

Olio-ohjelmointi, Kurssityön dokumentti:

Implementoidut toiminnallisuudet: Kaikki pakolliset.

Kenen kanssa: Yksin, (Toni Heikkinen)

Opiskelijanumero: 000444653

Sähköposti: Toni.Heikkinen@student.lut.fi

Esittelyvideon linkki: <https://www.youtube.com/watch?v=IMPwMKH2u1k>

Koodirepositorion linkki: https://github.com/ToniHeikkinen/OOP_HT

Yleinen kuvaus työstä:

Ohjelma alkaa päänäköymästä, josta voi suoraan luoda uusia lutemoneja päänäköymän ylimmästä napista. Keskimmäisestä napista pääsee näkemään kotona olevat lutemonit ja siirtämään niitä joko taistelemaan toisiaan vastaan tai treenikentälle. Päänäköymän alimmasta napista pääsee näkemään treenikentällä olevat lutemonit ja joko treenata yhtä lutemonia kerrallaan uudessa näköymässä tai siirtämään valitut lutemonit takaisin kotiin. Yksittäisiä näkymiä on siis yhteensä 5.

Listausnäköymät luovat dynaamisesti listan kussakin varastoalueessa olevista lutemoneista ID-luvun omaavan checkboxin kullekin tiettyssä varastossa olevista lutemoneista ja checkboxeista muodostetaan samanlainen hashmap-varasto. Kun käyttäjä painaa tietystä napista, kutsutaan metodia, joka käy läpi kaikki checkboxit ja jos tietty checkboxi on aktivoitu, siirretään saman ID:n omaava lutemoni valittuun paikkaan. Toimivat muuten täysin samalla lailla, mutta listausnäköymien napit tekevät eri asioita.

Kotilistauksesta päästävä taistelualgoritmi, joka käsittelee elämänpisteitä float-arvona defence-kertoimen takia. Lutemonien kykyjen aloitusarvot ovat samat kuin ohjetaulukossa. Kun experience-arvo nousee yhdellä, nousee myös attack-arvo yhdellä.

Annetaan käyttäjän valita kaksi Lutemonia kotona olevista:

While(HEALTH(#1) ja HEALTH(#2) on suurempaa kuin nolla)

Tulostetaan molempien Lutemonien statsit (kutsutaan niitä #1:ksi ja #2:ksi)

#2 hyökkää #1:han

Jos #1 kuolee:

delete(#1)

++EXP(#2), ++ATTACK(#2)

HEALTH(#2)=MAXHEALTH(#2)

break

Muuten:

Tulostetaan molempien Lutemonien statsit (kutsutaan niitä #1:ksi ja #2:ksi)

#1 hyökkää #2:hen

Jos #2 kuolee:

delete(#2)

++EXP(#1), ++ATTACK(#1)

HEALTH(#1)=MAXHEALTH(#1)

break

loopataan kunnes saavutaan breakkiin...

Ohjelman luokkakaavio:

