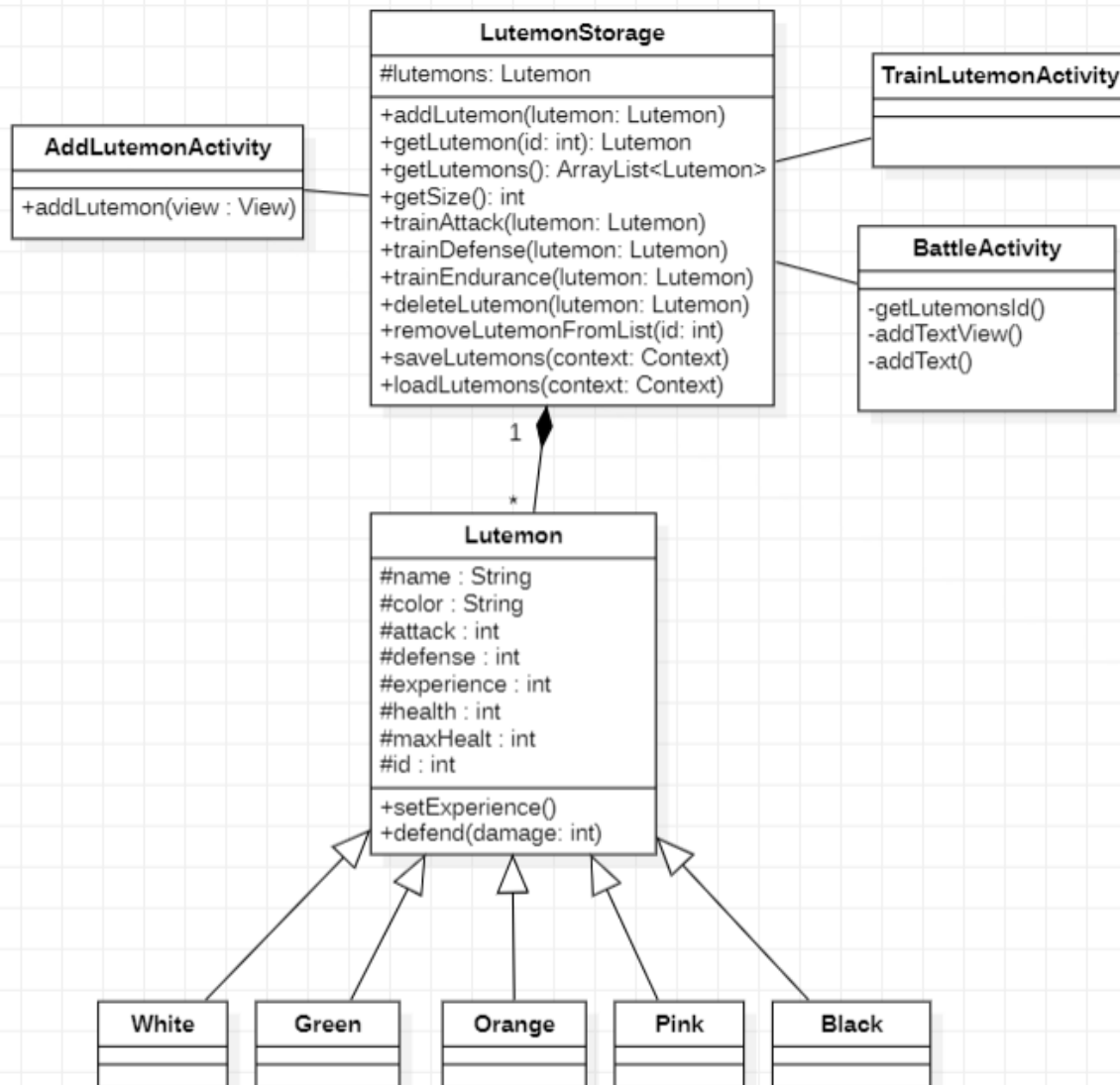


Luokkakaavio



Työnjako

Outi:

- RecyclerView, LutemonListAdapter, LutemonViewHolder, Lutemon_view
- Lutemonin poisto-ominaisuus suoraan listata
- Treeni ominaisuudessa kestävyiden kehittäminen
- Tiedostoon tallennus ja lutemonien lataaminen
- Ohjelman yleinen muokkaus, suunnittelu ja korjailu

Ville:

- TrainLutemonActivity, AddLutemonActivity, Black, Green, Orange, Pink, White

- Treeniominaisuus; Hyökkäyksen ja puolustamisen kehitys
- Ohjelman yleinen visuaalisuus
- Lutemonien kuvat
- Uusien lutemonien luominen
- Sisäänkirjautuminen
- Ohjelman yleinen muokkaus ja suunnittelu korjailu

Rasmus:

- BattleActivity, activity_battle, Lutemon, LutemonStorage
- Taistelualgoritmi
- Uusien lutemonien luominen
- Ohjelman yleinen muokkaus ja suunnittelu korjailu

Ohjelmaa tehtiin lisäksi paljon yhdessä, joten osia ominaisuuksista on ideoitu ja selvitelty koko ryhmän kesken. Työ jakaantui kohtuullisen tasaisesti ryhmänä jäsenille ja työnjako oli tehty yhteisymmärryksessä.

Implementoidut ominaisuudet

Taulukkoon on kerätty sellaiset implementoidut ominaisuudet, joita ei ollut mainittu alkuperäisten ohjeiden mahdollisissa lisäominaisuuksissa.

Vaatus	Kuvaus	Pisteet
Lutemonien poistaminen	Lutemoneja pystyy poistamaan suoraan listanäkymästä klikkaamalla roskakorin kuvaa.	2p.
Sisäänkirjautuminen	Ohjelma alkaa sisäänkirjautumisnäköymästä, joka vaatii käyttäjätunnuksen ja salasanan.	1p.
Lutemonien treenaus	Lutemoneja voi treenata eri tavoilla. Ohjelmassa voidaan valita, kehitetäänkö lutemonin hyökkäystä, puolustusta vai kestävyyttä (=maksimielämät). Jokaisesta treenikerrasta lutemon saa yhden kokemuspisteen sekä valittu ominaisuus kasvaa lutemonin senhetkisten kokemuspisteiden määrän verran.	2p.
Toastien käyttö	Ohjelmassa ilmoitetaan käyttäjälle toimintojen onnistumisesta/epäonnistumisesta toastien avulla.	1p.

Kuvaus työstä

Työssä on luotu Lutemon-peli, jonka pääominaisuuksina pystyy luomaan uusia lutemoneja, treenaamaan niitä ja taistelemaan niillä. Lutemonien tietoja voi tarkastella listanäkymästä, johon päivittyy niiden tilastot aina heti treenin tai taistelun jälkeen. Taistelussa hävinnyt lutemon kuolee ja poistuu pelistä, kun taas voittaneen lutemonin elämäpisteet täyttyvät, se saa yhden

kokemuspiteen lisää ja se palaa takaisin ”kotiin”. Halutessaan lutemoneja voi myös poistaa suoraan listanäkymästä.