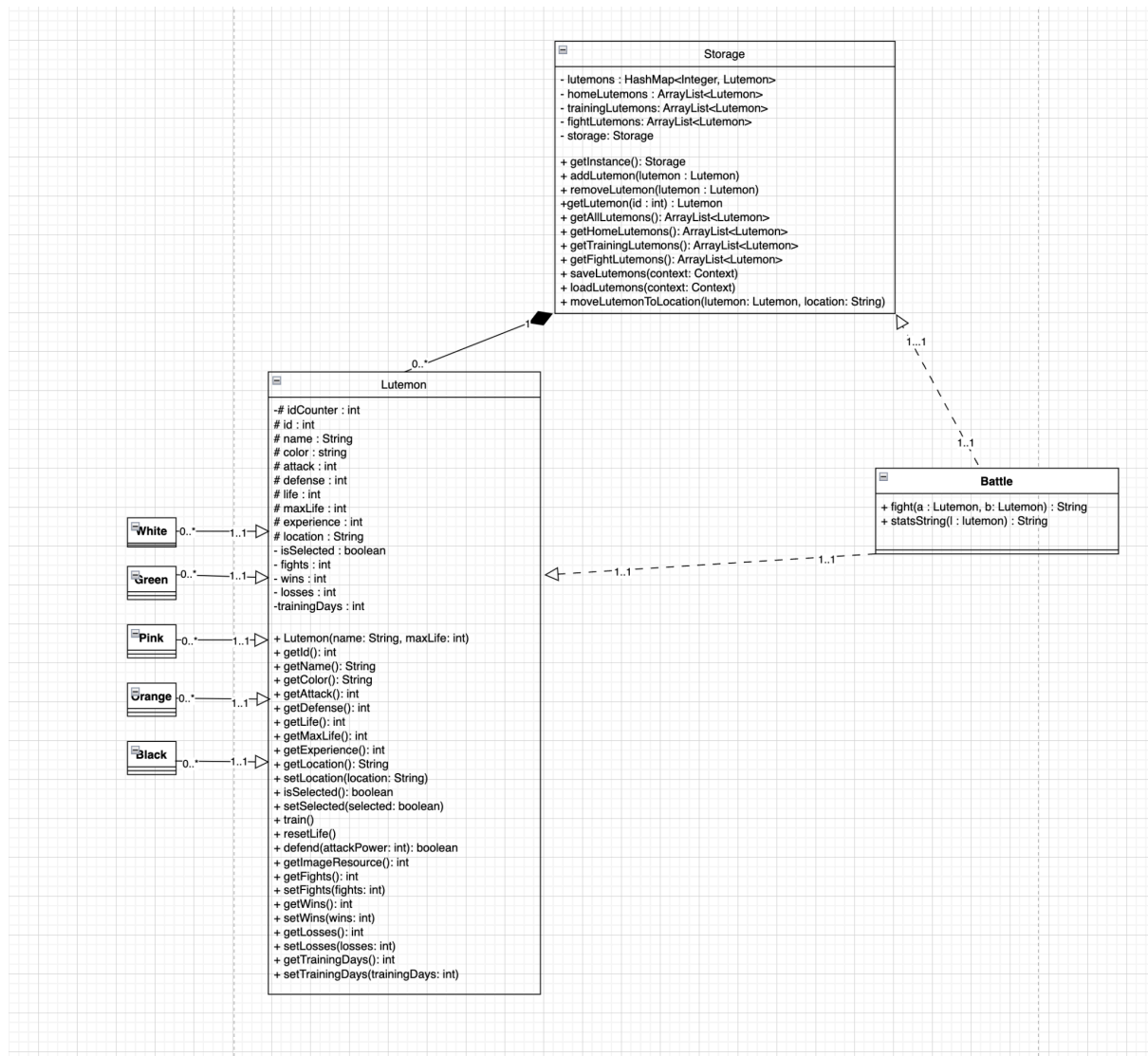


# Harjoitustyö



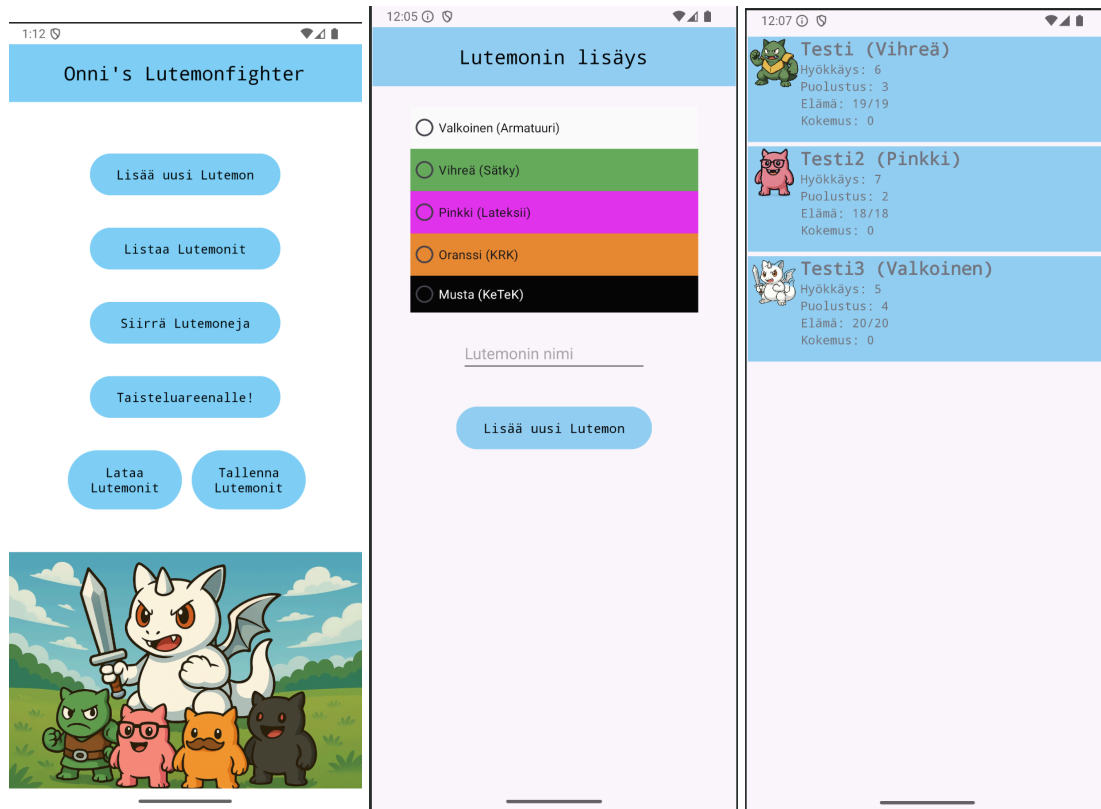
Luokkakaavio, josta jätetty käyttöliittymäluokat pois  
Ryhmän jäsenet: Onni Väisänen (eli tein työn yksin)

## Ominaisuudet:

- Perustoiminnallisuudet: 15p
- RecyclerView: 3p
- Lutemonien kuvat: 1p
- Tilastot: 2p
- Kuolema pois: 1p
- Satunnaisuus: 1p
- Fragmentit: 3p
- Tietojen tallennus ja lataus: 2p
- Tilastojen visualisointi: 5p

Yhteensä: 32p

# Käyttöliittymän näkymät:



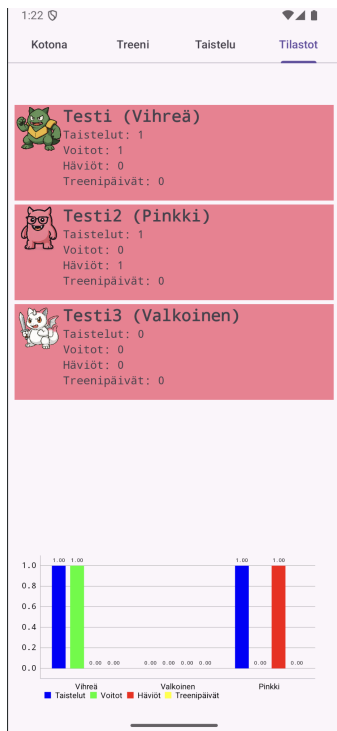
Päävalikko (MainActivity)

Lutemonin lisäys (AddLutemonActivity)

Lutemonien listaus (ListLutemonsActivity)



MoveLutemonsActivity, jossa näkyy neljä fragmenttia (HomeFragment, TrainingAreaFragment, FightAreaFragment ja StatisticsFragment) joissa voidaan siirrellä Lutemoneja kodin, treenauspaikan ja taisteluareenan välillä. StatisticsFragmentissa näkyy kuolleet Lutemonit RecyclerView:in avulla samaan tapaan kuin ListLutemonActivityssä TrainingAreaFragmentissa on nappi jonka avulla voidaan kouluttaa valittuja Lutemoneja.



StatisticsFragment, jossa näkyy RecyclerViewin avulla listattuna Lutemonit ja niiden käymät taistelut, voitot ja häviöt sekä treenipäivät. Alla on myös pylväskaavio, josta näkee visuaalisesti eri väristen Lutemonien статистиikat, siten että jokaisella Lutemonin värillä on useampi pylväs (voitot, treenipäivät jne.) jotka on merkitty värikoodilla, jotka näkyvät kaavion alla. Kaaviota voi scrollata sivusuunnassa, jotta näkee kaikki värit. Huomiona että treenipäiviin olen laskenut vain treenialueella tehdyistä treeneistä saadut pisteet, en niitä jotka saa taistelun voitosta kokemuspisteestä.

BattleActivity, jossa voidaan valita taisteluareenalle siirretyistä Lutemoneista kaksi, jotka sitten taistelevat. Taistelun kulku näkyy tekstinä jälkimmäisessä kuvassa. Taistelun jälkeen hävinnyt Lutemon saa elämäpisteet takaisin ja palautuu kotiin. Voittanut Lutemon saa yhden kokemuspisteen sekä elämänsä takaisin täyteen. Jos taistelun teksti on pitkä eikä mahdu näytölle kerralla, sitä voi scrollata alaspäin

