

Lutemon

Ella Salo, 000668578, ella.salo@student.lut.fi

Matias Heikkinen, 0545393, matias.heikkinen@student.lut.fi

Lutemonin kehittyminen tapahtuu siten, että lutemonilla on taso ja voitoista saa XP:tä. Tason kasvaessa statsit paranee. Kun lutemon saavuttaa tietyn tason, se kehittyy suurempaan muotoon: ulkonäkö muuttuu ja sen statsit kehittyvät entisestään. Lutemoneilla on myös nopeus, joka määrittää sen, kumpi lutemon aloittaa hyökkäämisen taistelussa ensin. Lutemonit on piirretty itse ja kuvia käytetään lutemonien listauksessa ja taisteluissa.

Jokaisella lutemonilla on neljä liikettä ja tasojen kehittyessä, liikkeet korvautuvat paremmilla. Liikkeet voivat olla sellaisia, että ne lyövät kovempaa tai että ne parantavat lutemonin statseja (liikkeen mukaan hyökkäystä tai puolustusta) taistelun ajaksi (esimerkiksi 1,5-kertaiseksi). Taistelut visualisoidaan siten, että hyökkäävä liike saa aikaan räjähdysen vastustajan päälle hetkeksi. Jokaisella lutemon-tyypillä on myös jokin toinen lutemon-tyyppi, jolle se on erityisen heikko. Tällöin vahvempi saa automaattisesti jonkun vahvistavan kertoimen taisteluun (2).

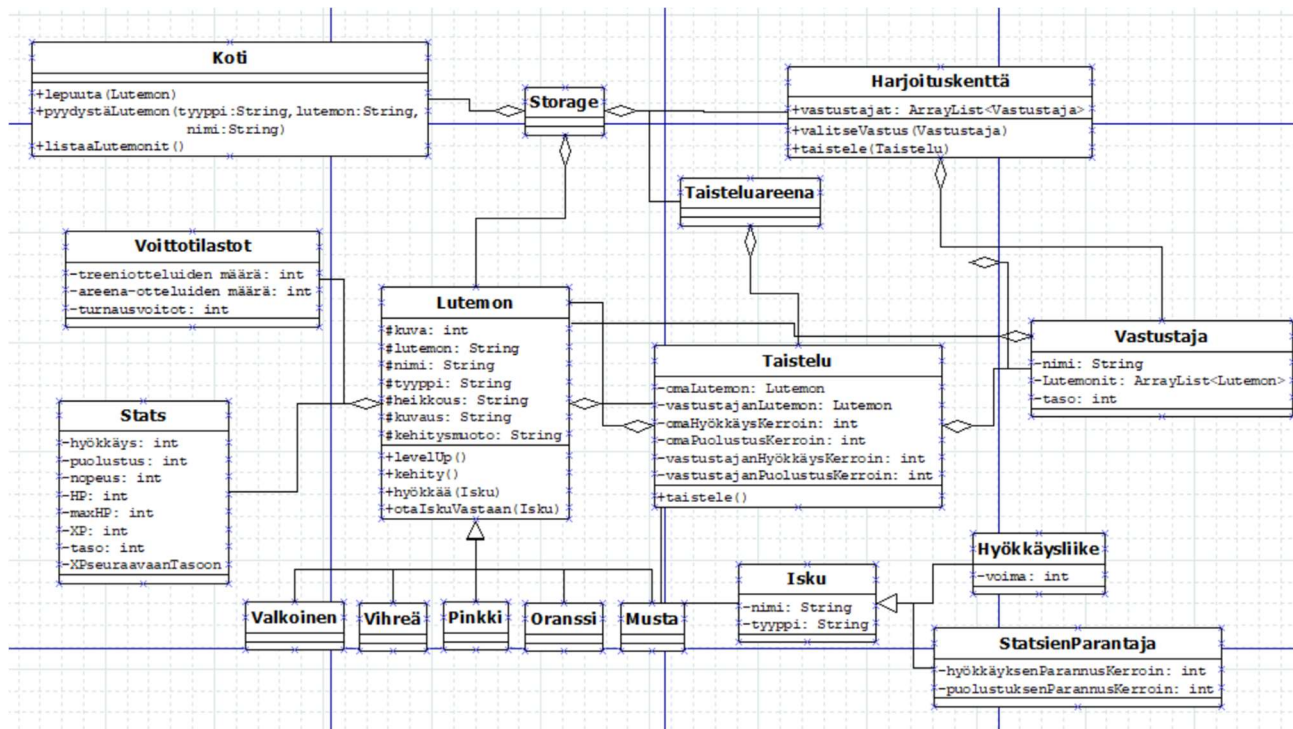
Kotona lutemonit lepäävät eli menetetty HP palautetaan ja siellä voi pyydystää uusia lutemoneja. Harjoituskentälle on koodattu muutama vastustaja, jotka edustavat tasan tarkkaan tiettyä tasoa ja jolla on tietyn tasoisia lutemoneja, joita vastaan taistelemalla voi kerryttää XP:tä. Suurempitasoisten voitosta saa enemmän XP:tä kuin pienempitasoisten. Siellä taistellaan yksi ottelu kerrallaan. Taisteluareenalla puolestaan on 3 taistelua, jotka on kaikki voitettava, jotta turnauksen voi voittaa. Turnaus on kovatasoinen ja kaikki on voitettava ilman lepoa välillä.

Tilastoihin merkitään taisteluiden määrä, treeniotteluiden määrä (niiden voitoilla ja häviöillä ei niin väliä, ne ovat vain harjoittelua) ja areenaotteluiden määrä. Turnausvoitot tilastoidaan erikseen.

Ohjelmassa on implementoitu kaikki ominaisuudet, jotka harkkatyön kuvauksessa on annettu pois lukien tilastojen visualisointi. Lisäksi on myös tuotu hyvin paljon omia ominaisuuksia (Lutex, josta näkee lutemonin tiedot, liikkeet, taisteluiden vastustajat). Lutemoneja ei varsinaisesti siirrellä minnekään, mutta uskomme, että meidän luomat muutokset parantavat sovellusta niin paljon, että se on paljon parempi näin.

Ella koodasi erityisesti käyttöliittymäelementtejä ja taistelun, Matias hoiti taisteluun liittyvät laskukaavat, Lutexin ja muutenkin ison osan backendistä. Suurin osa tehtiin kuitenkin ihan yhdessä.

Luokkakaavio (metodit eivät tasan tarkkaan samanlaiset, mutta suuntaa antava):



Linkki esittelyvideoon:

[WhatsApp-Video 2023-05-02 klo 23.39.10.mp4](#)