

Arkitektur Specifikation

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

Main Activity (MainActivity.java)
User Activity (UserActivity.java)
User (User.java)
User Array Adapter (UserArrayAdapter.java)
Create New Player Activity (CreateNewPlayer.java)
Image Pick Activity (ImagePickActivity.java)
Photo Handler (PhotoHandler.java)
Game Settings Activity (GameSettingsActivity.java)
Sound Settings Activity (SoundSettingsActivity.java)
Sound Settings (SoundSettings.java)
Audio Focus Helper (AudioFocusHelper.java)
Profile Settings Activity (ProfileSettingsActivity.java)
Help Activity (Help.java)
Level Chooser Activity (LevelChooserActivity.java)
Display High Score Activity (DisplayHighScoreActivity.java)
HighScoreArrayAdapter (HighScoreArrayAdapter.java)
Database Helper (DatabaseHelper.java)
Game Activity (Game.java)
Game End Activity (GameEnd.java)
Game Logic (GameLogic.java)
Sound Player (SoundPlayer.java)

*Den gamla HighScore.java fil fyller ingen riktigt funktion och borde ignoreras tills vi tar bort det

- Main Activity är vår launcher och spelmeny
- Main Activity startar User Activity - Användare får välja användarnamn
- User Activity använder User och User Array Adapter för profil logik och bild array logik
- UserActivity startar Create New Player Activity
- Create New Player Activity använder Photo Handler (för nya bilder)
- Create New Player Activity startar Image Pick Activity
- Main Activity startar Game Settings Activity - Användare får välja övriga spelinställningar
- Game Settings Activity startar Sound Settings Activity
- Game Settings Activity startar Profile Settings Activity
- Sound Settings Activity använder Sound Settings
- Profile Settings Activity använder Profile Settings
- Main Activity startar Help Activity
- Help Activity använder Help
- Main Activity startar Display High Score Activity
- Display High Score Activity använder High Score Array Adapter och Database Helper

- Main Activity startar Level Chooser Activity - Användare får välja svårighetsnivå
- Level Chooser Activity startar Game Activity - Användare får spela spelet
- Game Activity använder GameLogic för spelets logik
- Game Activity startar GameEnd
- Game End Activity startar Display 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 (går tillbaka till start)
- Alla "Activity" klasser med knapp använder SoundPlayer (generera ljud och vibrationer)
- Alla "Activity" klasser med knapp använder Audio Focus Helper för ljud fokus situationer, men bara om mobil/simulators API är 8 eller högre.