

Arkitektur Specifikation

Referens - Klassdiagram (se KlassdiagramGrupp02.pdf)
(under arbete, refaktorisering av namn kan förekomma)

Main Activity (MainActivity.java)
User Activity (User.java)
Player
Level Chooser Activity (LevelChooserActivity.java)
Game Settings Activity (GameSettingsActivity.java)
Game Settings
High Score Activity (DisplayHighScoreActivity.java)
HighScore (HighScore.java)
Database Connector
Database Creator
Game Activity (Game.java)
Game End Activity (GameEnd.java)
Game Logic (GameLogic.java)

Där finns även ProfileSettingsActivity.java och SoundSettingsActivity.java i koden som tillhör Game Settings Activity men om de kommer att användas eller inte har inte blivit bestämd.

- Main Activity är vår launcher och spelmeny
- Main Activity startar User Activity - Användare får välja användarnamn
- User Activity använder Player för profil logik
- Main Activity startar Level Chooser Activity - Användare får välja svårighetsnivå
- Main Activity startar Game Settings Activity - Användare får välja övriga spelinställningar
- Game Settings Activity använder Game Settings
- Main Activity startar Game Activity - Användare får spela spelet
- Game Activity använder GameLogic för spelets logik
- Game Activity startar GameEnd
- Game Activity startar Game Settings?
- Game End Activity startar High Score Activity - Användare får titta på high scores
- Game End Activity startar Game - Användare får spela en ny omgång med samma inställningar
- Game End Activity startar Main Activity?
- Game End Activity startar Game Settings?
- High Score Activity använder HighScore
- HighScore använder Database Connector och Database Creator