

Mobil alkalmazásfejlesztés

2019-2020/2

IB470G-4

Akasztófa

Készítette:

Félegyházi Dávid

A Projekt leírása:

A project egy Akasztófa nevű játékot implementál Androidra. A program kiválaszt egy szót egy adatbázisból és a játékosnak tippelnie kell betűket. Ha a betű benne van a szóban, akkor a játék behelyettesíti a megfelelő helyre, ha nem, akkor elkezd rajzolni egy embert, akit éppen akasztanak. Ha a figura teljes, akkor a játéknak vége, és a játékos veszített, de ha a játékos hamarabb kitalálja a szót, akkor a figura túléli, és a játékos nyert.

A Projekt tervezési folyamata:

1. Funkciók meghatározása(15.hét Hétfő):

A programnak legyen egy főoldala, mely navigál egy beállítások földre vagy maga a játék földre. A beállítások fölön ki lehet választani, hogy a játéknak legyen-e háttérzenéje, illetve milyen nyelvű szavakat szeretne a játékos kitalálni. A játék fölön jelenjen meg a szószámnak megfelelő alulvonal, maga az akasztófa, illetve egy panel, amelyen keresztül lehet beírni betűket. A játék végén pedig egy végeredményt értékelő felület legyen, amely felajánlja a főoldalra vagy egy új játékra való lehetőséget.

2. Látványtervek elkészítése(15.hét Hétfő):

Hogyan nézzen ki a négy felület (Főoldal, Beállítások, Játék, Értékelő). Ezekhez a Draw.io-ban lévő eszközöket használom. Minden egyes részét előre meghatározom a neveik által, hogy melyik gomb, szöveg vagy EditText mit kell majd, hogy csinálnia.

3. Látványtervek megvalósítása(15.hét Kedd-Csütörtök):

A tervek alapján elkészítem a négy felületet, funkciók nélkül. Beillesztem a gombokat, szövegeket, képeket és megcsinálom a látványokhoz szükséges file-okat. Ezek lehetnek gépek illetve grafikai minták.

4. Az elsődleges funkciók megvalósítása(16.hét Hétfő-Szerda):

A játék legyen működőképes, a felületek egymás között tudjanak kommunikálni. Az alapvető funkciókat tartalmazza, mint például a hibás betűk kiírása, a jó betűk behelyettesítése, egy számláló számlálja a hibákat és a végén érzékelje, ha vége a játéknak.

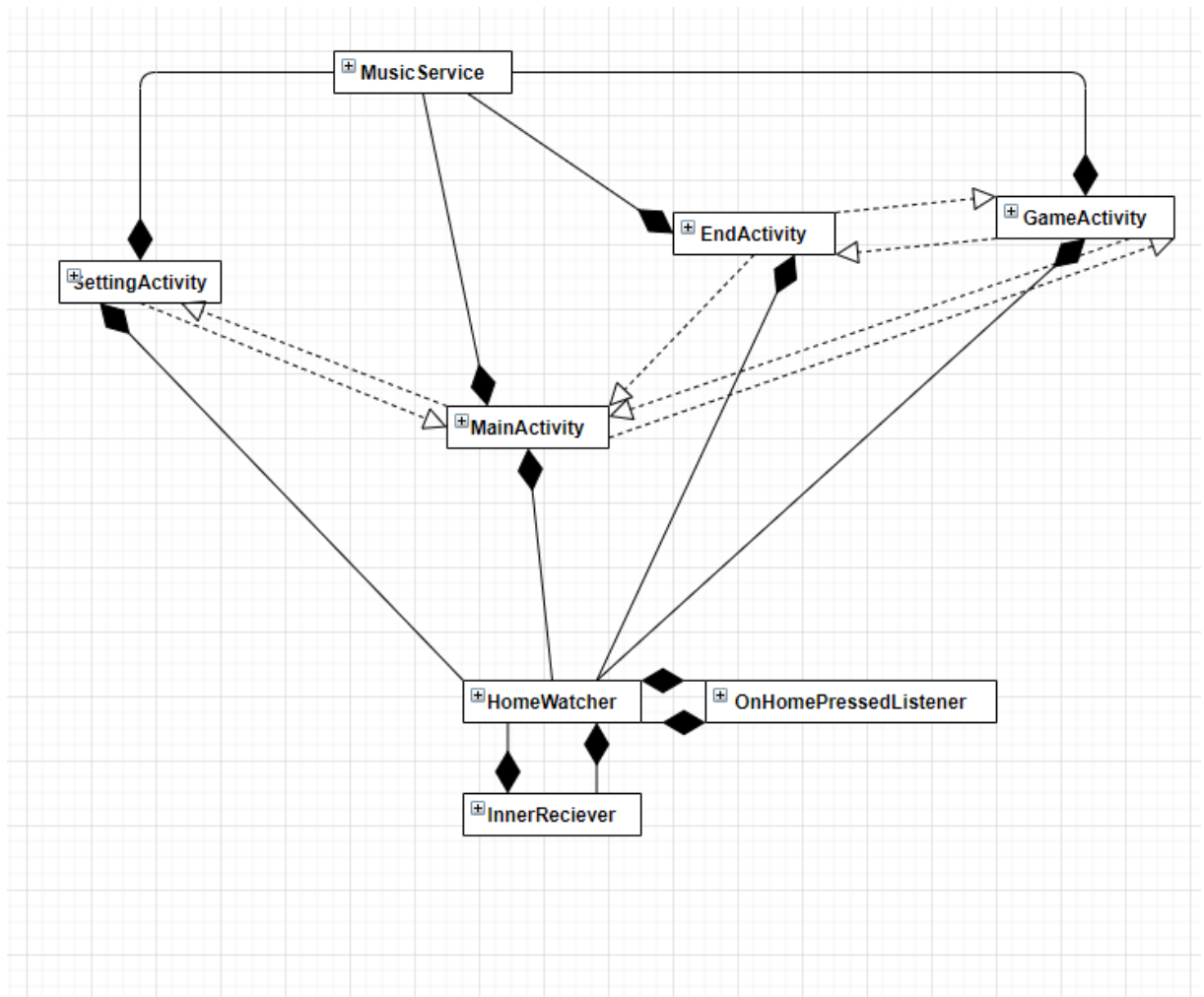
5. Másodlagos funkciók megvalósítása(16.hét Csütörtök-Vasárnap):

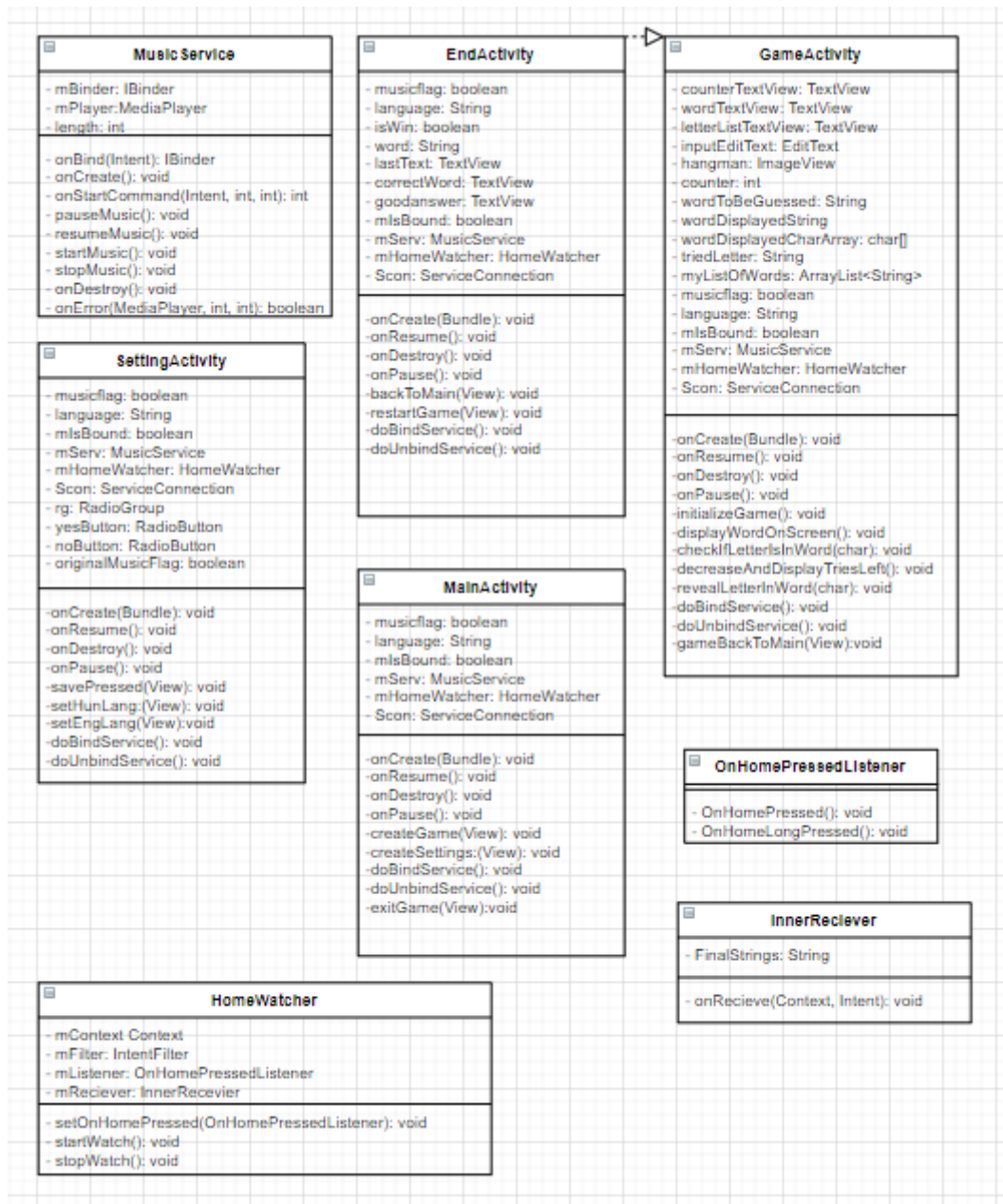
A Beállítások fölön be lehessen állítani másik nyelvet, ekkor a játékban abból a nyelvből lévő szavak lesznek a kitalálendő szavak. Ezenkívül a játékban legyen háttérzene is, mely az összes felületen keresztül működjön. Ezek technikai megvalósítása és kialakítása

6. Debugging, tesztelés(17.hét hétfő)

Hibák kijavítása, funkciók pontosítása.

Osztálytervek:





Leírás:

Kitöltésre vár!

Képernyőtervek:

MainActivity



Nyelv



Hang

- Igen
- Nem

Mentés

Rossz lehetőségek: Számláló

Akasztófa Kép

Kiválasztott szó

Tippelt betű: Betűlista

Tippeléshez használt
EditText

Végeredmény

Jó válasz (opcionális)

Új játék

**Vissza a
főoldalra**