

Käyttöliittymän navigaatorakenne

Ohjelmoinnin harjoitustyö

Helsingin yliopisto, Tietojenkäsittelytieteen laitos

Tekijä:

Tomi Virtanen

tomi.virtanen@helsinki.fi

014140105

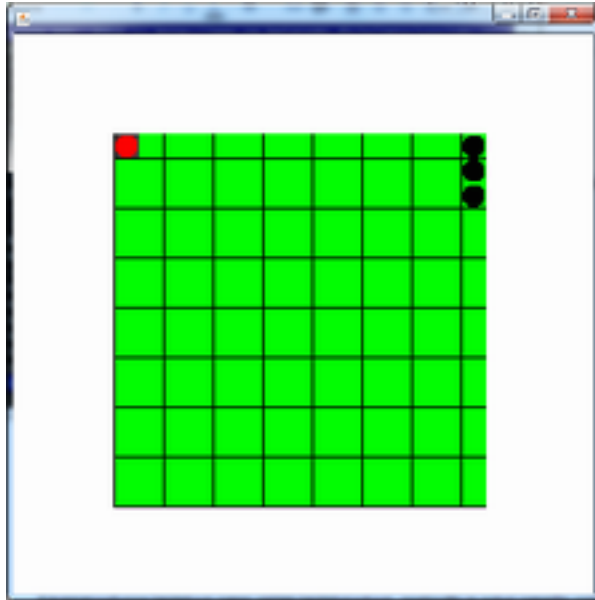
Käyttöliittymän navigaatorakenne



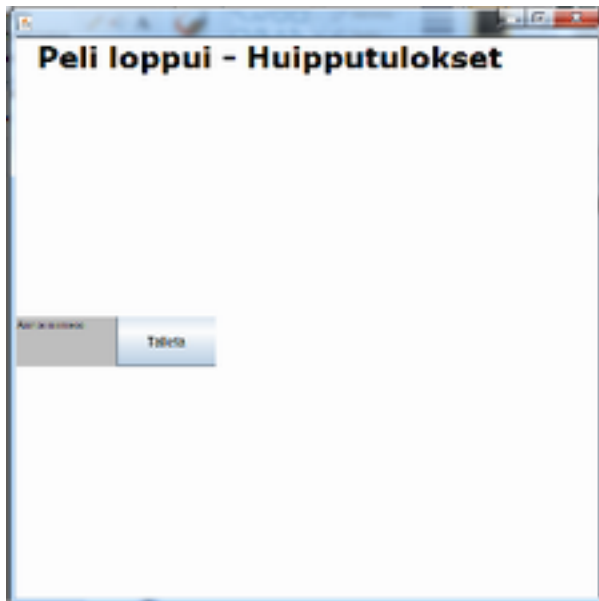
Aloitusrudussa aloita painikkeella siirrytään kaupparuutuun ja lopeta painikkeella poistutaan pelistä.



Kaupparuudussa taisteluun nappi siirtää taisteluruutuun, nostoväki ja soturi napeilla voidaan ostaa yksiköitä.



Taisteluruutu ei sisällä navigaatio toimintoja itsessään. Kun joko pelaaja ryhmä tai hirviö ryhmä on tyhjä silloin järjestelmä siirtää kaupparuutuun jos hirviöryhmä on tyhjä eli pelaaja voitti tai tulostennäyttöruutuun jos hirviöt voittivat.



Tulostennäyttöruutu alkaa siten että käyttäjältä pyydetään nimi ja painamaan talleta nappulaa. Tämän jälkeen näytetään tulokset.

