

Dokumentasjon

Innledning

I mitt Hangman-spill har jeg fokusert på enkelhet både i innhold og design. Jeg har fokusert på at brukeren skal kunne navigere seg i applikasjonen med færrest mulige klikk, samt at spillet skal ha et behagelig og enkelt design. Jeg ville at applikasjonen skulle følge noen av Androids designprinsipper slik at det vil bli en mer sømløs overgang fra andre applikasjoner til min applikasjon.

Det var også viktig å bevare tilstanden til selve Hangman-spillet der det føltes naturlig, for å gi en mer sømløs opplevelse for brukeren.

Navigering

Android oppdaterer jevnlig designprinsippene sine. En av de nyere prinsippene er bruken av actionbar, og gå vekk i fra egne knapper til å navigere seg rundt i applikasjonen. Dette for å gjøre overgangen mer sømløs fra applikasjon til applikasjon.

Derfor har jeg valgt å bruke actionbar for navigering, slik at brukeren vet intuitivt hvor menyen er.

På grunn av dette virket det meningsløst for meg å skulle ha en startside uten noen funksjonalitet utenom actionbar'en. For å senke antall klikk valgte jeg derfor å sende brukeren rett inn i spillet når applikasjonen åpnes.

Design

Først og fremst ville jeg bruke innbydende farger som går igjen i hele applikasjonen, slik at den virker mer gjennomført og at alle aktivitetene henger sammen.

Jeg brukte Adobe Kuler for å finne passende fargekombinasjoner.

Jeg ville også prøve å ha så store klikkbare elementer som mulig, slik at brukeren skal slippe å anstrenge seg for å trykke på en knapp.

For å redusere antall aktiviteter ville jeg få inn mest mulig informasjon om spillet i `GameActivity`.

Isteden for å ha en egen aktivitet med stats, som i bunn og grunn bare viser antall tap og antall vunnet, tenkte jeg å samle den informasjonen i `GameActivity`.

Da ble det et plassproblem med tanke på å vise hvilke gjettede bokstaver som var feil.

Derfor valgte jeg å vise dette med å farge teksten på knappene med henholdsvis grønn eller en rød farge, avhengig av om bokstaven var riktig eller feil.

Android designprinsipper sier også noe om å implementere for eks. Animasjoner i applikasjonen for å gi brukeren et inntrykk av applikasjonen i sin helhet.

Derfor valgte jeg å tegne opp hangman etterhvert som brukeren gjetter feil. Dette isteden for å for eks. Bruke bilder som jeg gjorde i starten.

Tilstand

I Androids designprinsipper står det at det er viktig å aldri miste informasjon som brukeren har brukt tid på å lage. Jeg tolker det som at å for eks. å ville gå inn og se på reglene midt i et spill, ikke skal hindre brukeren fra å gå tilbake og fortsatt der brukeren slapp. Dette gjelder uansett om brukeren bruker menyen eller tilbake-knappen for å navigere tilbake.

Dette ville jeg også i fremtiden gjort når man skifter språk, men dette fikk jeg ikke tid til.

Tilstanden bevares også når brukeren roterer skjermen.

Klasser

Jeg har fem klasser i prosjektet. `RulesActivity` viser regler, i `LanguageActivity` er det mulig å skifte språk, og i `GameActivity` ligger selve hangman. Brukeren kan navigere mellom disse tre aktivitetene.

Hangman-klassen er ment som en hjelpeklasse for å avlaste GameActivity. Her ligger litt spill logikk og instruksjoner om hva som skal tegnes på Canvas ettersom brukeren gjetter feil. Exit-klassen sørger for å lukke programmet når brukeren velger exit/avslutt i menyen.

