Ohjelmassa käytetään RecyclerView-komponenttia listattaessa Lutemoneja ja niiden tietoja	Tehty
Lutemoneilla on kuva	Erilaiset lutemonit on visualisoitu erilaisin kuvin	Tehty
Ominaisuus X	Ohjelma valitsee hyökäävän lutemonin randomilla	Tehty

Ryhmänjako:

Tein projektin yksin

Kuvas työstä:

Työssä on 5 eri näyttöä. Lutemonin lisäys, varasto, treeni areena, taistelu areena sekä alunäyttö. Uusia Lutemoneja voi luoda valitsemalla niille nimen ja tyyppin, jonka jälkeen ne siirtyy varastoon. Lutemoneja pystyy siirtää varaston, treeni areenan ja taistelu areenan välillä. Jos Lutemoni on treeni areenassa tai taistelu areenassa se saa exp pisteen, jos viettää yhden taistelu kierroksen taistelu areenassa. Hävinnyt Lutemoni kuolee ja poistuu pelistä kokonaan. Pelin vaihteita voi myös tallentaa ja ladata.