

# Harjoitustyö: Lutemon GO

## **Tekijät:**

Joakim Kaseva (001107355)

Juho Kettunen (0541135)

Kimmo Kulmala (001094918)

## **Esittelyvideo**

<https://youtu.be/6mPYv6ULfhY>

## **Repo:**

<https://github.com/jrkaseva/LUT-Harjoitustyo>

## Yleinen kuvaus

Lutemon GO pelissä pelaaja voi luoda Lutemoneja, joita voi kehittää ja joiden välillä käydään taisteluita. Lutemoneja on 5 eri tyyppiä, jotka ovat tunnistettavista eri väreistä ja jokaisella tyyppillä on hieman erilaiset ominaisuudet. Lutemonien ominaisuuksia ovat hyökkäys, puolustus, sekä elämäpisteet ja näiden vahvuudet määräytyvät Lutemonin tyyppin mukaan. Uusia Lutemoneja luodaan ”Home” näkymässä ja tämän jälkeen Lutemoneja voi liikutella vapaasti kolmen eri näkymän välillä riippuen siitä, missä pelaaja haluaa Lutemoneja käyttää. Jokaisessa näkymässä on näkyvissä lista siellä olevista Lutemoneista ja Lutemonin tietoja voi tarkastella Lutemonin kohdalla olevasta infonapista. Pelin maksimimäärä on kerrallaan 10 Lutemonia ja Lutemoneja voi myös poistaa.

Pelistä löytyy harjoitusalue eli ”Gym”, jossa pelaaja voi käydä Lutemoneillaan harjoitusotteluita harjoitusvastustajia vastaan ja näin kehittää Lutemoneista vahvempia. Harjoitusvastustajat ovat pelin sisäisiä hahmoja, joita pelaaja ei itse voi käyttää otteluissa. Harjoitusvastustajista on valittavissa kahta eri vaikeusastetta, helppo tai vaikea. Helpon vastustajan voittamisesta Lutemon ansaitsee yhden kokempuspisteen ja vaikean voittamisesta kaksi kokempuspistettä. Kokempuspisteiden ansaitsemisen seurauksena Lutemonin hyökkäys- ja puolustusvoima kasvavat siten, että jokaista yhtä kokempuspistettä kohden, myös hyökkäys ja puolustus kasvavat yhdellä pisteellä. Harjoitusottelun häviämisestä ei rangaista mitenkään.

Varsinaiset taistelut käydään ”Arena” alueella. Tällä alueella pelaaja valitsee kaksi Lutemonia, joiden välillä haluaa käydä taistelun ja sen jälkeen aloittaa taistelun näiden välillä. Ottelun voittanut Lutemon ansaitsee yhden kokempuspisteen, joten Lutemonit kehittyvät vahvemmiksi myös voitettujen taistelujen myötä. Tämän lisäksi Lutemonille merkataan sen tilastoihin yksi voitto lisää. Hävinneen Lutemonin tilastoihin merkataan puolestaan häviö. Lisäksi sen saama kokemus nollaantuu ja täten myös hyökkäys- ja puolustusvoima palaavat sille tasolle, mitä ne olivat, kun Lutemon luotiin. Taistelun päätyttyä hävinnyt Lutemon palautuu kotinäkömään ja voittaja jää Areenalle.

Harjoitusotteluiden ja varsinaisten taisteluiden kulku on keskenään samanlainen. Kun ottelu alkaa, aukeaa näkymä, jossa näkyy molemmat osapuolet. Pelaajan tehtävä on painaa näkymässä olevaa Attack-nappia, jonka seurauksena kukin hyökkäys alkaa. Vasen Lutemon aloittaa ja tämän jälkeen Lutemonit hyökkäävät toistensa kimppuun vuorotellen, kunnes toiselta loppuu elämäpisteet. Ruudun alareunaan tulee tietoa taistelun jokaisesta vaiheesta ja lopuksi ilmoitetaan voittaja.

## Implementoidut ominaisuudet

Vaatus	Kuvaus	
Oliokoodia		✓
Koodi on englanniksi		✓
Ohjelma toimii Androidilla		✓
Ohjelma sisältää perustoiminnallisuuden		✓
RecyclerView		✓
Lutemoneilla on kuva	Jokaisella Lutemonilla on oman värisensä "lutepallo" kuvana.	✓
Taistelu on visualisoitu	Taistelut on visualisoitu käyttämällä hyökkäys- ja puolustusanimaatioita	✓
Tilastot	Lutemonin tilastoihin kirjataan voitettut ja hävityt ottelut.	✓
Kuolema pois	Hävitty taistelu ei johda kuolemaan, vaan Lutemonin tilastoihin merkataan tappio. Lutemonin saama kokemus myös nollaantuu.	✓
Satunnaisuus	Hyökkäyksen voimakkuuden määräytymisessä on hieman satunnaisuutta.	✓
Fragmentit	Home, Gym ja Arena näkymät on tehty käyttäen fragmentteja.	✓
Tietojen tallennus ja lataus	Luodut Lutemonit tallentuvat automaattisesti ja latautuvat ohjelman käynnistyessä.	✓

# Työnjako

Joakim:

- Ulkoasusuunnittelu
- Dialogit
- Lutemon – luokka ja perustoiminteet: luominen, siirtely
- Fragmentit
- Taistelun kehittäminen
- UML - luokkakaaviot

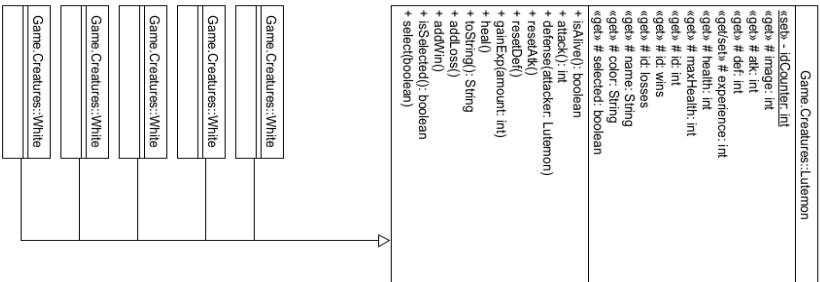
Juho:

- Harjoitusottelun teko
- Taistelun kehittäminen
- Suunnitelman ja dokumentin kirjoitus

Kimmo:

- LutemonAnimaatio – luokan ja niiden taustalla olevien XML – tiedostojen hiominen.
- Lutemonien taistelun kehittäminen.
- Tiedostojen Tallennus Storage – luokasta
- Esittelyvideon kuvaaminen ja editointi

Backend classes



Frontend classes

