

Re-flex

Miłosz Gustawski

Plan prezentacji

- Temat i cel projektu
- Wymagania i ich realizacja
- Statystyka kodu
- Demonstracja działania
- Dokumentacja kodu

Cel projektu

- Temat projektu:

Interaktywna gra mobilna Re-Flex.

- Cel projektu:

Stworzenie gry mającej na celu rozwijać umiejętności rozpoznawcze i fizyczne, poprzez wykonywanie prostych zadań w krótkim czasie.

Docelowymi użytkownikami gry są głównie osoby cierpiące na demencję, we wczesny stadium choroby oraz ich bliscy. Aplikacja jest kierowana także do osób, które chcą popracować nad swoim refleksem i koordynacją ruchowo-wzrokową.

Wymagania i ich realizacja

1. Z postępem czas na wykonanie mini-gry maleje - -TAK
2. Po wybraniu opcji "Graj" wyświetla się odliczanie do rozpoczęcia gry -TAK
3. Gra zakończy się w momencie, gdy gracz nie będzie w stanie wykonać zadania w określonym czasie lub wybierze błędną odpowiedź. - -TAK
4. Najlepszy wynik będzie zapisywany w tablicy wyników. -TAK
5. Losowo wybierane są kolejne mini-gry, polegające na wykonaniu prostych akcji bądź wybranie poprawnej odpowiedzi. Znajdą się wśród nich proste równania matematyczne, rozpoznawanie kształtów, kolorów i wiele innych.

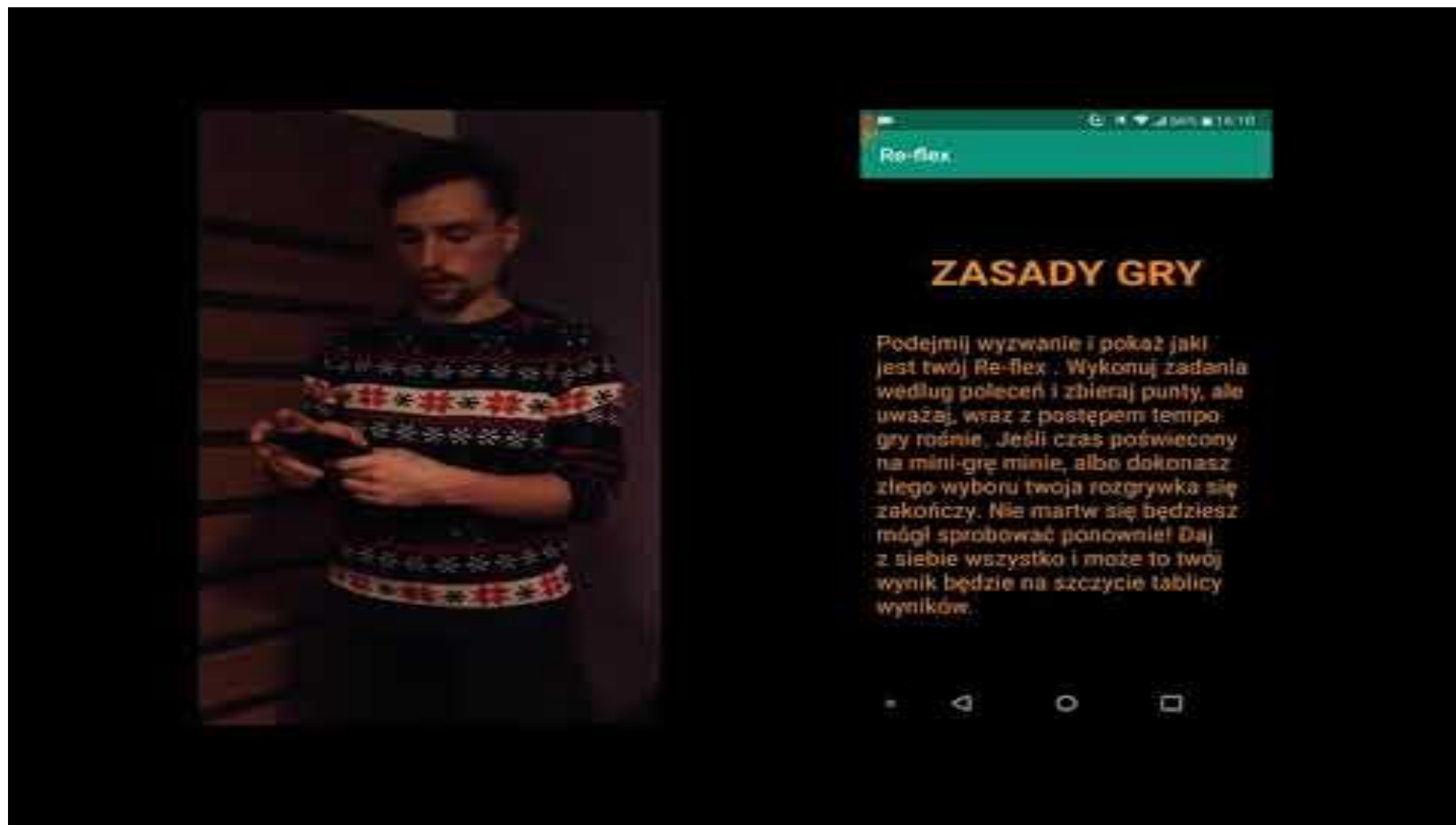
Wykonano wszystkie z powyższych mini-gier oraz dodano gry:

- naciśnij przycisk, który zawsze znajduje się w innym miejscu na ekranie
- wybierz kolor zgodnie z poleceniem, ale sam kolor polecenia się zmienia I także umiejscowienie danych kolorów

Statystyka kodu

- Program zrealizowany w języku Java
- Utworzono 11 klas, łącznie 1050 linii kodu wraz z komentarzami oraz 19 plików XML w większości wygenerowanych automatycznie
- Wykorzystano pliki graficzne (logo, strzałki), 4 pliki dźwiękowe oraz plik tekstowy zapisany w XML

Demonstracja działania



Method Summary

All Methods	Instance Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method and Description	
void	generowaniePytanKolor() generuje pytanie z wybraniem danego koloru	
void	generowaniePytanKszalt() generuje pytanie z wybraniem danego kształtu	
void	generowaniePytanMatma() generuje pytanie z działaniem matematycznym	
void	kolejnePytanie (java.util.ArrayList<?> arrayList) generuje kolejne pytanie	
void	koniec (android.view.View view) W wypadku wybrania zlej odpowiedzi gra jest przerywana przechodzimy do aktywnosci "WYNIK".	

Dokumentacja kodu

W kodzie źródłowym zastosowano komentarz liniowy do opisu istotnych elementów kodu oraz komentarze dokumentacyjne opisujące klasy metody. Zastosowano istniejące narzędzie w Android Studio "Javadoc" do generacji dokumentacji w HTML (załączona)

PACKAGE CLASS USE TREE INDEX HELP

PREV PACKAGE NEXT PACKAGE FRAMES NO FRAMES

Package com.milosz.re_flex

Class Summary

Class	Description
Fakty	Wyswietlenie jednego z faktów po zakończeniu rozgrywki.
Gyro	Na podstawie polecenia uzytkownik ma pochylic telefon w odpowiednim kierunku
Klikanie	Mini-gra ktora polega na kliknieciu przycisku ktory za kazdym razem zmienia swoja pozycje Gra jest podchwytliwa poniewaz kolor tekstu moze sie zmieniac.
KoloryLosowe	W mini-grze mamy mozliwosc wybrania 3 kolorow na podstawie wyswietlanego tekstu.
MainActivity	MENU główne aplikacji z ktorej mozemy wybrac mniejsze menu z paskiem gdzie mozemy przejsc do zasad gry, ustawien i tablicy wynikow
Play	Klasa obslugujaca wszystkie mini-gry z 4-panelową opcją wyboru.
StartAktywnosc	klasa wywolujaca petle pomiedzy pozostalymi mini-grami.
tabela_wynikow	tablica pokazujaca wyniki uzyskane w grze razem z nazwa uzytkownika
ustawienia	Ustawienia dzialania apkiakcji.
Wynik	Wyświetlanie wyników po zakonczonej rozgrywce z mozliwoscia podania nazwy ktora sie pokaze z wynikiem w tablicy wynikow
zasady_gry	Aktywność zawiera zasady na ktorych opiera sie gra