

MUISTIPELI

AIJA KOIVISTOINEN

Sisällys

| | | |
|----|----------------------|----|
| 1. | YLEISKUVAUS | 2 |
| 2. | KÄYTTÖOHJE | 3 |
| 3. | TÄRKEIMMÄT TIEDOSTOT | 11 |
| 4. | KÄYTETTY AIKA | 12 |
| 5. | ITSEARVIOINTI | 13 |

1. YLEISKUVAUS

Muistipelin alussa valitaan nuolinäppäimiä painamalla pelin vaikeustaso (1–6). Aloitussivulla vaikeustaso on kaikkein vaikein. Pelaajien nimet kirjoitetaan laatikoihin ja sovellus ilmoittaa, jos jommankumman pelaajan nimeä ei ole syötetty. Aloita-nappia painamalla peli lähtee käyntiin. Ensimmäinen pelaaja aloittaa. Pelaajien vuorot näkyvät yläreunassa.

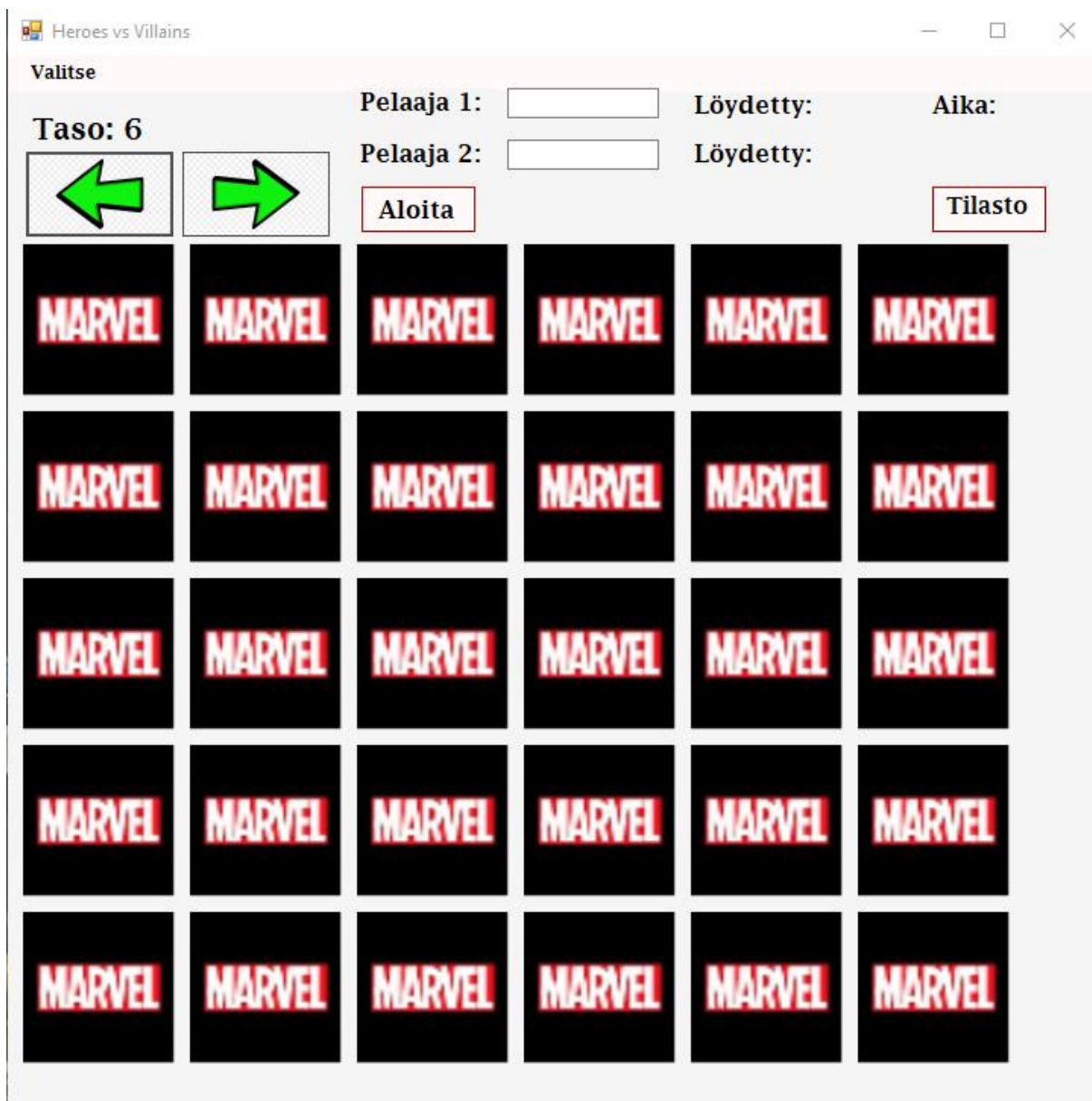
Sovellus toimii, kuten muistipelit yleensäkin. Jos pelaaja löytää parin, niin hänen vuoronsa jatkuu ja pari merkitään löydetyksi. Jos pelaaja arvaa väärin, niin vuoro vaihtuu.

Pelin loputtua sovellus ilmoittaa, kumpi pelaaja voitti ja tiedot lisätään voitto-/tappiotilastoon.

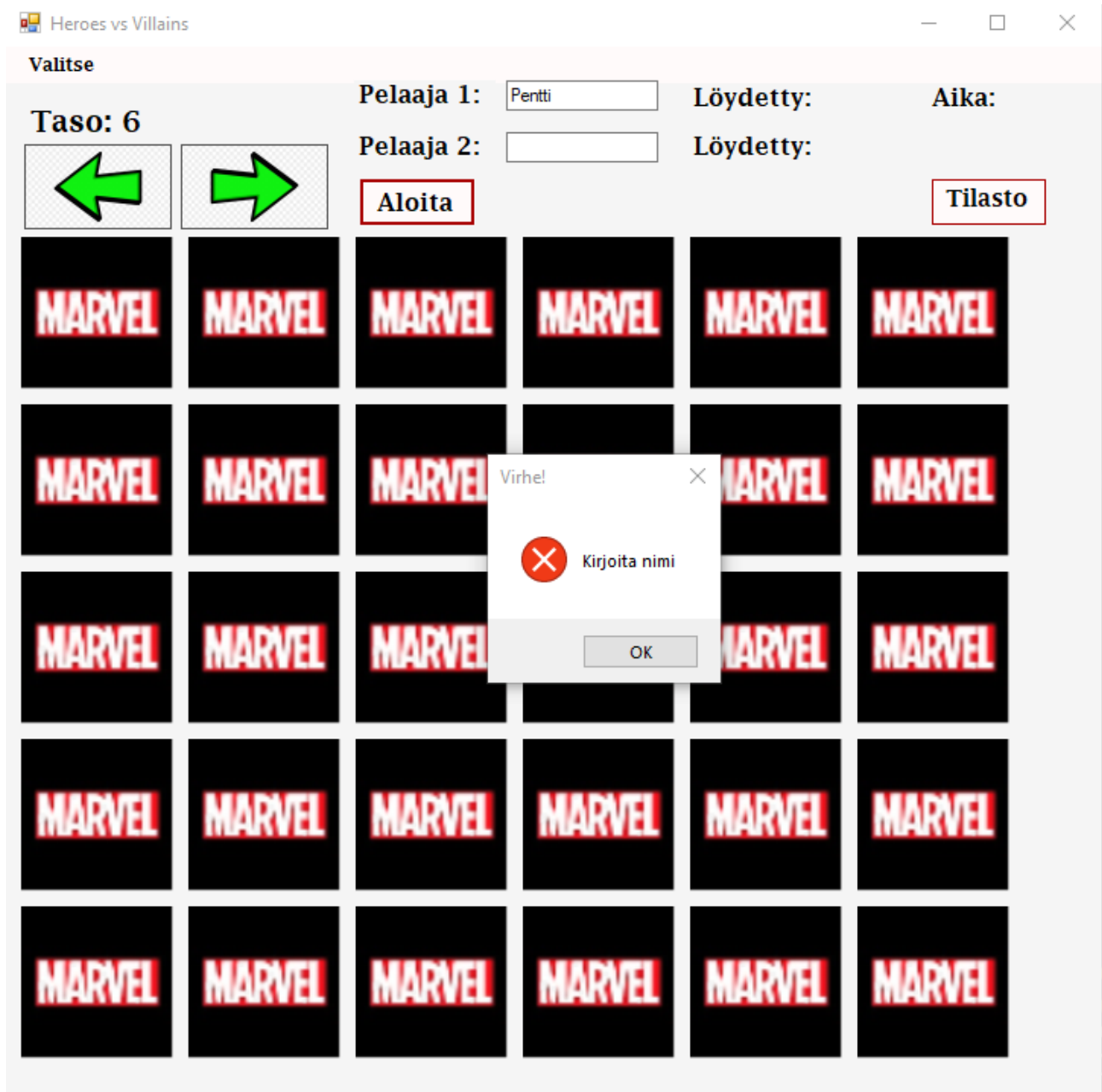
Tilastoja pääsee Tilasto-nappia painamalla. Valitse-valikosta voi sulkea pelin.

Peliäännet lisätty vielä viime hetkellä.

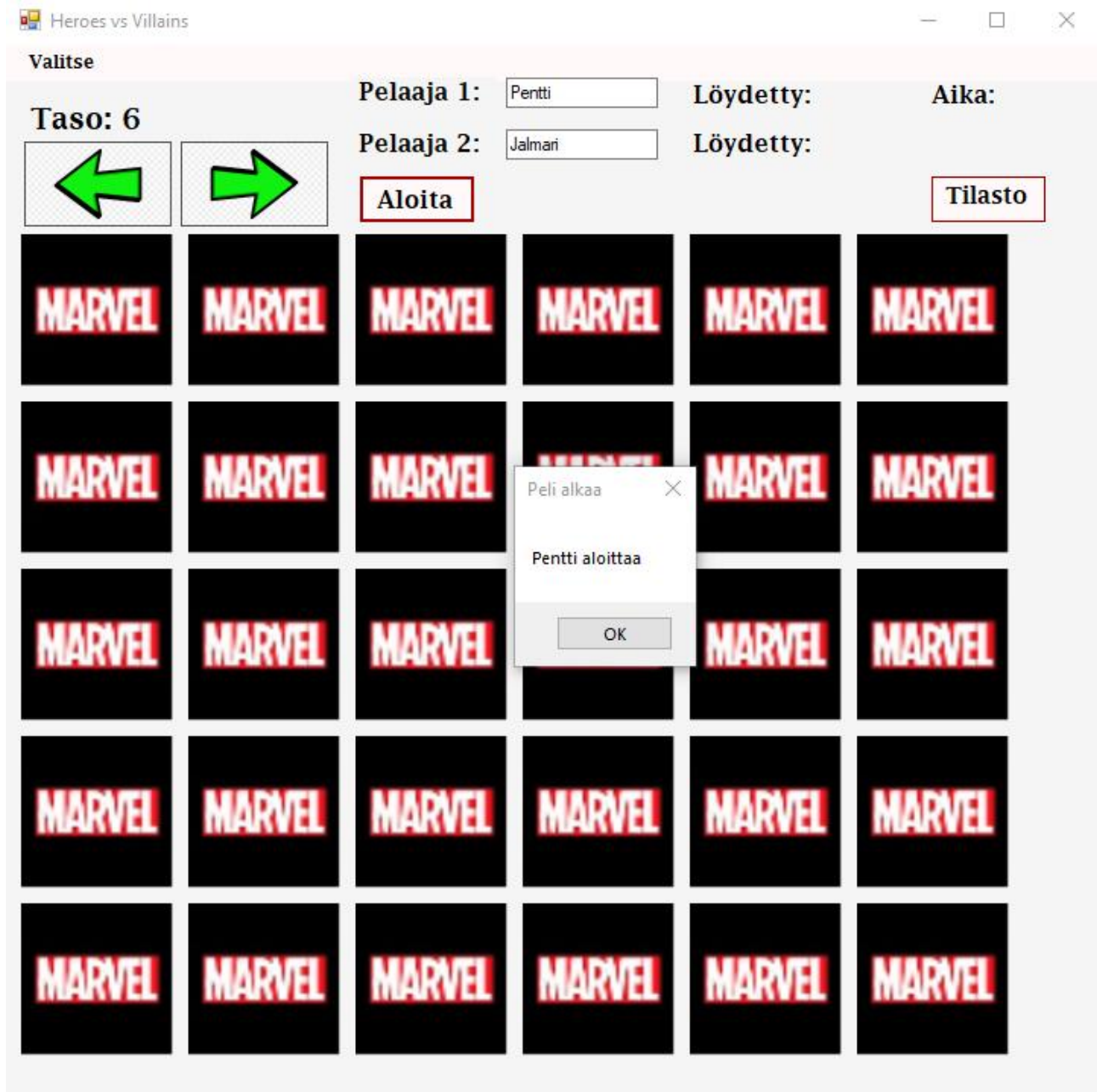
2. KÄYTTÖOHJE



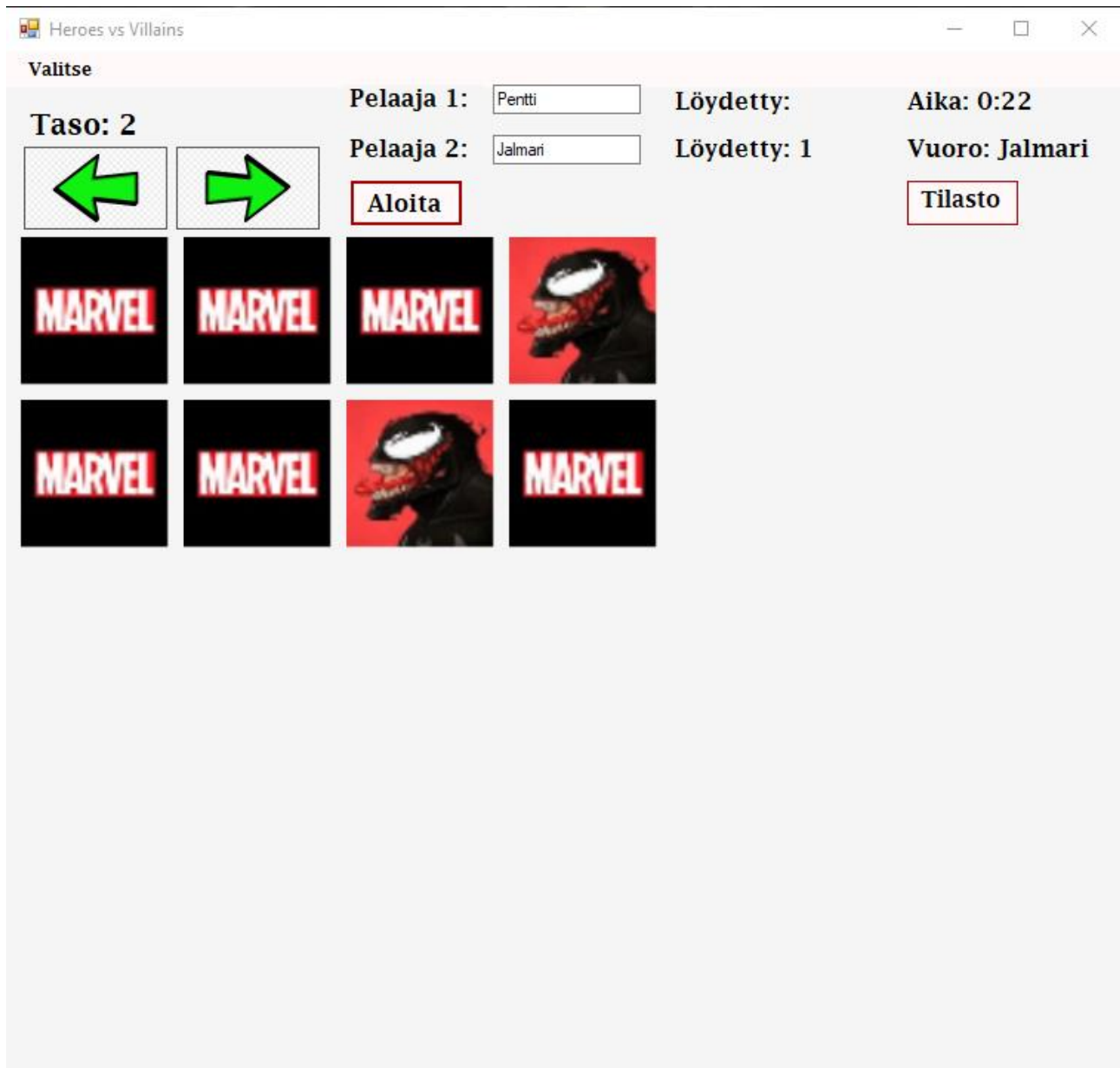
Kuva 1 / Pelin lähtötilanne, taso 6 on vaikein. Nuolinäppäimiä painamalla voi valita haluamansa tason.



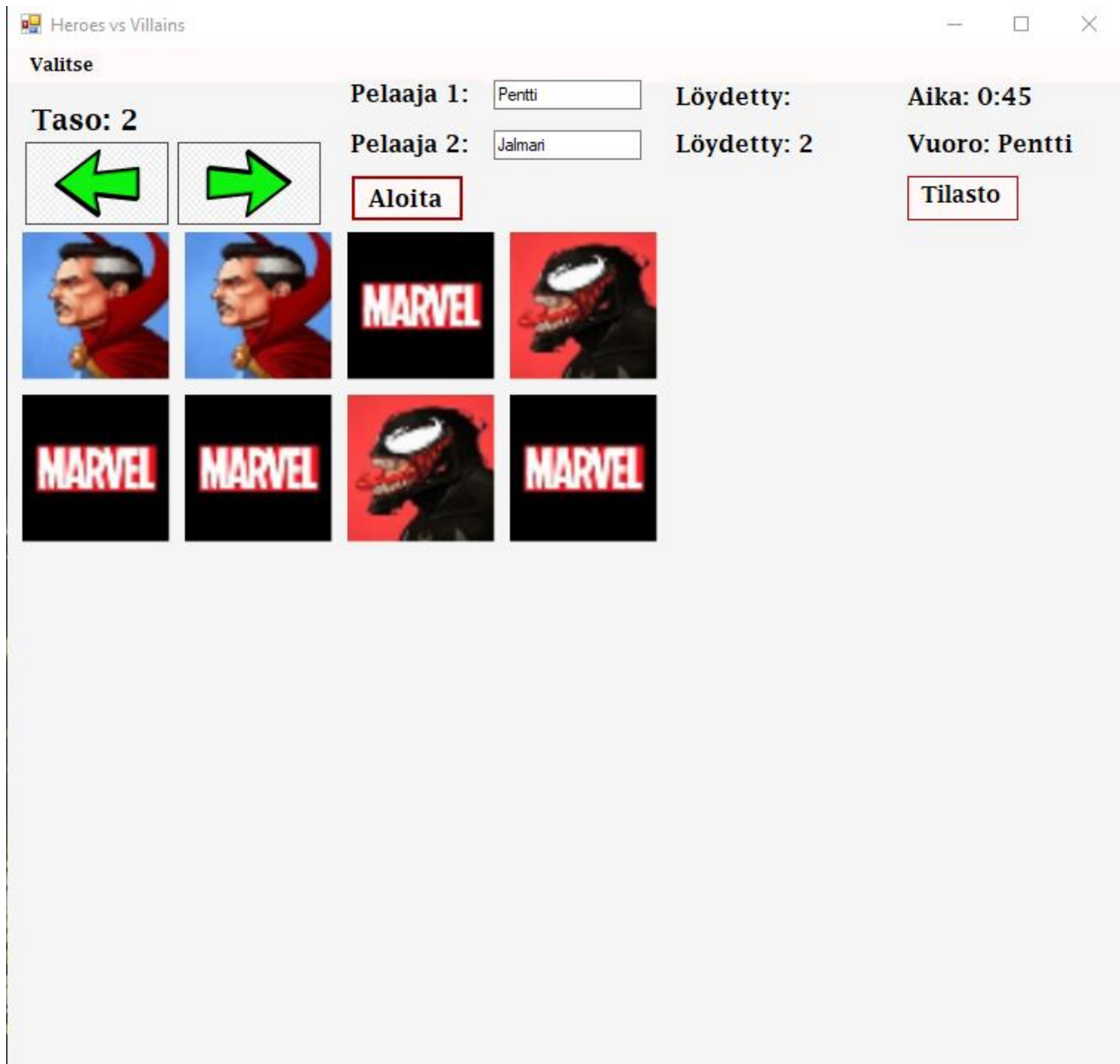
Kuva 2 / Pentti ja Jalmari haluavat pelata muistipeliä, mutta Jalmari unohti kirjoittaa nimensä. Sovellus herjaa siitä.



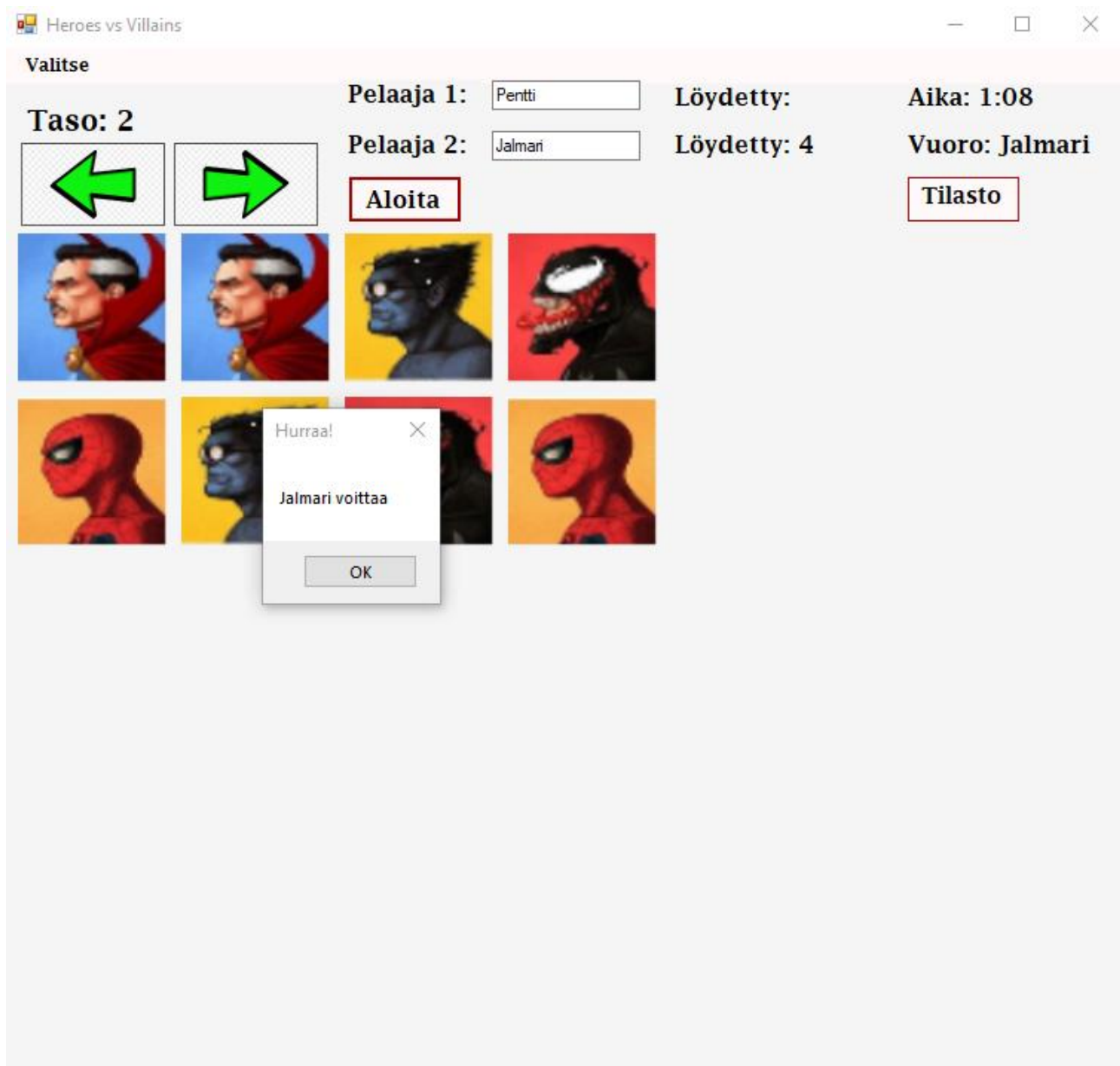
Kuva 3 / Pelaaja 1, eli tässä tapauksessa Pentti, aloittaa aina



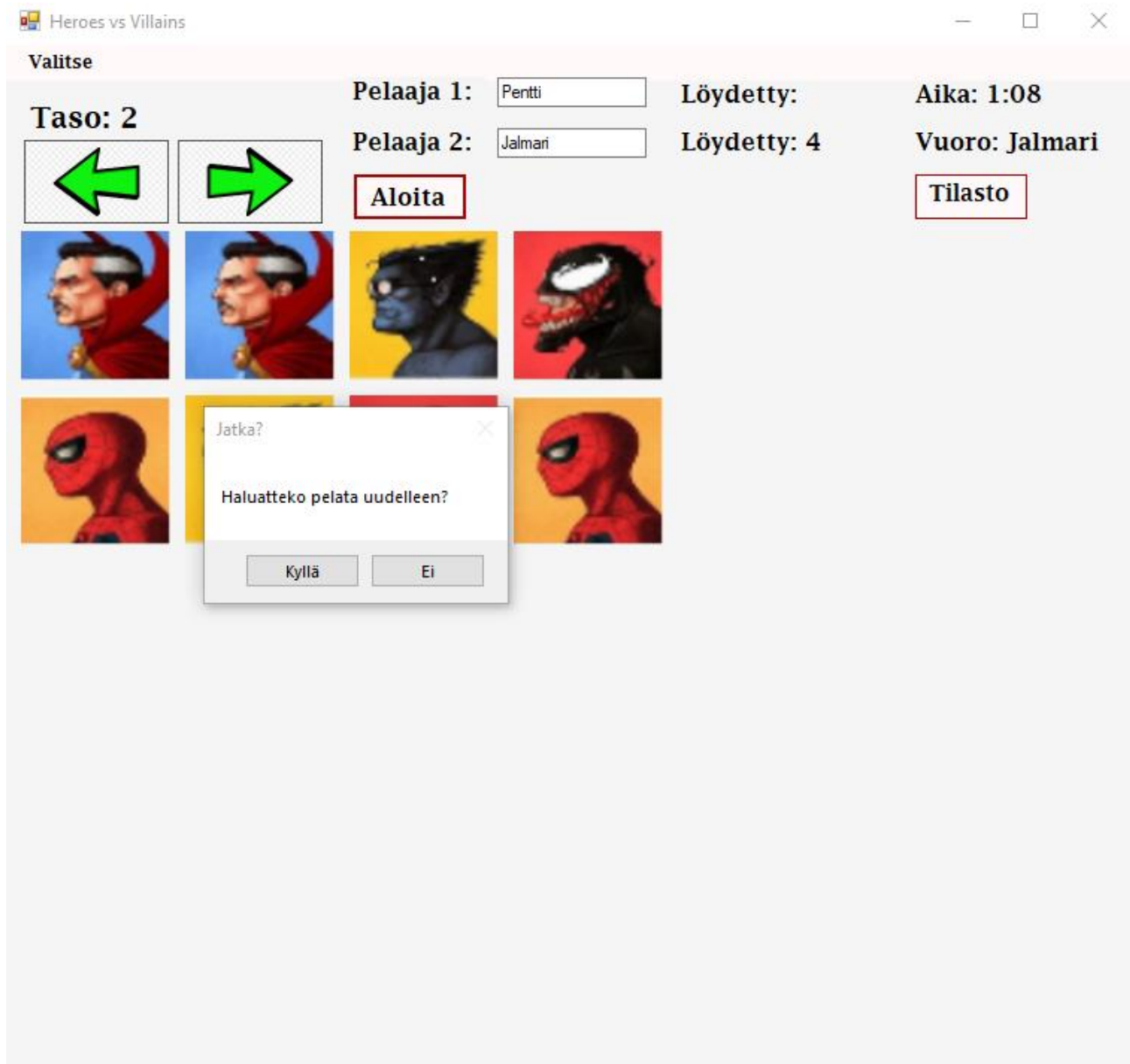
Kuva 4 / Pentti arvasi väärin ja vuoro siirtyi Jalmarille. Sovellus ilmoittaa kumman vuoro on. Jalmari löysi parin ja sovellus kirjaa sen Jalmarin nimen perään.



Kuva 5 / Jalmari löysi vuorollaan kaksi paria ja arvasi väärin. Vuoro siirtyy Pentille



Kuva 6 / Jalmarilla oli tällä kertaa parempi muisti ja hän otti murskavoiton Pentistä!



Kuva 7 / Sovellus kysyy, haluavatko miehet pelata uudelleen.

Tilastot





Sulje lomake

| | Nimi | Voitto | Tappio |
|---|---------|--------|--------|
| | qq | 2 | 2 |
| | gg | 1 | 2 |
| | Pentti | 0 | 1 |
| | Jalmari | 1 | 0 |
| * | | | |

a 1: Pentti

a 2: Jalmari

ta



Löydetty:

Löydetty: 4

Aika: 1:08

Vuoro: Jalmari

Tilasto

Kuva 8 / Pentti suuttui sen verran murskatappiosta, että ei halua pelata uudelleen. Jalmari jää ihastelemaan voittotilastoaan, joka löytyy Tilasto-napin alta.

3. TÄRKEIMMÄT TIEDOSTOT

testi2.sln: tärkein totta kai, tässä solutionissa on koko muistipelin pohja

Muistipeli.cs: sisältää muistipelin koodin

Tiedot.cs: sisältää luokan, jonne tallennetaan kaikki pelaajien tilastot

Tilastot.cs: pelaajien tilastointi

kuvat-kansio: sovelluksessa käytetyt arvottavat kuvat ja taustakuva

4. KÄYTETTY AIKA

1.12.2021: 1,5 h

2.12.2021: 9 h

3.12.2021: 4 h

6.12.2021: 4 h

15.12.2021: 2 h

22.12.2021: 10 h

25.12.2021: 2 h

26.12.2021: 1 h

27.12.2021: 6 h

29.12.2021: 2 h

30.12.2021: 1 h

31.12.2021: 5 h

+ useita tunteja suunnittelu- ja ajatustyötä

5. ITSEARVIOINTI

Harmittaa palauttaa omasta mielestä keskeneräinen työ, varsinkin kun arviointiperusteet vaikuttaa melko tiukilta. Sovelluksen perusidea kuitenkin toimii. Suunnittelin itselleni aikataulua, mutta se petti ja pahasti sairastelun ja äkillisten töiden vuoksi. Tilastointia olisin halunnut kehittää vielä eteenpäin sekä virheidenhallinta jäi hyvin vähäiseksi.

Itse muistipelin teko vaatii aikaa ja alkuun tuntui, että en pääse liikkeelle mihinkään suuntaan. Ulkoasun ja toiminnallisuuksien suunnittelu oli hieman vaikeaa, koska alkuun minulla ei ollut mitään selkeää visiota, mitä lähteä tekemään.

Tutkailin netistä erilaisia muistipelin malleja ja yritin soveltaa useampaakin eri mallia omaan käyttöön, mutta tuloksetta. Kunnes yhden videon pohjalta sain sovellettua koodia ja sain muistipelin toimimaan. Tästä oikeastaan koko sovelluksen teko lähti rullaamaan. Taulukoiden tekeminen on ollut minulle aina haasteellista (en tiedä itsekään, mikä siinä tökkii), mutta nyt kun tein useita taulukoita sovellukseen niin koen, että kehityin niiden kanssa.

Loppuvaiheessa tilastoinnin tekeminen vei aikaa yllättävän paljon. Kokeilin useita eri variaatioita siihen, mutta vaikutti että mikään ei toimi. Json:lla se sitten kuitenkin hoitui. Json-tietojen saaminen Datagridviewiin hoitui yllättävän kivuttomasti.

Olen Code Academyssa opiskellut käyttöliittymän tekoa. Aiemmista opinnoista oli kyllä apua sovelluksen tekemisessä. Siitä huolimatta muistipelin tekeminen oli työlästä ja muutaman kerran meinasi itku tulla. Vaikkakin sovellus jäi omasta mielestäni keskeneräiseksi, niin olen kuitenkin tyytyväinen siihen, että osasin soveltaa löytämäni tietoa omaan käyttööni sopivaksi. Harjoitustyö oli kokonaisuudessaan hyvää oppia eteenpäin.