

Release

Applikationen bygger på tre svårighetsnivåer. Första svårighetsnivån är en bokstav med tre svarsalternativ, andra svårighetsnivån är ett ord på två bokstäver med tre svarsalternativ och tredje svårighetsnivån är ett ord med tre bokstäver med tre olika svarsalternativ.

Själva spellogiken fungerar relativt felfritt ända kända buggen som vi känner till i spellogiken är i nivå ett då bokstaven e förekommer i två svarsalternativ.

För att höja "spelkännsan" har vi valt att ha med en tidsbar där användaren får mer poäng vid snabbare svar. Poäng fördelningen är olika i nivåerna där nivå tre ger mer poäng än nivå två och nivå ett vid rätt svar.

Efter varje avslutat spel får användaren reda på om det är ett nytt "highscore" eller inte och om det är "highscore" sparas poängen automatisk i databasen. Användaren kan välja att titta på highscorelistan efter avslutat spel eller påbörja ett nytt spel. Användaren kan också från huvudfönstret se highscorelistan. Databasen och highscorelistan fungerar "felfritt" utan några buggar som vi känner till.

Vi har valt att låsa applikationen i portät mod när ett spel pågår för att vi har inte hunnit implementera roterande skärm än pga tidsbrist. Alla skärmar förutom just spelskärmen dock går att rotera.

Tiden även fortsätter räkna ner då man har fått telefonsamtal, även om ljudet backar som det ska. Detta hänger mycket ihop med förregående problem då nerräkningen ställde till problem med onRestore. Det borde kunna rättas om man hade lite mer tid.