

Ανάπτυξη Εφαρμογών Κινητών Συσκευών
Εργασία εαρινό 2023



Μέλη ομάδας

Ανδρονιάδης Θεμιστοκλής ΑΕΜ:

Μαρινέλα Κάλθι ΑΕΜ: 3984

Καλλιόπη Μαλλά ΑΕΜ:3979

Περιγραφή σκοπού εφαρμογής και των τυπικών χρηστών της

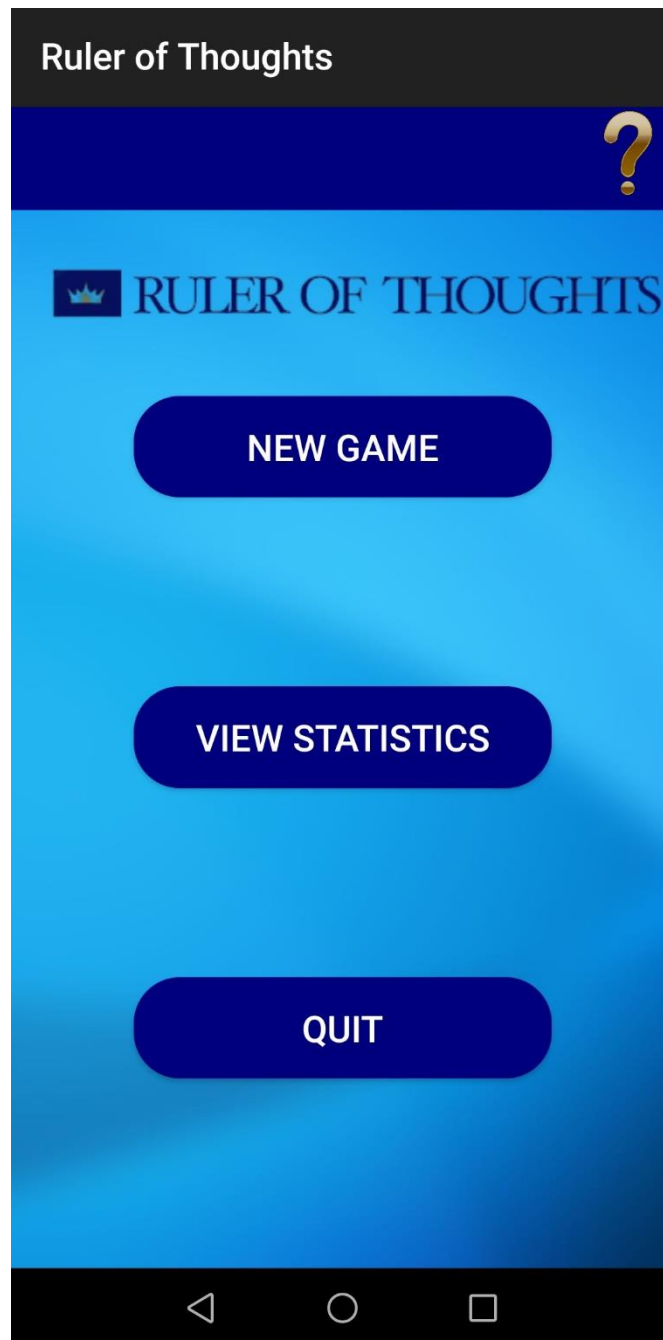
Σκοπός της εφαρμογής είναι η επαφή του χρήστη με το επιτραπέζιο παιχνίδι Master Minds «παιχνίδι με καρφάκια» της δεκαετίας του '70.

Πρόκειται για ένα επιτραπέζιο της λογικής των δύο παικτών. Στην περίπτωση μας, υπάρχει ένας τυπικός χρήστης ο οποίος παίζει το παιχνίδι με τον υπολογιστή. Ο υπολογιστής θα δημιουργήσει ένα μυστικό κωδικό χρωμάτων τον οποίο ο χρήστης θα προσπαθήσει να σπάσει. Ο παίχτης έχει 9 προσπάθειες για να μαντέψει τον κωδικό, και ο υπολογιστής δίνει διάφορες βοήθειες (hints) όπως αναλύεται επακριβώς στα Rules της εφαρμογής.

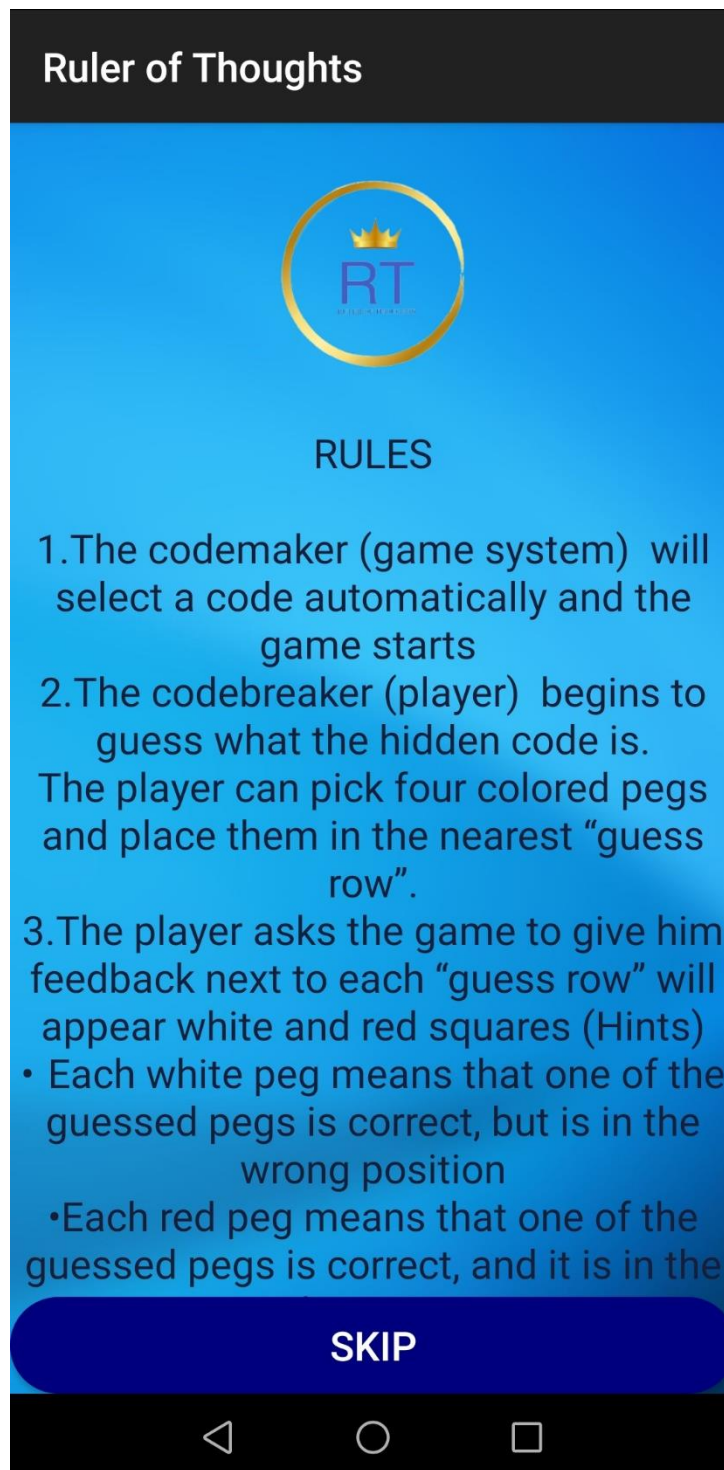


Λειτουργικότητα εφαρμογής

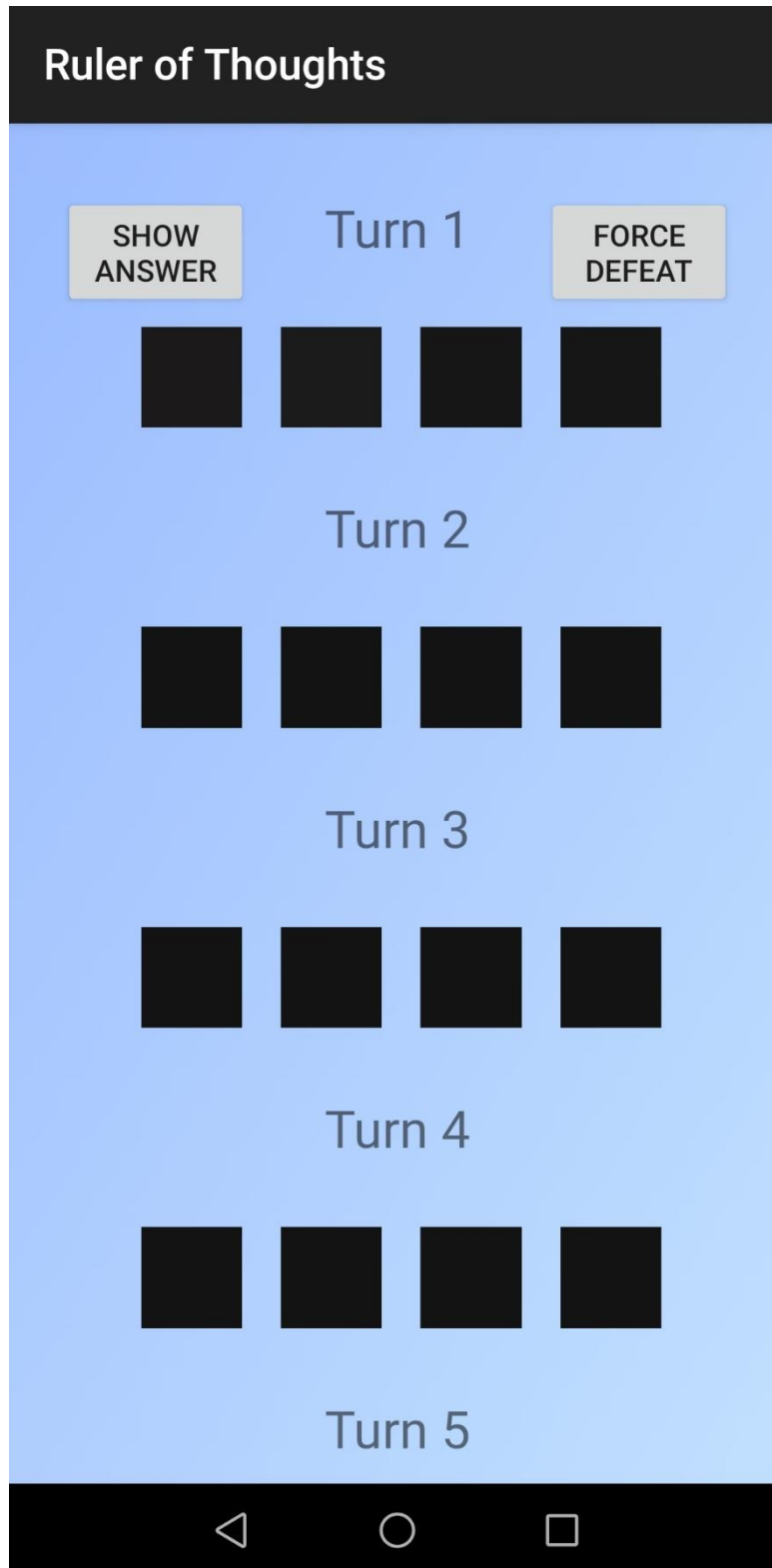
Όταν ο χρήστης ανοίξει την εφαρμογή , εμφανίζεται το μενού επιλογών όπως βλέπουμε παρακάτω. Το button «NEW GAME» ανοίγει μια νέα παρτίδα , το «VIEW STATISTICS» ανοίγει το layout με τα στατιστικά των παικτών , το «QUIT» σε βγάζει από την εφαρμογή.



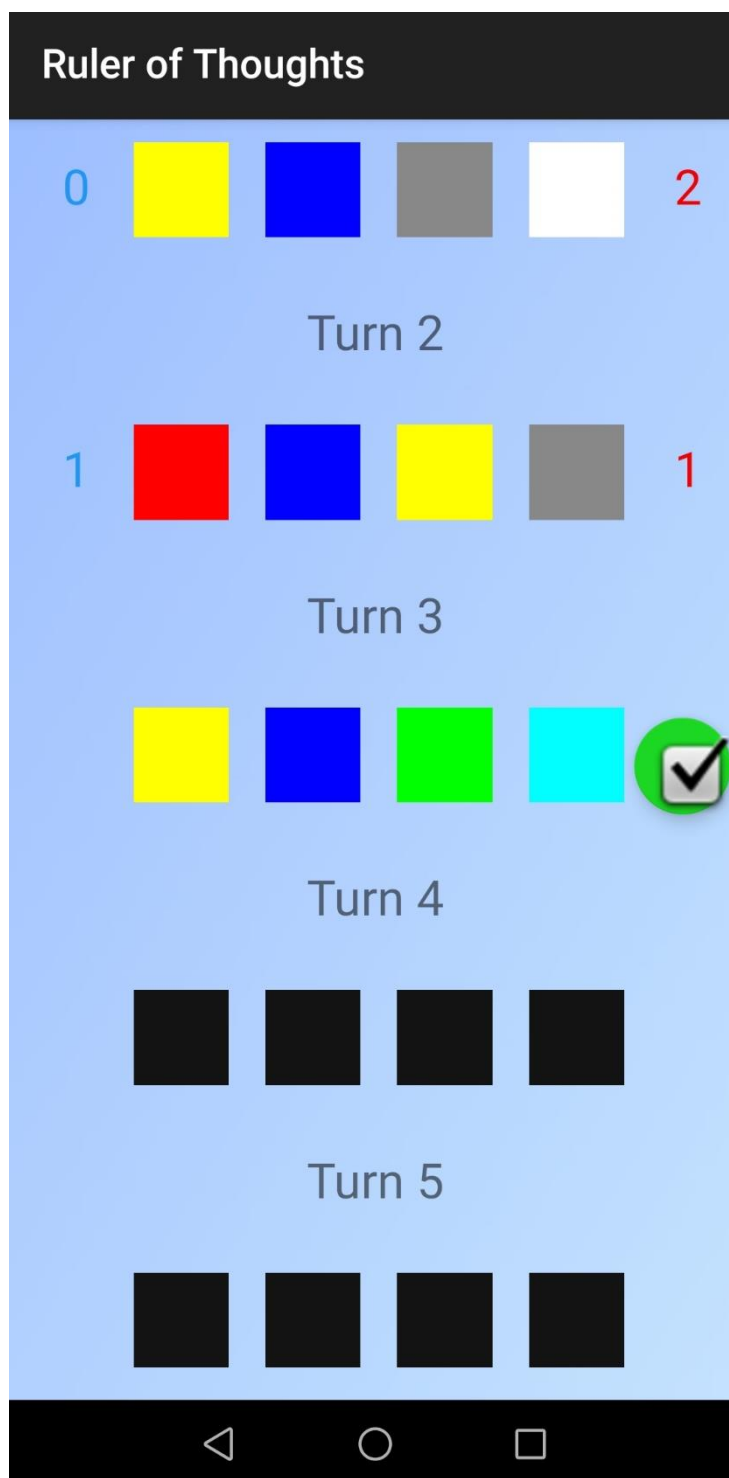
Εάν από το layout του μενού πατήσει το ImageButton «?» εμφανίζεται η σελίδα με τους κανονισμούς του παιχνιδιού.



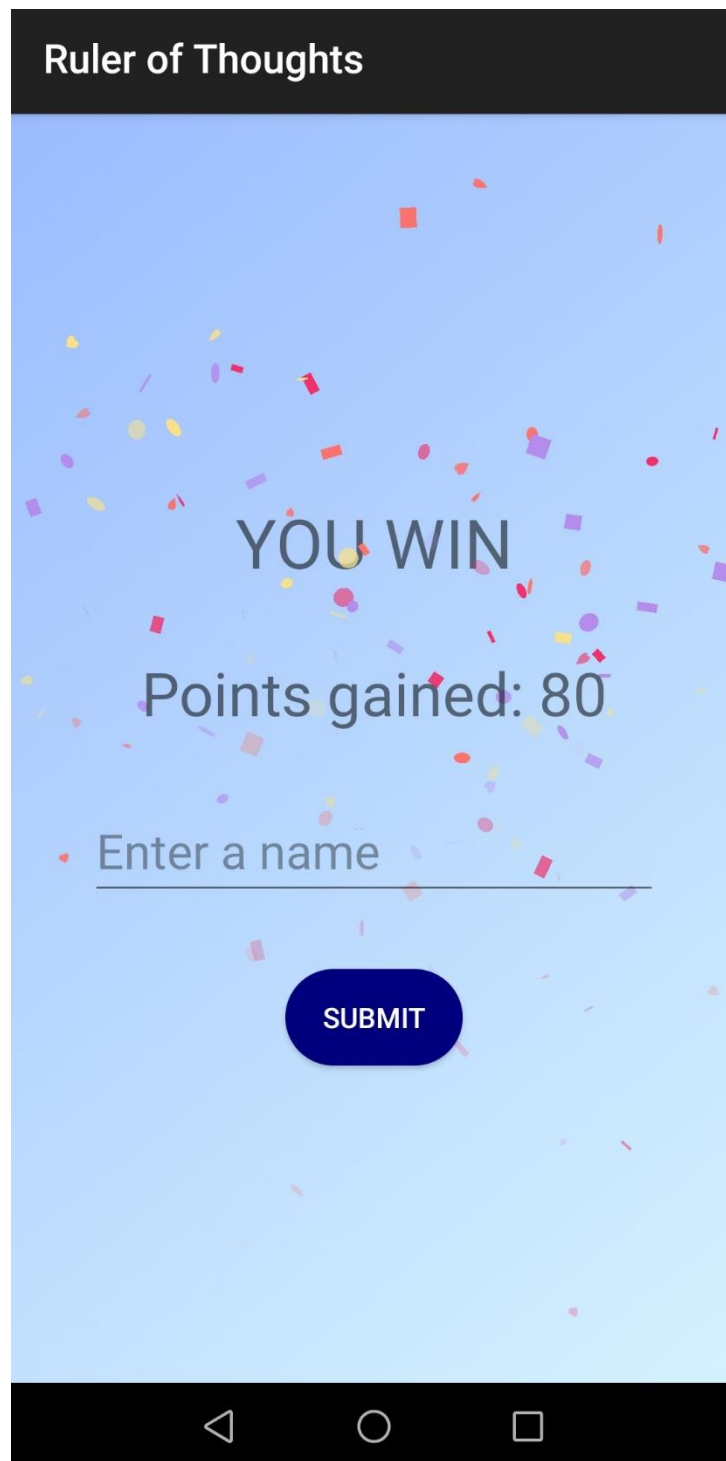
Εάν από το layout του μενού πατήσει την επιλογή «NEW GAME»
εμφανίζεται το παιχνίδι.



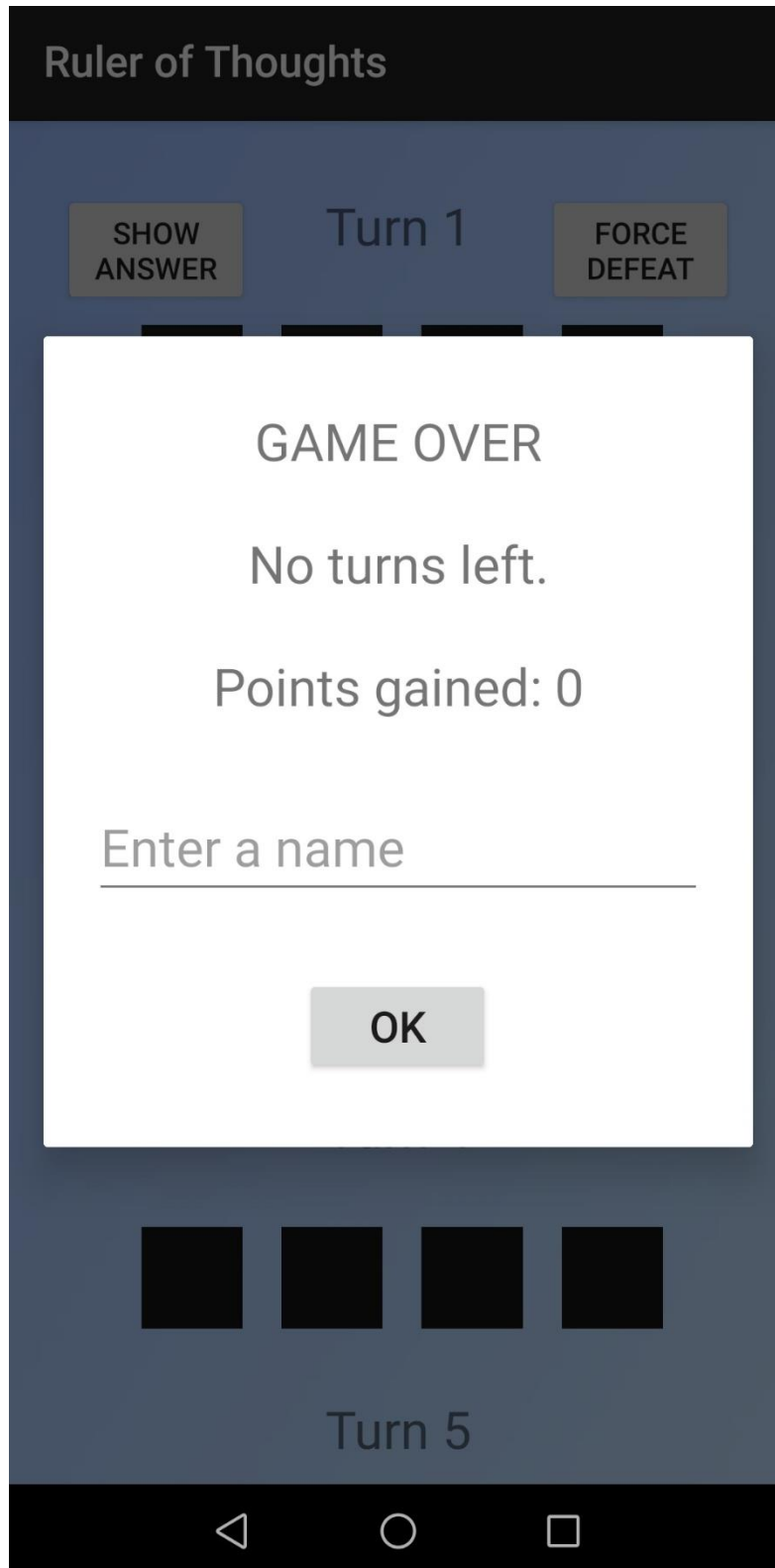
Πατώντας κάθε κουτί εμφανίζεται ένας κατάλογος με χρώματα και ο παίχτης μπορεί να επιλέξει το χρώμα που επιθυμεί. Συμπληρώνοντας τον συνδυασμό των τεσσάρων επιλογών εμφανίζεται το χαρακτηριστικό «τικ» που αποθηκεύει τις επιλογές του. Οι δυο ακριανοί αριθμοί είναι τα hints που θα βοηθήσουν τον παίχτη να διαλέξει την στρατηγική του και να καταλήξει στον σωστό τελικό κωδικό χρωμάτων.



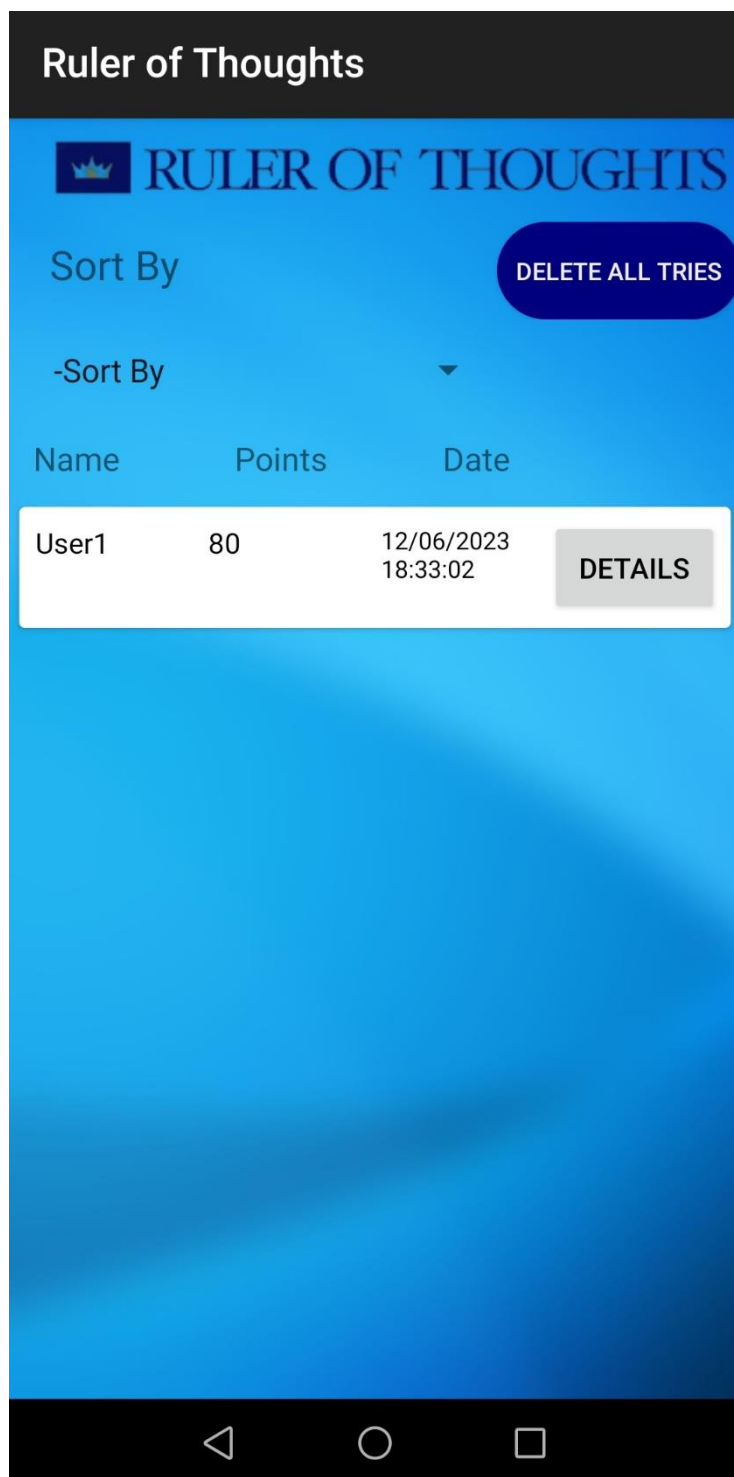
Σε περίπτωση νίκης εμφανίζεται αντίστοιχο layout στο οποίο εμφανίζονται οι πόντοι της παρτίδας και ο χρήστης γράφει το όνομα του για να αποθηκευτεί στην βάση πατώντας το «submit». Να επισημανθεί πως οι πόντοι της παρτίδας υπολογίζονται με τον εξής τρόπο: εάν ο κωδικός λυθεί με την πρώτη προσπάθεια ο παίχτης κερδίζει 100 πόντους, και σε κάθε επόμενη η πόντοι μειώνονται κατά 10.



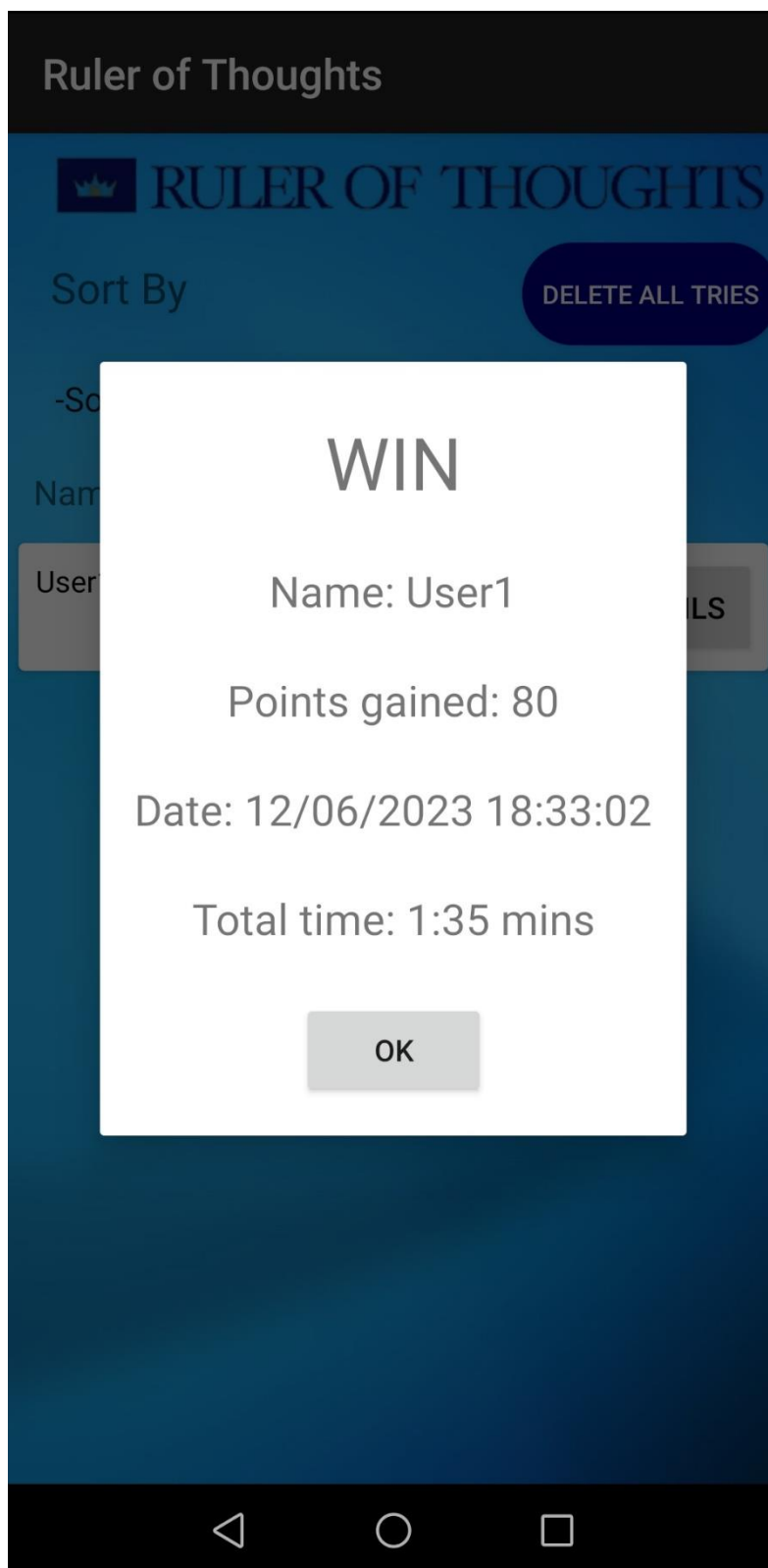
Αντίστοιχα εάν ο παίχτης δεν καταφέρει να τελειώσει την παρτίδα με επιτυχία, δεν βρει δηλαδή τον κωδικό χρωμάτων , εμφανίζεται layout «GAME OVER». Επίσης, προσθέτει το όνομα του για να μπει η προσπάθεια του στην βάση.



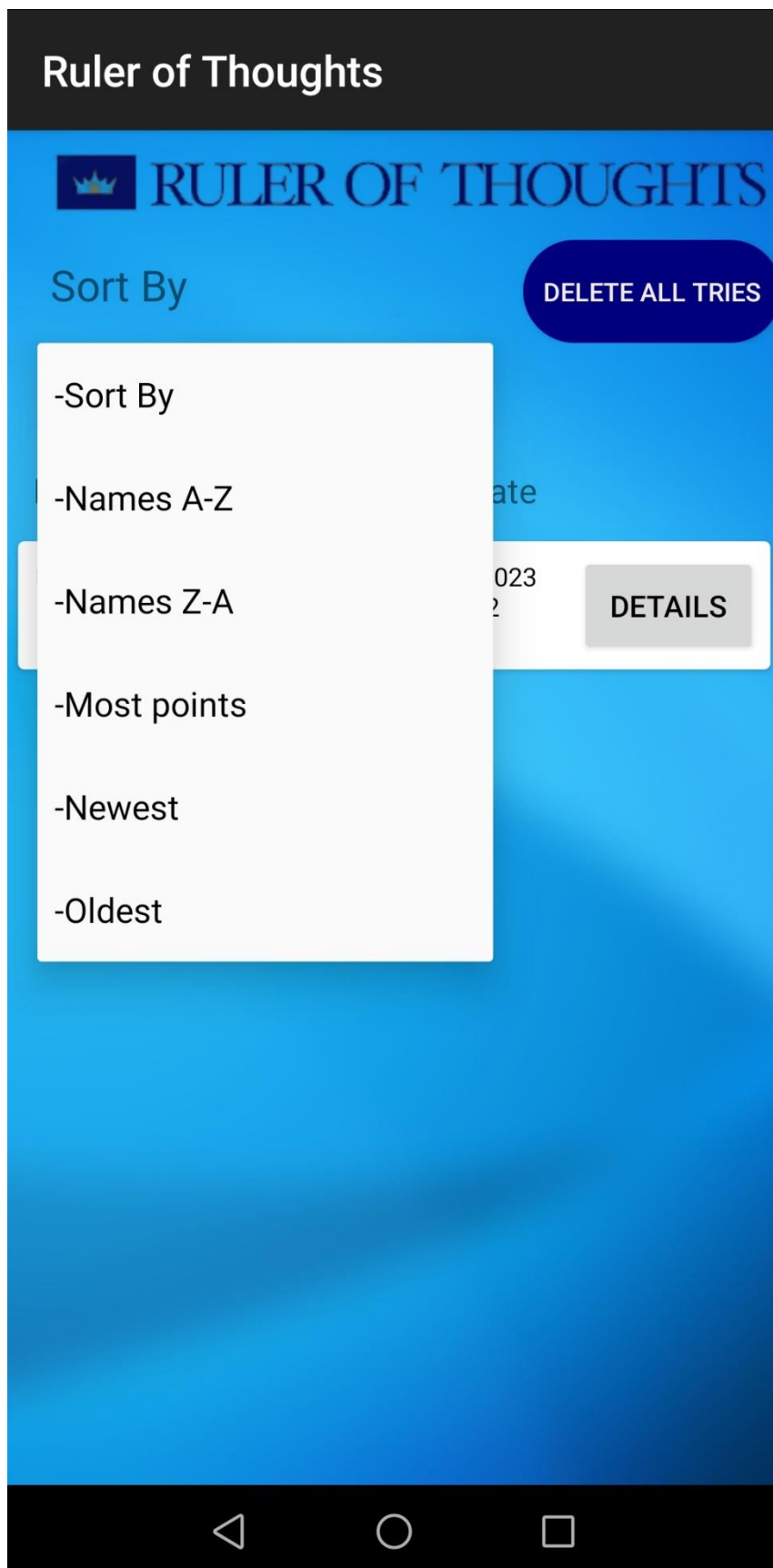
Επιστρέφοντας στο menu, εάν ο χρήστης πατήσει το button «VIEW STATISTICS» οδηγείται στην σελίδα που μπορεί να δει τους πόντους, την ημέρα και την ώρα της παρτίδας καθώς και τις προσπάθειες άλλων παιχτών. Εδώ εισήχθη και η απαιτούμενη βάση, με τον κάθε χρήστη να αποθηκεύεται με βάση το username του.



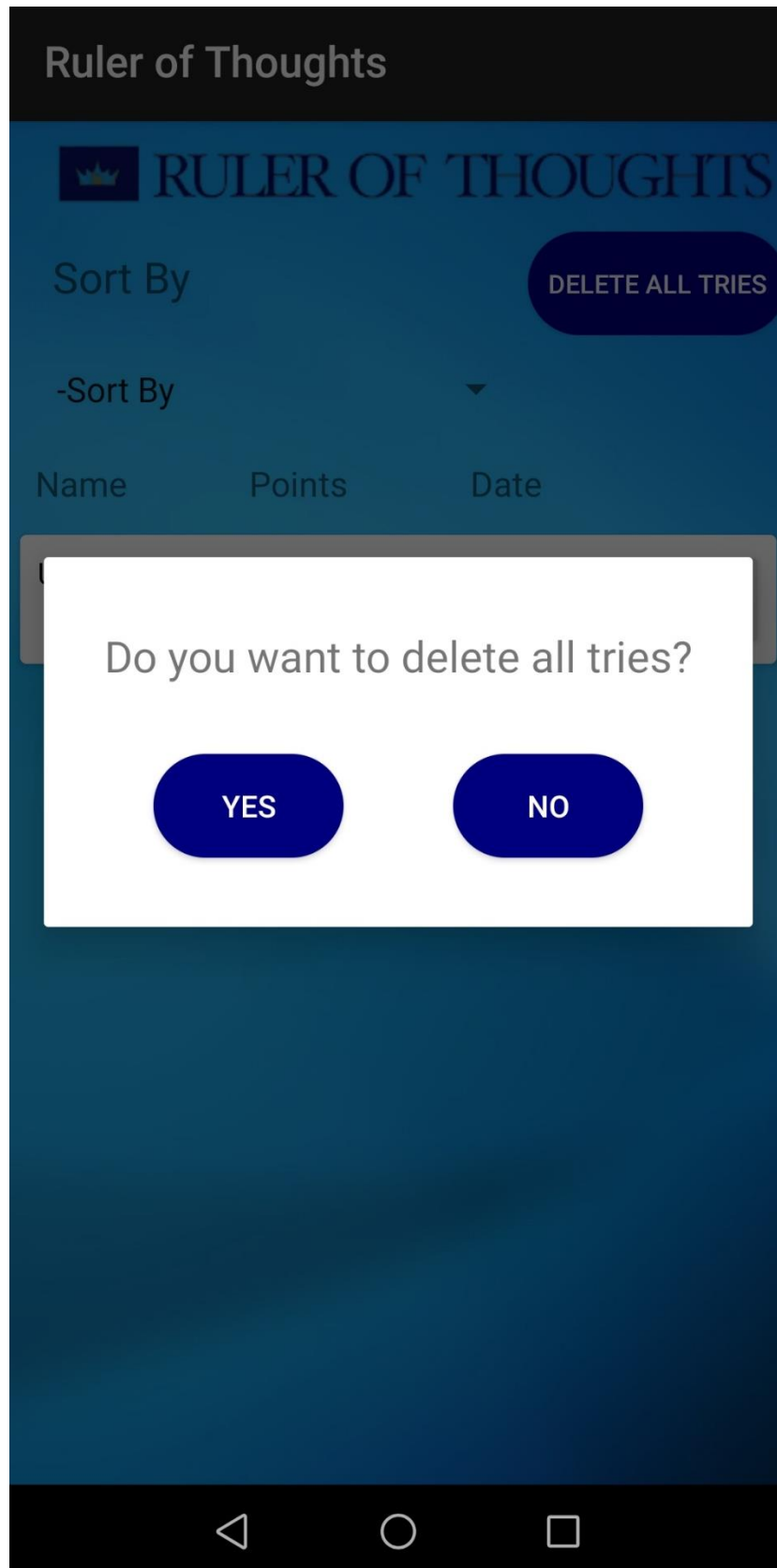
Εάν θέλει περισσότερες πληροφορίες πατώντας τα «DETAILS» μπορεί να
δει εάν κέρδισε ή έχασε ,τους πόντους, την ημερομηνία , την ώρα και
τον χρόνο που διήρκεσε η παρτίδα .




Μπορεί να γίνει και sorting με βάση διάφορες μετρικές.



Σε περίπτωση που θες να διαγράψεις όλες τις προσπάθειες , δίνεται η δυνατότητα μέσω του «DELETE ALL TRIES» και εμφανίζεται ένα παράθυρο στο οποίο επιβεβαιώνεις την επιλογή σου.



Εδώ φαίνονται και οι προσπάθειες περισσότερων από ενός χρήστη.

Ruler of Thoughts			
 RULER OF THOUGHTS			
Sort By			DELETE ALL TRIES
-Newest			
Name	Points	Date	
User2	0	12/06/2023 18:34:30	DETAILS
User1	80	12/06/2023 18:33:02	DETAILS

