

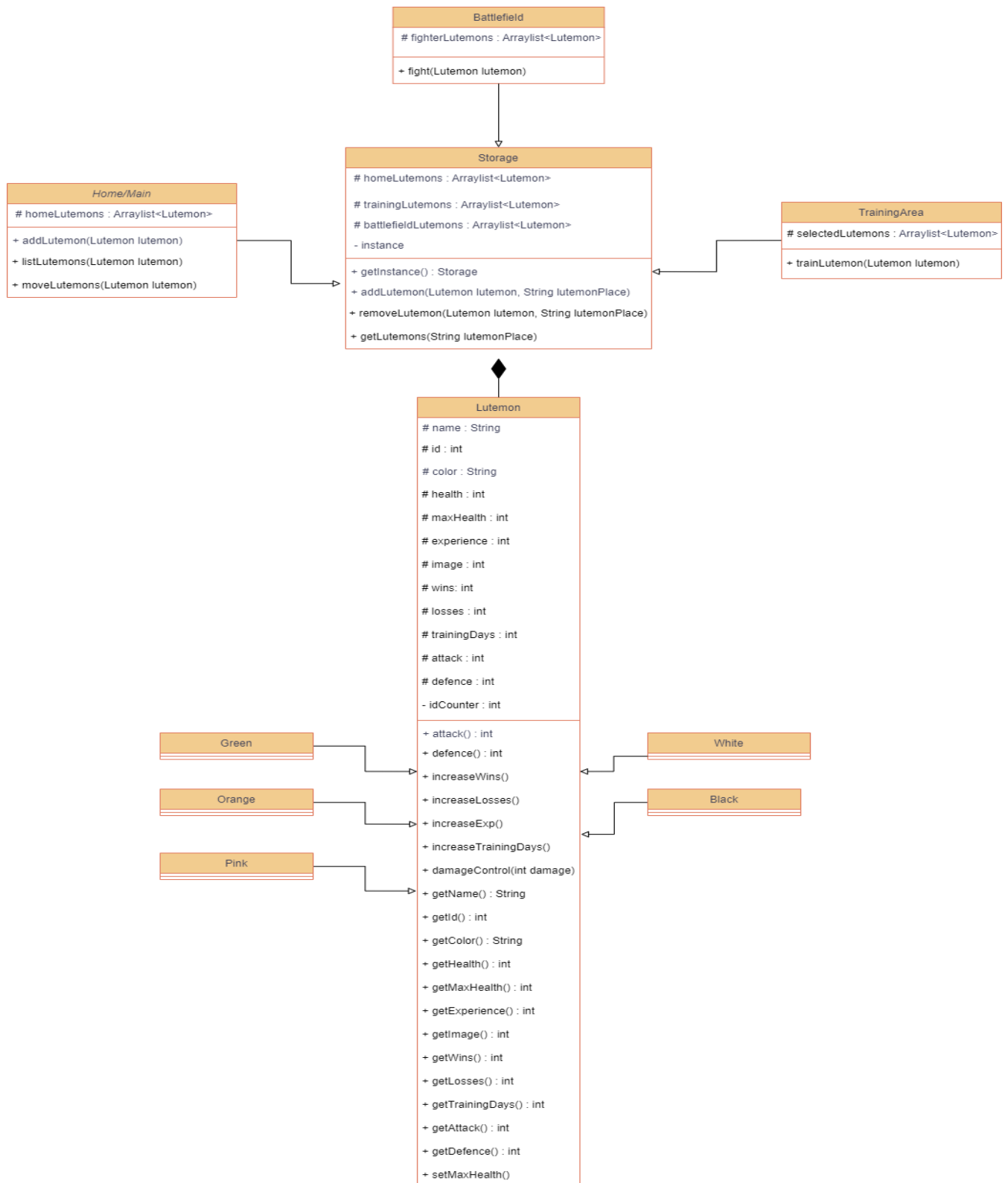
Yleinen kuvaus työstä

Teimme sovelluksen, jossa käyttäjä voi luoda, siirtää ja treenata Lutemoneja, sekä taistella niillä. Toteutimme ohjelman ArrayList-tietorakenteen avulla. Jokainen Lutemon kuuluu johonkin seuraavista listoista; "HomeLutemons", "TrainingLutemons" tai "BattlefieldLutemons". Lutemon voi kuulua vain yhteen listaan kerrallaan. Lutemonien siirto paikasta toiseen tapahtuu niin, että ensin se poistetaan vanhan paikan listasta, jonka jälkeen se lisätään uuden paikan listaan. Uusi Lutemon lisätään luodessa lähtökohtaisesti kotiin. Ohjelmassa on mahdollisuus listata kotona olevat Lutemonit tilastoineen tai siirrellä niitä paikasta toiseen kolmen fragmentin näkymässä. Taistelu on toteutettu tekstinäkymänä, jossa näkyy kummankin taistelijan elämät jokaisen hyökkäysvuoron jälkeen. Taistelun hävinnyt Lutemon lähetetään kotiin ja se saa täydet elämät.

Implementoidut ominaisuudet

Ominaisuus	Kuvaus
RecyclerView	Ohjelmassa käytetään RecyclerView-komponenttia listattaessa Lutemoneja ja niiden tietoja
Lutemoneilla on kuva	Erilaiset lutemonit on visualisoitu erilaisin kuvin
Tilastot	Ohjelmassa pidetään kirjaa, kuinka kukin taistelija on pärjännyt, eli voitot/häviöt sekä treenipäivät
Kuolema pois	Tilastoissa näkyy hävityt taistelut
Satunnaisuus	Taisteluissa mukana satunnaisuutta
Fragmentit	Fragmentteja käytetty Lutemonien siirtoon

Luokkakaavio



Työnjako

Mitä	Kuka teki
Suunnitelma (luokkakaavio & käyttöliittymäsuunnitelma)	Oskari & Samuel
Lutemonien luonti	Oskari
Lutemonien listaus	Oskari
Lutemonien siirto	Oskari
Lutemonien treenaus	Samuel
Lutemonien taistelu	Samuel
Demovideo	Oskari
Valmiin työn luokkakaavio	Samuel
Loppuraportti	Oskari & Samuel

Työ jakautui mielestämme tasaisesti ja yhteistyö sujui hyvin, vaikka GitHubin ja Android Studion synkronoinnin kanssa alkuun olikin hieman ongelmia.