


[Gå till umu.se](http://umu.se)

- [Bibliotek](#)

Utveckling av mobila applikationer, ST19 (VT19)  Uppgifter

Uppgifter

Uppgift - Under arbete

Fyll i formuläret, välj sedan passande knapp längst ned.

Titel

Inlämnings uppgift 1 - En android applikation

Sista inlämning

2019-jul-05 17:00

Antal tillåtna återinlämningar

2

Tillåt återlämningar till

2019-okt-07 17:00

Status

Under arbete

Ändrad av lärare

2019-jun-20 14:29

Instruktioner

I denna obligatoriska uppgift så ska ni göra en första Android-applikation för att bekanta er med utvecklingsmiljön Android Studio och Androids API:er. Den applikation ni ska utveckla är en implementation av tärningsspelet Thirty för en spelare (ni får göra för flera också, men se till att det funkar för en först).

Beskrivning av spelet Thirty

Thirty är ett tärningsspel inte helt olikt Yatzy där man slår sex tärningar i omgångar. Man får sedan slå om de man vill av tärningarna två gånger. Vid varje omslag får spelaren välja vilka tärningar den vill behålla. Efter de tre slagen beräknar man poängen för tärningarna. Ett spel består sedan av 10 stycken sådana rundor. Vi kommer alltså totalt göra maximalt 30 slag, därav namnet på spelet.

Poängsättning

Vid poängsättningen så väljer man vad som ska räknas i denna omgång. För möjliga val se tabellen nedan. Varje val får göras maximalt en gång under ett spel. Vid poängräkningen får värdet av varje tärning räknas bara en gång. Då spelet är slut ska spelarens totala poäng visas samt hur många poäng denne fick för varje möjligt val.

Val	Vad som räknas (Summan av alla för valet ingående tärningars värde ger poängen)
Low	Alla tärningar med värde 3 eller lägre ger poäng

4	Alla kombinationer av en eller flera tärningar som ger summan 4 ger poäng.
5	Alla kombinationer av en eller flera tärningar som ger summan 5 ger poäng.
6	Alla kombinationer av en eller flera tärningar som ger summan 6 ger poäng.
7	Alla kombinationer av en eller flera tärningar som ger summan 7 ger poäng.
8	Alla kombinationer av en eller flera tärningar som ger summan 8 ger poäng.
9	Alla kombinationer av en eller flera tärningar som ger summan 9 ger poäng.
10	Alla kombinationer av en eller flera tärningar som ger summan 10 ger poäng.
11	Alla kombinationer av en eller flera tärningar som ger summan 11 ger poäng.
12	Alla kombinationer av en eller flera tärningar som ger summan 12 ger poäng.

Exempel: En spelare har efter sina 3 slag fått tärningarna 1, 1, 1, 2, 4 och 4 och väljer att poängsätta detta som 5. Han bör då få 10 poäng då han kan få ihop två par bestående av en etta och fyra. OBS! Gör ni helautomatisk poängräkning så tänk på att det inte bara är att där kombinera ihop tärningar hur som helst. Hade vi tex istället parat ihop de tre ettorna med tvåan så hade vi också kommit upp till 5, men hade sedan inte kunnat använda de andra tärningarna till något varvid slutresultatet hade blivit lägre än det spelaren förväntade sig.

Gränssnitt och övriga krav på er app

Ni får utforma gränssnittet i er app som ni vill. Tänk dock på att göra det så användarvänligt som möjligt. Testa gärna på en riktig mobil om ni har möjlighet så att ni ser att det fungerar i praktiken också, samt på olika skärmstorlekar i emulatorn. En annan sak som bör testas är att tillstånd sparas korrekt så att appen inte startas om (eller något annat oväntat inträffar) vid rotation av telefonen eller då aktiviteten behöver startas om då den varit i bakgrunden. Appen ska bestå av minst två olika skärmvyer (Activities/Fragments): en som hanterar själva spelvyn och en för att visa resultatet vid spelets slut. Delresultat per val (obs vilket val som gjorts för respektive poäng ska framgå tydligt) och en totalsumma ska visas i resultatvyn.