



Dokumentasjon - Gallows

Mappeinnlevering 1 – s198607, s198613
(André Østhagen Bye, Hanne Rygge)
Apputvikling 2015

Innholdsfortegnelse

Front-end:.....	2
Back-end:.....	3
Screenshots av app.....	4

Front-end:

Vi startet prosessen med å tenke på hvordan vi ville at det programmet skulle se ut. Designet, hvilke farger, plassering av elementer, hvordan ord vi ville ha med, hvilke kategorier.

Vi bestemte veldig tidlig hvilket tema vi ønsket at spille skulle ha.

Vi tenkte siden vi skal "henge" en mann, så var det passende med et ganske dystert tema. Vi ønsket at det skulle være veldig mørk, mest svart/hvitt med litt grått på enkelte plasser. I og med at vi ønsket et dystert tema, så ville vi ta med ord som reflekterte dette. Vi har med fem forskjellige kategorier (henrettelse, tortur, dødsårsaker, våpen, sykdommer) som da gjenspeiler dette dystre temaet.

En del av fargevalget var også det at svart og hvitt gir veldig gode kontraster mellom hverandre, så det er veldig lett å skille mellom dem, se hva som er hva.

Vi prøvde å gjøre det brukervennlig, med enkle menyer, du kan lese regler fra hovedmenyen og fra spillet hvis du klikker på actionbaren på toppen av spillet.

Vi har tatt med flere dialogbokser som gir instruksjoner når det er noe du skal gjøre, som å velge kategorier før du spiller, hvor det er mulig å velge flere kategorier hvor du da vil få ord tatt ut fra alle kategoriene som er valgt, men det må være valgt minst en. Spilleren får også opp en dialogboks når spillet er vunnet eller tapt, hvor det blir gitt et valg om å prøve igjen med et nytt spill, eller å avslutte spillet og gå tilbake til hovedmenyen.

Vi har prøvd å holde oss til å gi korte, gode beskjeder om hva som skjer så det ikke blir mye å lese for brukeren siden det fort blir kjedelig å lese masse unødvendig tekst. Den eneste teksten med litt lengde er reglene, men der må man nesten ha litt tekst for å forklare hvordan man spiller spillet.

Vi valgte å ta med en funksjon for å velge kategorier fordi vi ville at spilleren skal kunne komme med innspill og hva de vil gjette på.

Når det kommer til layoutene så har vi valgt å bytte mellom relative layout og linear layout for å skape det designet vi ønsket. Vi prøvde å gjøre designet så rent og ryddig som mulig, vi ønsket ikke masse forskjellige elementer hengende rundt som ikke hadde noe der å gjøre, for mange ting kan gjøre det veldig forvirrende for brukeren, og vi ville ha det naturlig som mulig så spille er lett å spille, lett å lære seg og brukervennlig. Vi prøvde å gjøre det ganske gjenkjennelig med hvor elementer er plassert. Menyen med knapper over hverandre, inne i spille med alfabetet på bunnen av bilde med ordet som skal gjettes over og i landscape mode så er det det samme bortsett fra at elementene ligger på venstre side med bilder ved siden av.

Vi lagde også egne layouter for landscape mode, andre bilder og et annet design som blir mer passende med den plassen telefonen har når den ligger. Dialogfragmentene hvor du velger kategorier og leser regler, blir mindre, så det er en scroll funksjon så det er bare å dra skjermbildet nedover så får brukeren opp alt som vanlig.

På forsiden har vi også tatt med hvor mange ganger spillet er blitt spilt, eller hvor mange ganger det er vunnet og hvor mange ganger det er tapt, vi har også en variabel som sier hvor mange ganger brukeren har vunnet sammenhengene, rekorden på hvor mange ganger spillet er vunnet på rad. En type highscore.

På menyen har du en knapp som heter språk, denne knappen åpner et dialogfragment hvor du får valget å bytte språk, eller du kan gå tilbake til menyen uten å bytte.

Vi tester dette fragmentet inne i koden, så hvis spåket er satt til engelsk så vil du kun få valget å bytte til norsk og motsatt, så du får bare valget å bytte til et nytt språk.

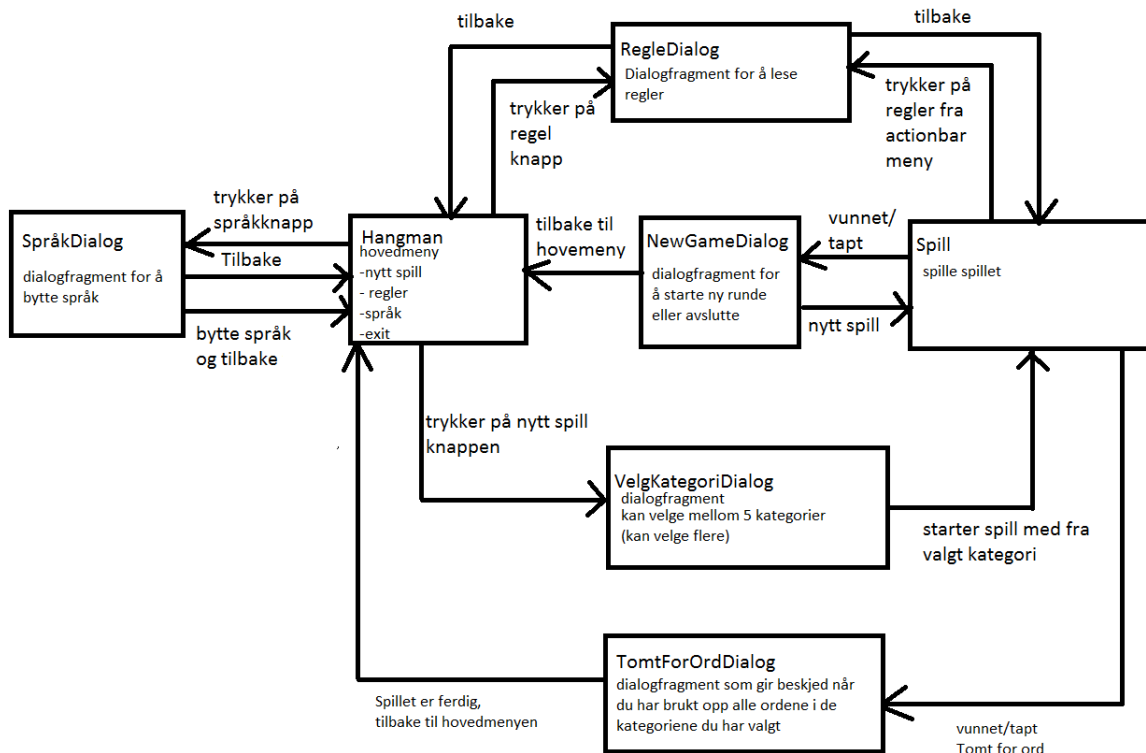
Back-end:

Vi har valgt å bruke Arraylister for å håndtere bokstaver og ord. Dette har vi gjort fordi vi måtte ha dynamiske lister. Ved valg av kategori legger den inn kun de ordene i de valgte kategoriene inn i en Arraylist som spillet henter ord utifra. For hver gang et ord blir brukt fra Arraylisten tar vi ut dette ordet slik at man ikke kan få det samme ordet igjen. Hvis man ikke velger en kategori blir Arraylisten tom og spillet vil avslutte seg fordi man har gått tom for ord. Vi har også brukt et Arraylist for å få tak på hvilke bokstaver som allerede er gjettet, for blant annet når man skal endre orientering på skjermen.

Vi har valgt å bruke en random funksjon for å ta ut hvilket ord som skal gjettes. Vi vurderte å bruke Shuffle fra collections, men valgte å bruke random funksjon da dette virker som å kreve mindre ressurser.

Vi hadde problemer med å få inn alfabetet fra string.xml så den ligger som en string i koden. For å holde rede på hvilke bokstaver som er riktig gjettet valgte vi å bruke et boolske array som vi oppdaterer hver gang man har gjettet en riktig bokstav. Vi bruker denne til å oppdatere visningsordet med bokstavene som skal vises som riktig gjettet. (en sjekk i det boolske arrayet og samme plassering i visningsordet skal vises).

Vi har fikset en layout når man forandrer orientering men spillet fungerer har flere mangler for at dette skal fungere godt og vi har da valgt å prioritere annen funksjonalitet. Spillet kræsjer ikke, men den klarer ikke å holde på hvilke bokstaver du har gjettet på eller hvilket ord som skal gjettes. Vi hadde en løsning i tankene men rakk ikke å implementere dette.



Screenshots av app

