

Dokumentasjon for Hangman spill, Mappe 1

Kristoffer Berdal

s180212

s180212@stud.hioa.no

[Intro til spillet/programmet.](#)

[Hovedmenyen](#)

[Regler](#)

[Innstillinger](#)

[Spillet](#)

[Begrunnelser for valg](#)

[Menyaktivitet og hovedaktivitet er fullscreen og har ingen actionbar.](#)

[Når man roterer telefonen vil ikke spillet rotere.](#)

[Problemer](#)

[Lydproblemer](#)

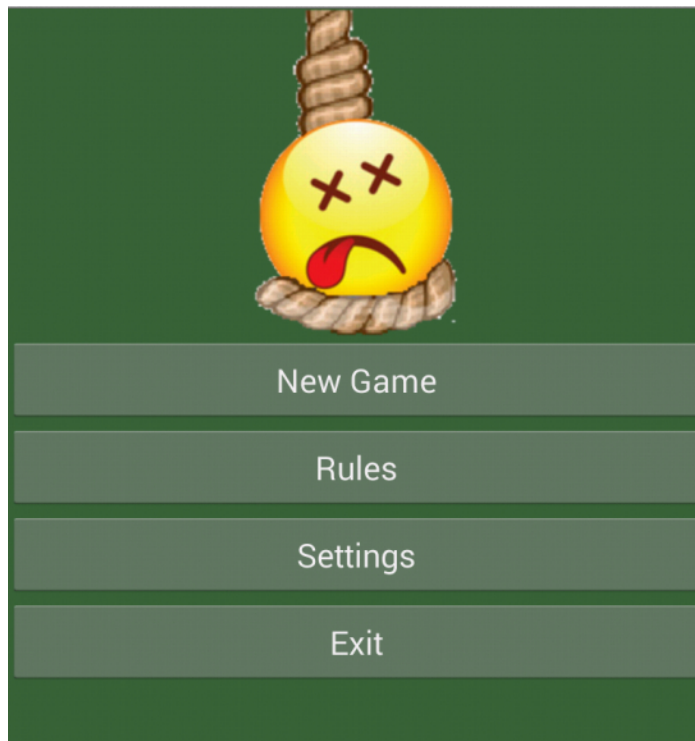
[Strukturering av kode](#)

[Konklusjon](#)

Intro til spillet/programmet.

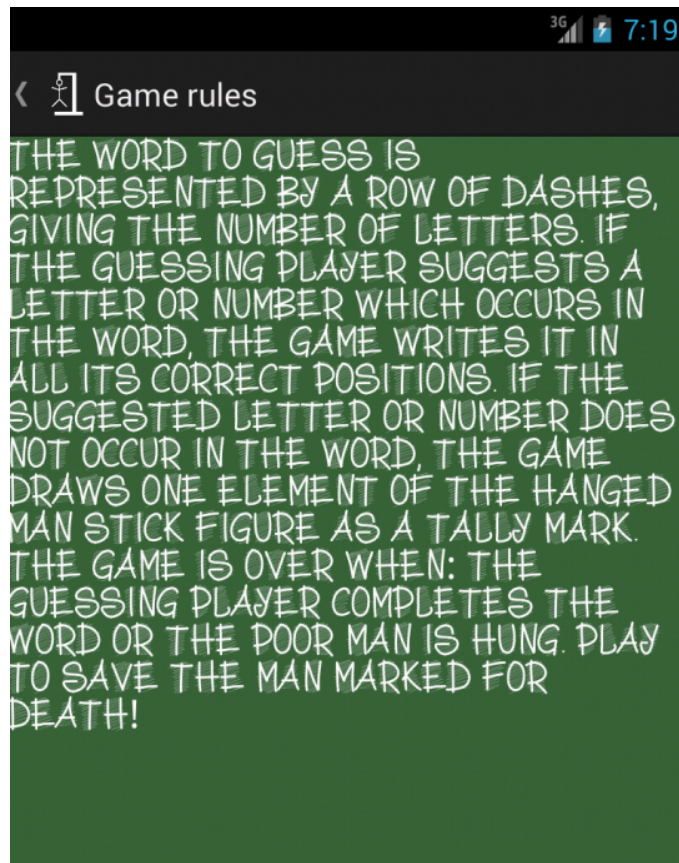
Her følger en kort bildeguide til hvordan spillet ser ut og hvilke valgmuligheter man har. Dokumentasjonen her tar for seg hver aktivitet/skjerm med et bilde og så gir den begrunnelse for et par valg som ble gjort og forklarte noen problemer som oppstod under veis.

Hovedmenyen



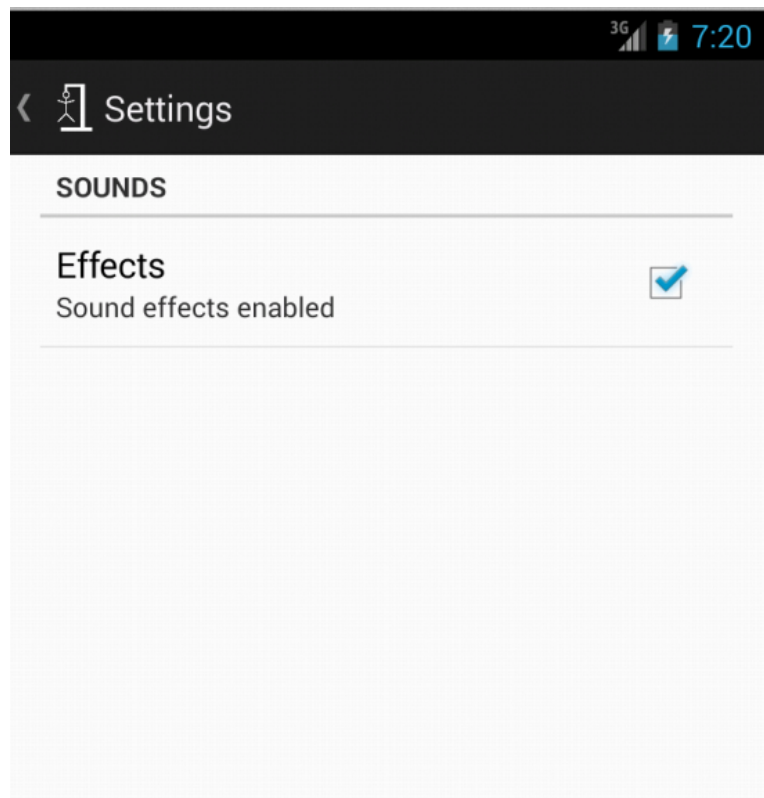
Dette er det første man ser når man starter spillet, her har man muligheten til å starte nytt spill, lese regler, forandre på innstillinger og avslutte spillet ved hjelp av fire store knapper.

Regler



I denne aktiviteten kan man lese spillets regler. Fonten ble valgt fordi den ligner på skriften mange bruker på kritt-tavler.

Innstillinger



I innstillinger aktiviteten kan man for øyeblikket kun endre på lyd-instillingene.

Spillet

Når man trykker på “Nytt spill” / “New Game” får man opp spillets hovedaktivitet.



Øverst ser man de bokstavene man har prøvd som ikke var riktige. Mannen som blir hengt vises under der igjen og så ser vi ordet vi gjetter, med de riktige bokstavene satt inn og _ representerer en bokstav vi må gjette. Under der vises knappene man trykker på for å gjette. De som er mørkere/nesten går i ett med bakgrunnen er knapper som allerede har blitt gjettet.

Begrunnelser for valg

Jeg har gjort et par valg jeg ønsker å begrunne:

Menyaktivitet og hovedaktivitet er fullscreen og har ingen actionbar.

Dette er noe jeg har gjort med vilje da jeg følte at ihvertfall på hoved/spillaktiviteten var det allerede lite plass. På alle android telefoner har man enten tre fysiske eller virtuelle knapper på bunnen av telefonen. Dette er "Options" knappen (får f.eks opp contextmeny med settings o.l hvis man har det), menyknappen (som gjør at man kommer til hovedskjermen) og tilbakeknappen, som gjør at man går tilbake til forrige aktivitet.

Dette er et kjent bruksmønster som gjør at alle som har en android-telefon er vant til å trykke på tilbakeknappen. Dette gjør actionbaren overflødig i spillets tilfelle.

Brukertesting bekreftet også dette da jeg har fått ca. 10 forskjellige mennesker i målgruppen (10-60 år) prøve spillet. De fleste var i gruppen 20-30 år gamle og ingen som var kjent med android telefoner opplevde problemer med å navigere rundt.

Når man roterer telefonen vil ikke spillet rotere.

Spillet er kodet sånn at det foretrekker Portrett-modus. Dette ble gjort fordi jeg mener det ikke er hensiktsmessig å kunne rotere ett hangman spill. Ved observering av de som testet spillet la jeg også merke til at det ikke var mer enn 1 av 10 mennesker som prøvde å rotere telefonen på den måten. I en fremtidig versjon av spillet (om dette faktisk var noe som skulle gis ut) kunne man valgt å håndtere rotasjonen med å lage et layout designet for at man holder telefonen horisontalt.

Problemer

Lydproblemer

Jeg slet en stund med at jeg ikke fikk avspilling av lyd til å fungere, det viste seg at dette var relatert til at jeg hadde skrudd av lydeffekter og så klart å introdusere en feil i innstillinger-aktiviteten. Når jeg hadde fått ordnet feilen i den andre aktiviteten kunne jeg skru på lyden igjen og alt var OK.

Strukturering av kode

Dette er vel egentlig ikke et problem men jeg skriver litt om det.

Jeg holdt på en stund med å tenke litt på strukturen av koden. Ideelt sett så burde MainActivity.java bli splittet opp i spill-relatert kode og android-relatert kode.

Spill-logikken burde være separat fra det som om handler user interface i Android, de er litt for nært knyttet nå.

Ellers hadde det også vært enkelt å kunne lagre hele spill-staten via Parcel/Bundle over lenger tid (og dermed implementere savegames o.l) om man kunne instantiere en spillsesjon via en lagret Bundle fra fil. Det er det for øyeblikket ikke mulig å gjøre.

Konklusjon

Spillet er veldig simpelt og kunne vært utvidet ganske mye, bla. med mye bedre tegning/hangman ved hjelp av Canvas.

Basert på tilbakemelding fra de som har prøvd er de følgende tingene noe de ønsker men som det ikke er tid til å implementere, flere av tingene er enkle. Forskjellige kategorier ord så det blir lettere å spille, ulike vanskelighetsgrader og hint til ordene.

Hadde man også laget en catchy temasang som kunne spille i bakgrunnen hadde det gjort spillet en del morsommere. Knytter man kanskje også inn noe sosialt (f.eks via Facebook) og verdensglobale rankinger så kan det bli mer spennende å spille.