



# Σχολή Ηλεκτρολόγων Μηχανικών & Μηχανικών Υπολογιστών ΕΜΠ

## ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ : ΑΝΑΦΟΡΑ ΕΞΑΜΗΝΙΑΙΑΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

“MULTIMEDIA HANGMAN”

Καραβαγγέλης Αθανάσιος

ΑΜ : 03117022

Εξάμηνο: 9ο

### Μέρος Α'

Για το πρώτο μέρος υλοποίησα όλες τις απαιτήσεις της εργασίας που αναφέρονται (φόρτωση και αποθήκευση dictionaries, filtering των λέξεων και exceptions).

Συγκεκριμένα ,έχω τις εξής κλάσεις:

- MyApi: Έδω εκτελώ τα απαραίτητα Get HTTP Requests και κάνω το filtering των λέξεων αλλά και τον έλεγχο για κάποιο custom exception πριν τη δημιουργία ενός dictionary.  
(Έχω δομήσει έτσι τα requests που γίνεται να γίνει μία κλήση και χωρίς να υπάρχει το πεδίο “value” αλλά μόνο το πεδίο description.)
- Directory: Στην κλάση αυτή έχουν υλοποιηθεί όλες οι απαραίτητες μέθοδοι για τα dictionary files που αφορούν στην πρόσβαση και δημιουργία τους.
- MyUrls: Πρόκειται για μία dummy κλάση που χρησιμοποιώ για μία μεγάλη λίστα από URLs για τα dictionaries που φορτώνω αρχικά.
- 4 κλάσεις για τα custom exceptions που ζητούνται και άλλες 2 για άλλα 2 exceptions που χρειάστηκαν στην πορεία.

### Β' Μέρος:

Οι πιο βασικές κλάσεις είναι:

- Game που υλοποιεί όλη τη λειτουργικότητα σχετικά με το παιχνίδι (γύροι, ενεργή λέξη, πόντοι κ.τ.λ)
- SplashScreen (Η κλάση για την Splash οθόνη όταν ξεκινάει το παιχνίδι που αποτελεί σημείο αναφοράς για όλα τα υπόλοιπα screens.

- MainScreen (Η κλάση για τη βασική οθόνη του παιχνιδιού)
- LoadPopUpScreen
- CreatePopUpScreen καθώς και
- οι αντίστοιχοι Controllers που περιέχουν τις μεθόδους που καλούνται για τις ενέργειες στο GUI
- Για τα αρχεία FXML τα βασικά είναι το main-screen.fxml και το splash-screen.fxml, ενώ τα άλλα 2 load-dict-screen.fxml και create-dict-screen.fxml αφορούν τα PopUps.

#### Συγκεκριμένα:

- Στο 2ο μέρος έχω υλοποιήσει σχεδόν όλη τη λειτουργικότητα εκτός από το κομμάτι των πιθανοτήτων (λόγω πίεσης χρόνου αναγκάστηκα να μη το χρησιμοποιήσω και να υλοποιήσω κάτι σαν απλή κρεμάλα).
- Έχω κάνει λοιπόν την παραδοχή ότι ο παίκτης με κάθε γράμμα που βρίσκει θα λαμβάνει 30 πόντους ενώ με κάθε γράμμα που χάνει θα χάνει 15, έχοντας στη διάθεση του 6 “ζωές”.
- Ο χρήστης μπορεί να κάνει load ένα dictionary και να ξεκινήσει το παιχνίδι με αυτό. Στο popUp παράθυρο υπάρχει επίσης ένα βολικό Dropdown για να βλέπει ο χρήστης για ποιο βιβλίο είναι το ID που θα διαλέξει στη φόρμα.
- Δεν έχω υλοποιήσει τη λειτουργικότητα Rounds, ενώ από τη λειτουργικότητα Dictionary έχω υλοποιήσει τη συνάρτηση που την εκτελεί στο Directory class αλλά δυστυχώς δεν είχα τον χρόνο για το αντίστοιχο PopUp.