

1- Youssef laamim

tors 22 dec. 2022 13:43

Spel hangman

Vill du ha en vinnare eller vill du ha en förlorare?

Hur många spelare som mest/minst?

Att flera spelare gissar på samma ord i tur ordning och tävlar om samma hänga gubbe figur, är detta koncept något för dig?

Ska spelet bara funka på dator eller andra enheter också?

Vad har ni för design krav;

* Layout?

* Skärmstorlek?

* Färgpaletter?

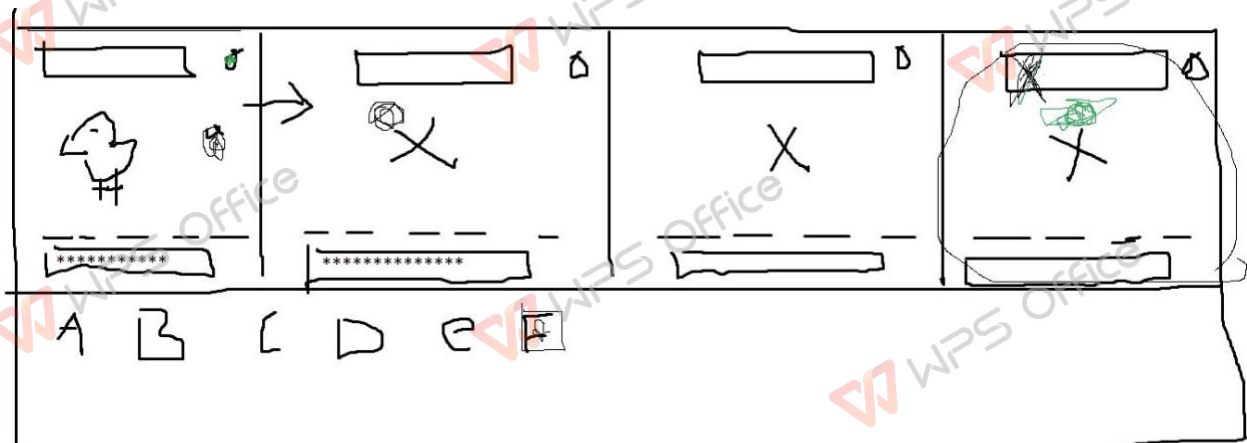
* Textfont?

* Hur ska "gubben" se ut?

* Musik?

* "Alltid få bestämma egna ord OCH egen gubbe"?

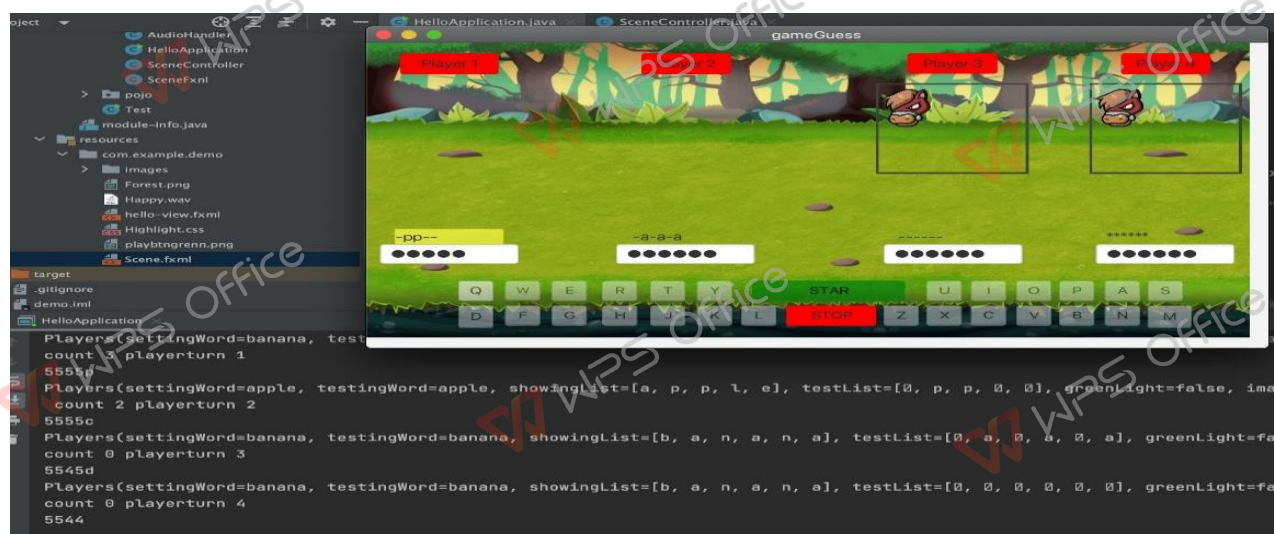
Vad MÅSTE vara med och vad BÖR vara med?



<https://github.com/yousseflaamim/gamedemo> klienten

Klienten ville ha ett ordgissningsspel bestående av fyra spelare som turades om att gissa det dolda ordet. Om detta är korrekt kommer han att vinna poäng. Om ordningen är felaktig kommer en del av den dolda bilden att dyka upp, och turen går till den andra spelaren att spela den, och lägger till en timer för att öka spänningen i spelet. När tiden är slut, förlorar spelaren sin tur, och så vidare tills spelet slutar, och det är så här spelet kommer att bli intressant

Det finns fyra (4) spelare som tävlar med varandra med hjälp av ord. Om någon svarar fel kommer en del av den sorgliga hästbilden att visas. Om svaret är korrekt, tjänar han eller hon en poäng, och så vidare, en cykel återstår i följd för spelarna tills spelet är slut.



Jag ser att spelaren i framtiden i utvecklingen av spelet kan klicka på tangentbordet och skriva in bokstäver, och om spelarens roll är fullbordad elimineras det förlorande spelet, så att endast en spelare finns kvar i den sista och vinner och spelet spelas online

3

Vi träffades första dagen och diskuterade hur vi skulle formulera projektet och fördela uppgifter till alla medlemmar i gruppen samt mötesdagarna och tiden.

```
124
125     shuffle( list );
126
127
128
129     list.forEach( players -> players.setShowingList( players.getTestingWord().toCharArray() ) )
130     list.forEach(players -> {
131         int length = players.getShowingList( ).length;
132         char[] tmp = new char[length];
133         players.setTestList( tmp );
134     }
135 );
136
137
138     list.forEach( players-> System.out.println(players) );
139
140 }
```

[Måndag | **09.00** >> Veckans mål | | **13.00** >> ?? |]

【 Tisdag | **09.00** >> Dagliga mål | >> **individuell kompetensutveckling** >> | **13.00** >> ?? | 】

【 Onsdag | **09.00** >> Dagliga mål | | **13.00** >> ?? | 】

【 Torsdag | **Kundmöte** | 】

【 Fredag | **09.00** >> Dagliga mål | | **13.00** >> Retrospektiva | 】

Jag tog över uppgiften att arbeta med front-end. Jag skapade huvudgränssnittet för att välkomna spelare, när en knapp klickas går den till det andra gränssnittet som innehåller bilder, nycklar, karaktärer etc. Jag skapade ett arkiv på github .com.

och vi använder Tello för att övervaka slutförda uppgifter och ofullständiga uppgifter. Det var trevligt att lära känna den här miljön för att arbeta tillsammans och hjälpa varandra med projektproblem.

Vi träffade kunden för att få en åsikt om projektet. Och vad vill han vara i sitt projekt o jag fick en bra erfarenhet av hur man handskas med kunden

Och ta de viktiga punkterna av projekt.

Till en början stötte vi på några problem i det här projektet, som bilder, hur man skriver kod och integrerar den med fronten, och knappar.

Men efter att vi diskuterat och hittat en lösning på detta problem

Och ett nöje att arbeta med teamet, dela information och hjälpa varandra