



Hangman

Android dokumentasjon

Olav Ro 3IA studnr:s169537

20.09.2013

Hangman

Innhold

Hangman	1
Indroduksjon	1
Liste	2
User Interface:.....	2
Meny:.....	2
Språk:.....	3
Regler:	3
Spill:	4
Use case:.....	7
Sekvensdiagram:	8
Spill:	8
Språk:.....	9
Regler:	9
Avslutt:	10
Klassediagram:.....	10

Indroduksjon

Spillet Hangman fungerer følgende:

1. Programmet velger et tilfeldig ord og viser det i et tekstfelt med understrekker som er lengden på ordet.
2. Brukeren skal gjette seg fram til det korrekte ordet, hvis brukeren gjetter riktig på første bokstav vil de posisjonere seg riktig i tekstfeltet, men hvis brukeren gjetter feil vil kroppsdelene av Hangmannen gradvis bli vist.
3. Spillet er over når alle kroppsdelene har blitt visst.

Liste

Spiller	Bruker som spiller spillet for å vinne
Språk	Språk innstillinger for engelsk og norsk
Regler	Regler for hvordan spillet fungerer
Toast dialoger	Dialog bokser kan poppe opp rundt om i applikasjonen som gir brukeren informasjon
Dialogbokser	Vises når brukeren taper eller vinner om han vil fortsette videre eller prøve på nytt.

User Interface:

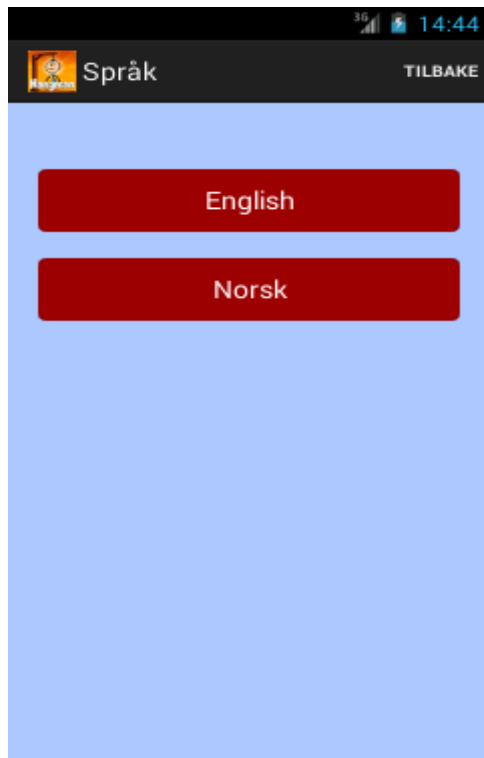
Meny:

Det første vinduet som dukker opp når du starter spillet er meny, det blir visst frem fire knapper spill, regler, språk og avslutt. Avslutt knappen tar deg ut av applikasjonen.



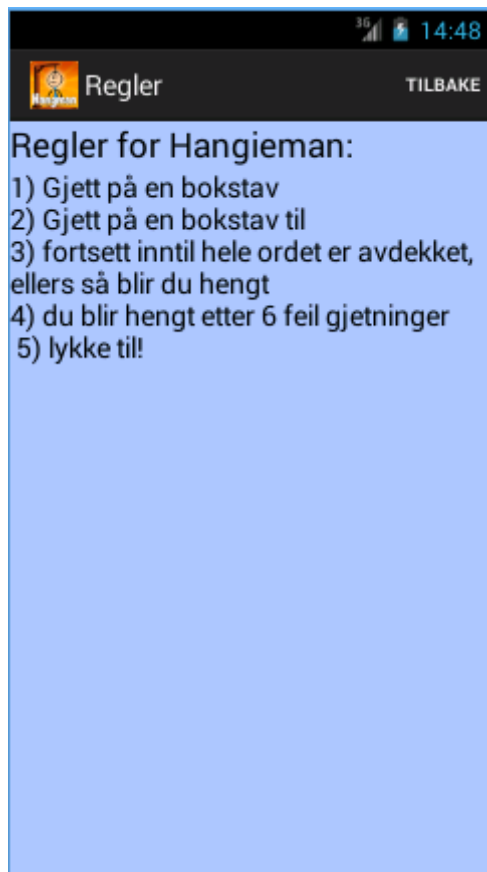
Språk:

Språk gir deg valg muligheten til å velge Norsk eller Engelsk. Trykker du inn på Engelsk vil teksten komme på engelsk og vers vesa for Norsk.



Regler:

Her vil det komme en tekst om spillets regler, har seks punkter som beskriver hvordan man spiller spillet.

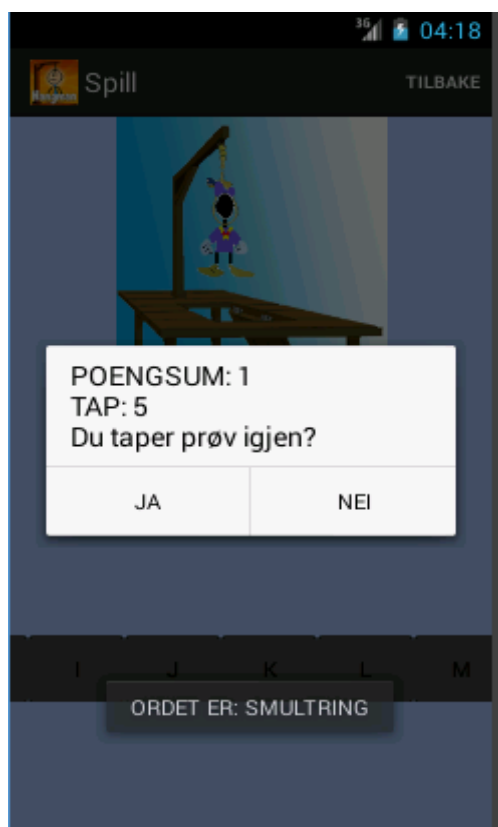


Spill:

Det første vinduet du kommer til når du spiller spillet er bilde av en galge og tekst med understrekker der hvor ordet skal ligge, og en drag button interface som vil si at du må dra knappene fra høyre til venstre for å få flere bokstaver tilgjengelig.



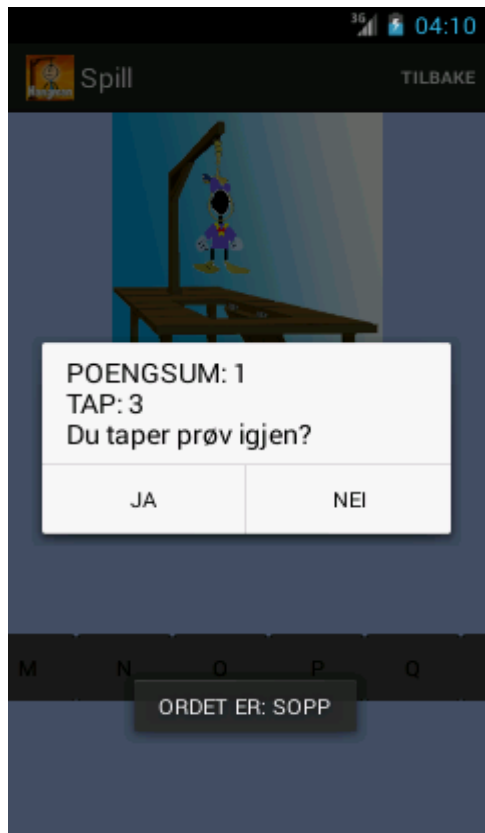
Gjetter du seks ganger feil vil en dialog vindu bli vist frem og du vil få et bilde av en mann som har blitt hengt:



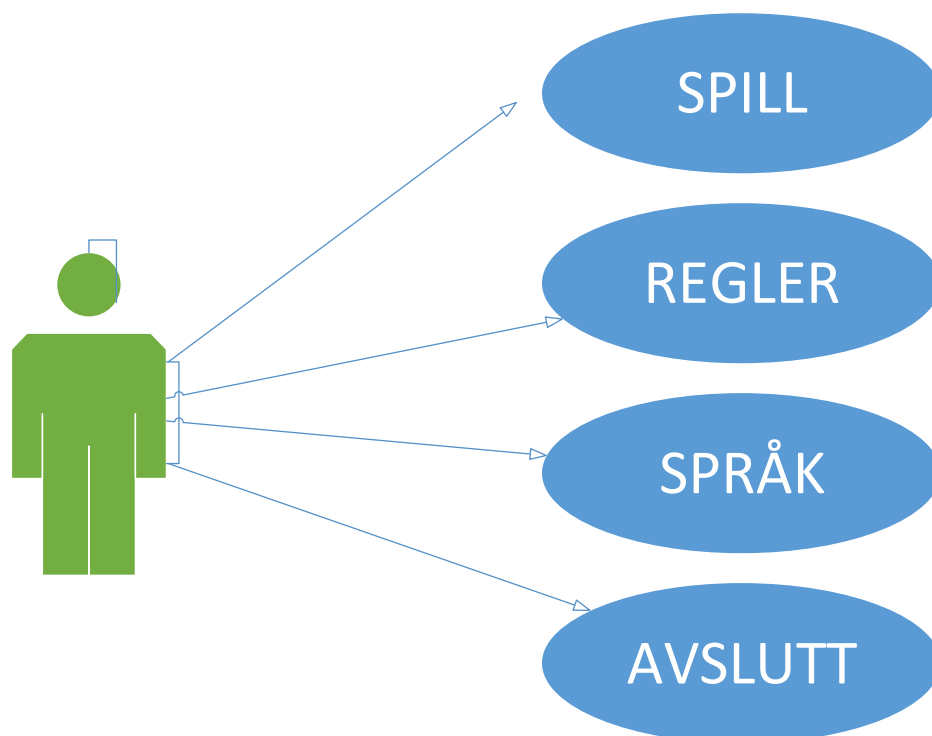
Vinner du så vil en nytt dialog vindu komme frem som spør om du vil starte på neste ord.



Taper du igjen vil antall tapt og poengsummen din komme og en dialog boks som spør om du vil prøve på nytt.

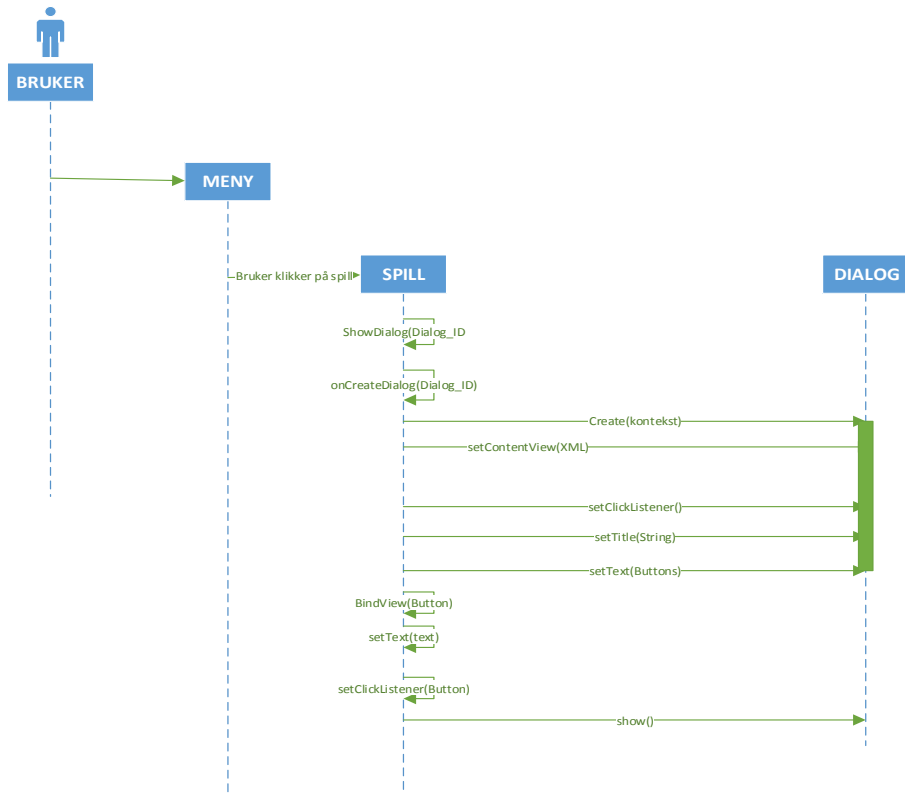


Use case:

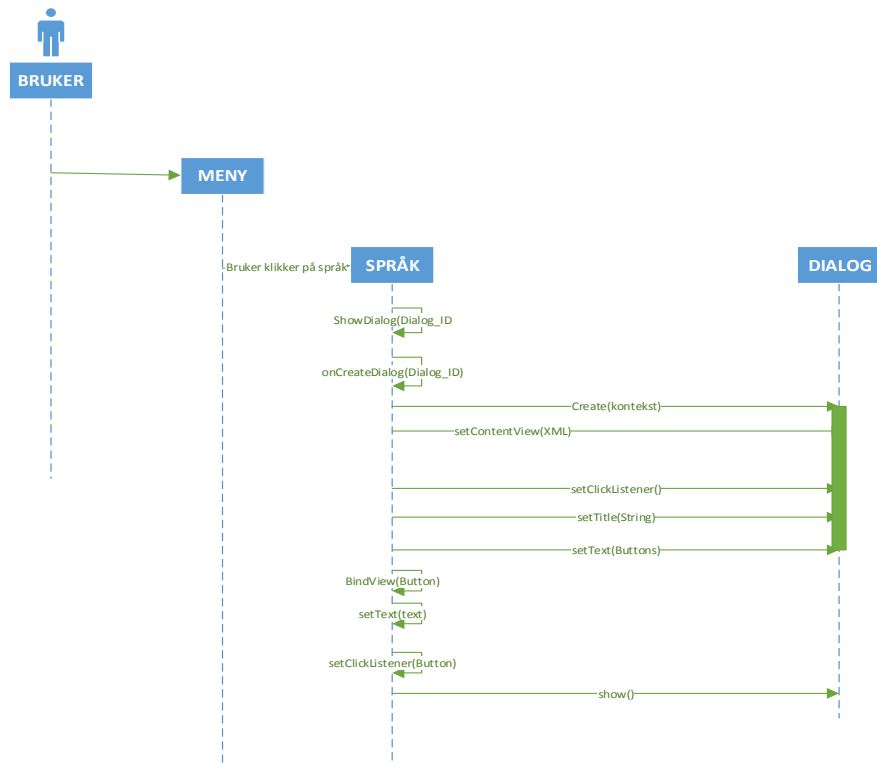


Sekvensdiagram:

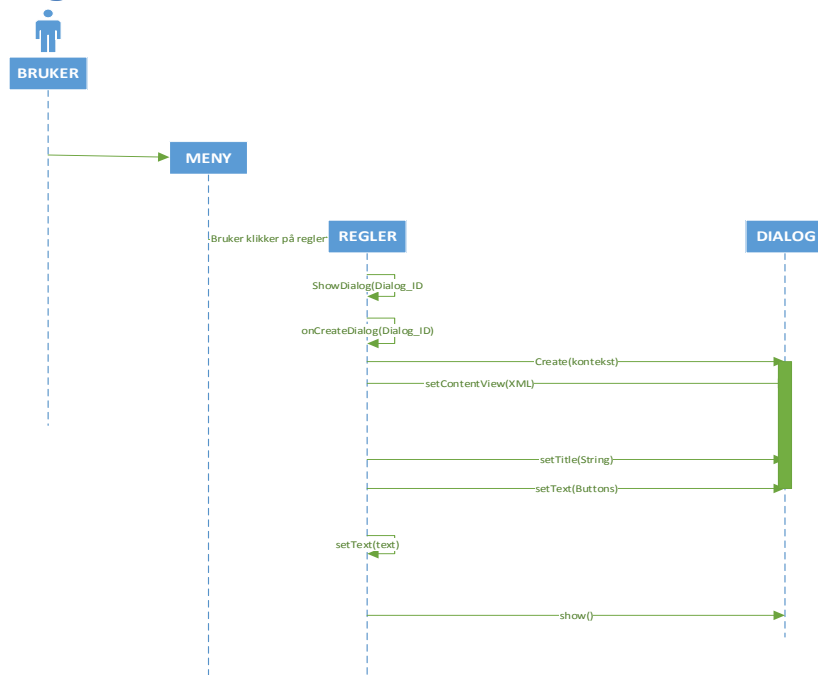
Spill:



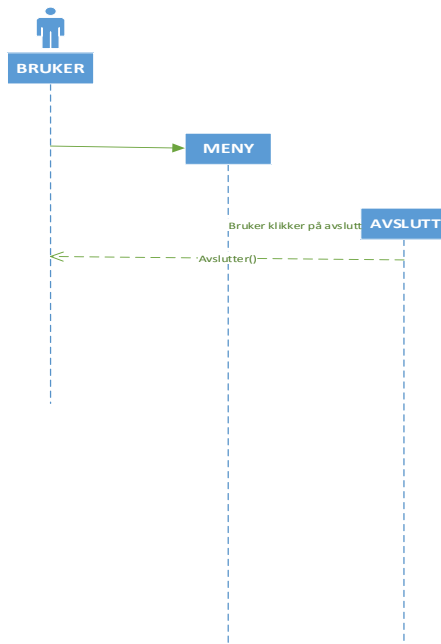
Språk:



Regler:



Avslutt:



Klassediagram:

