|  |
| --- |
| // Hier komt mijn plan van aanpak |
|  |
| Maak 3 activities -> het beginscherm, het spel en het eindscherm |
|  |
| Op het beginscherm moeten minimaal 3 foto's komen om aan te klikken en een knop voor de moeilijkheidsgraad |
| Er zijn 3 niveau's: makkelijk is een 3x3 puzzel, gemiddeld (de default moeilijkheid) 4x4 en moeilijk is een 5x5 puzzel |
| de foto's moeten onberwerkt getoond worden op het scherm. Als er op een foto wordt geklikt moet de volgende activity (GamePlay) gestart worden |
|  |
| Het spel |
| begin met het tonen van de oplossing, dit is de in n stukken gehakte foto met een leeg vakje rechtsonder. Na drie seconden veranderd |
| dit beeld naar een oplosbare configuratie: 15,14,13,12,11,10,9,8,7,6,5,4,3,1,2,leeg. Maak ook een submenu waarin de puzzel gereset kan worden, |
| de difficulty aangepast kan worden en een link naar het beginscherm |
| Als op een vakje wordt geklikt moet dit vakje verwisseld worden met het lege vakje. Als dit niet mogelijk is doet het spel niks. |
| Bij een klik moet er 1 zet opgeteld worden bij de zetcounter variabele |
| Indien de configuratie 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,leeg is (dus opgelost) moet een nieuwe activity YouWin gestart worden. |
|  |
| Het eindscherm |
| Zeg gefeliciteerd, geef de zetcounter variabele en maak een knopje naar het beginscherm |
|  |
| Onthoud alles in de GamePlay activity: de huidige state, de difficulty en de zetcounter als de app wordt afgesloten. |
| Als de app weer wordt opgestart moet de gebruiker verdergaan waar hij gebleven was |