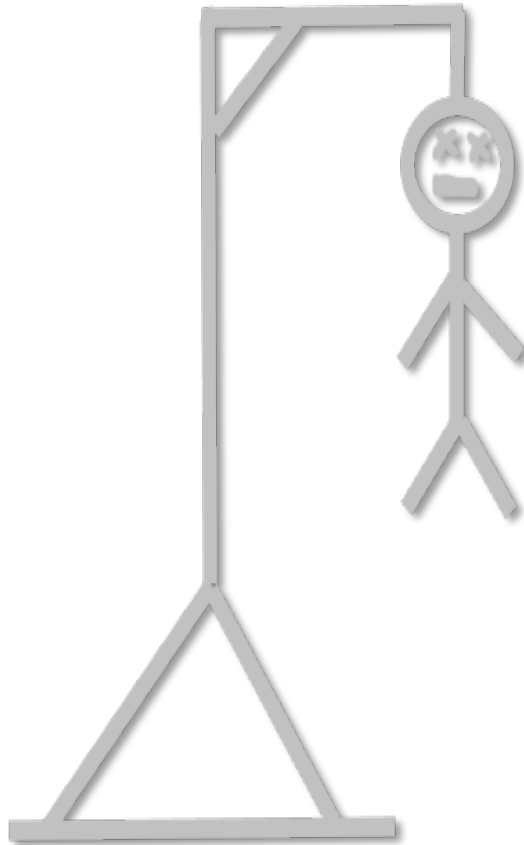


# Dokumentasjon av mappe 1

---

Av Yrjan Fraschetti

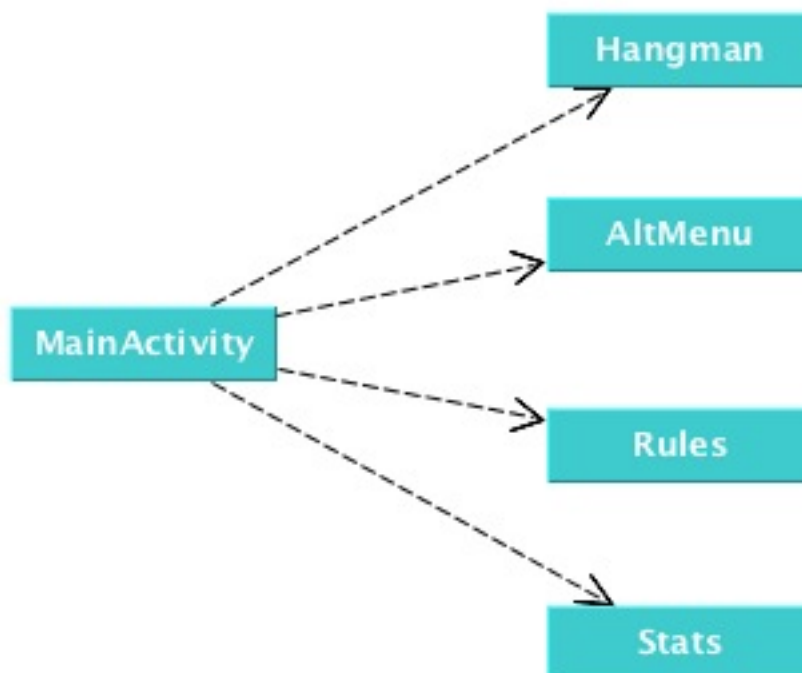


## Innholdsfortegnelse

<b>Klassene .....</b>	<b>2</b>
<b>MainActivity: .....</b>	<b>3</b>
<b>Hangman: .....</b>	<b>3</b>
<b>AltMenu: .....</b>	<b>3</b>
<b>Rules: .....</b>	<b>3</b>
<b>Stats: .....</b>	<b>3</b>
<b>Bilder .....</b>	<b>3</b>
<b>Designprinsipper .....</b>	<b>6</b>
<b>Real objects are more fun than buttons and menus .....</b>	<b>6</b>
<b>Keep it brief .....</b>	<b>6</b>
<b>Only show what I need when I need it .....</b>	<b>6</b>
<b>Never lose my stuff .....</b>	<b>6</b>
<b>Kjente feil .....</b>	<b>6</b>

## Klassene

Applikasjonen har et tema som minner om fritimene på skolen hvor man spilte hangman på tavla. Her følger et overblikk over klassene og en kort beskrivelse av dem.



### MainActivity:

Denne klassen starter applikasjonen og er det første man ser på skjermen. Fra denne klassen kan man gå videre inn i de 4 resterende klassene.

### Hangman:

Dette er selve spillklassen. Her ligger all spillogikk og variabler som husker ordet som er valgt, hvilke taster man har trykket på osv. Fra denne siden kan man navigere tilbake til MainActivity med tilbakeknappen og avslutte spillet ved å trykke på x-en i actionbaren øverst til høyre. Denne funksjonaliteten (tilbake og avslutt i actionbar) finnes også i de resterende klassene. Når en spiller vinner/taper (spillet er over) får man opp en dialogboks der man kan velge om man vil starte nytt spill, se på statistikk (åpner Stats-klassen) og avslutte (gå tilbake til MainActivity).

### AltMenu:

Dette er alternativmenyen. Her kan man velge hvilket språk applikasjonen skal ha, enten norsk eller engelsk. Dette gjøres ved å trykke på en imagebutton som viser flagget til det språket man kan bytte til.

### Rules:

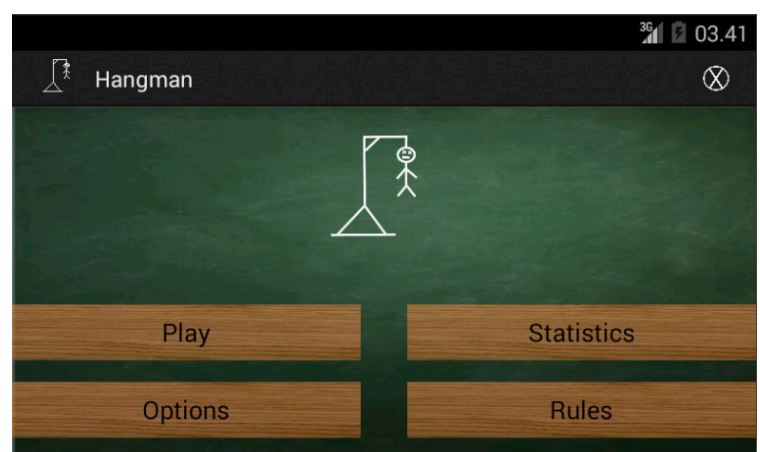
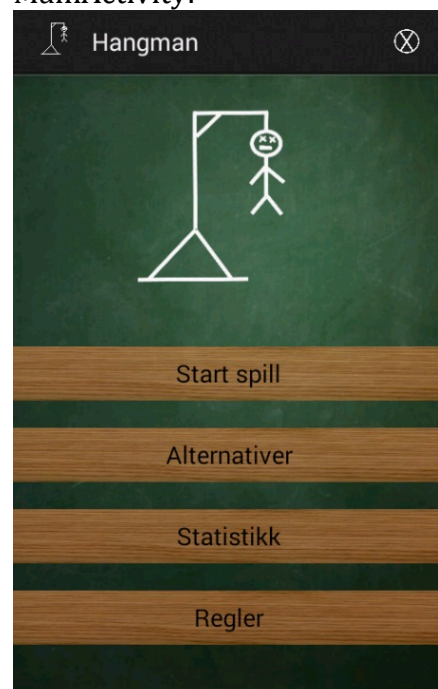
Denne klassen inneholder kun en statisk tekst som forklarer spillets regler.

### Stats:

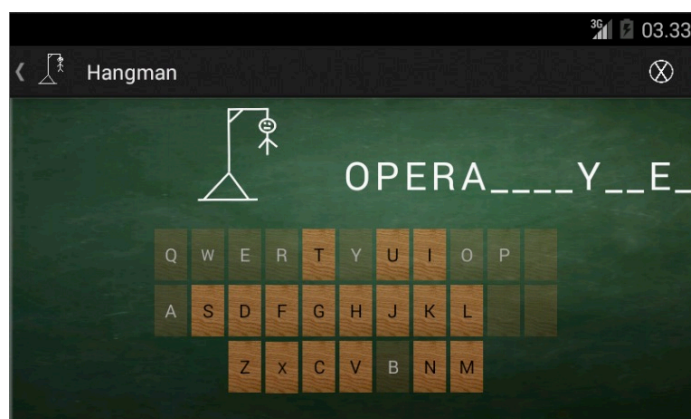
Her vises litt statistikk. Antall ganger man har vunnet og tapt i tillegg til vinnerprosent.

## Bilder

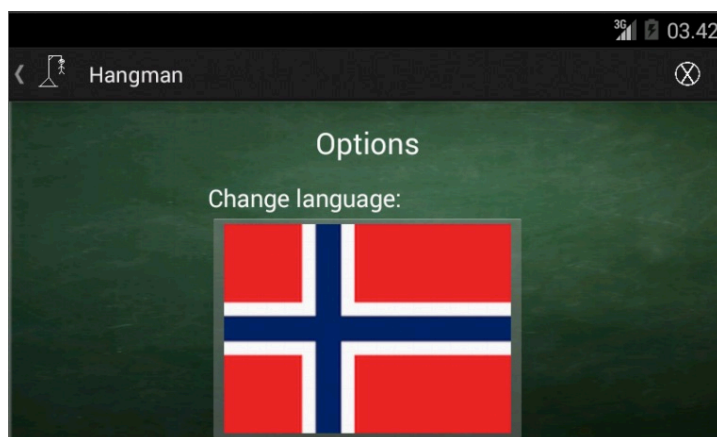
MainActivity:



### Hangman:



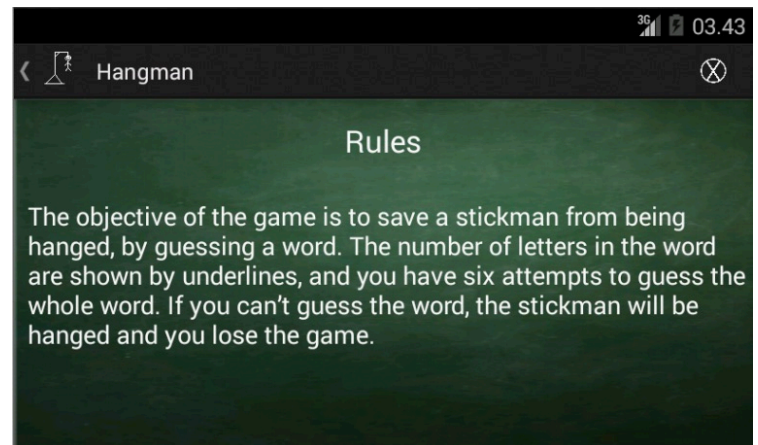
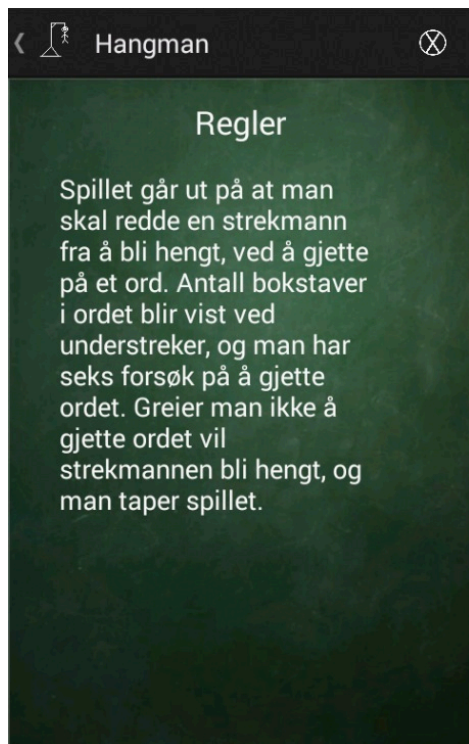
### AltMenu:



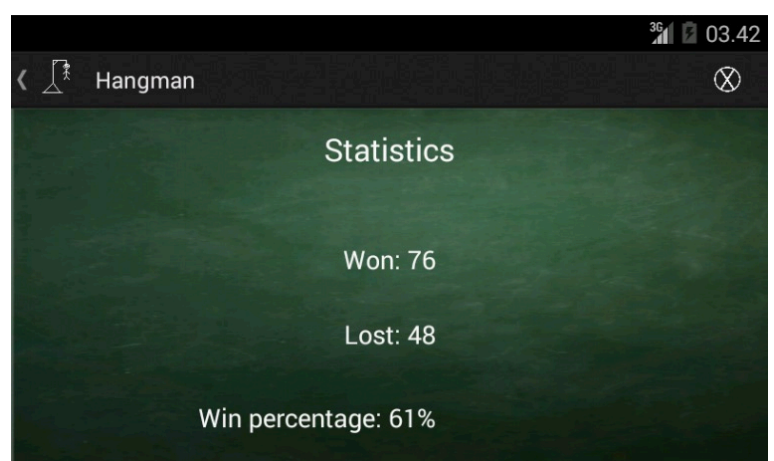
# Dokumentasjon av mappe 1 – Hangman

Yrjan Fraschetti, s188902

Rules:



Stats:





## Designprinsipper

Det var fra første stund et mål at navigasjonen i appen skulle være enkel og oversiktlig. Appen har derfor et gjennomgående tema med en grønn tavle som bakgrunn og hvit tekst (hvitt kritt på tavla), knapper i tre med svarte bokstaver og en gjennomgående actionbar som ikke endrer seg nevneverdig gjennom applikasjonen. Her følger designprinsippene jeg har brukt.

### Real objects are more fun than buttons and menus

Dette prinsippet har jeg prøvd å bruke ved design av knappene på forsiden og tastaturet i spillet. Selv om de fortsatt er knapper har de et distinkt utsene som ligner tre-planker/klosser. Grunnen til at jeg valgte tre er fordi rammen rundt en gammel tavle som regel er i tre. Avsluttknappen til venstre i actionbaren er en sirkel med en x inni.

### Keep it brief

Det er ingen avanserte menyer eller mye nøsting av views i applikasjonen. Dette for å gjøre brukeropplevelsen så enkel og forståelig som mulig. Brukeren skal kjenne seg igjen i appen uten å ha brukt den før.

Dette punktet går også inn i "I should always know where I am"-prinsippet.

### Only show what I need when I need it

Her kommer vi litt tilbake til "keep it brief"-prinsippet. D som dukker opp når spillet er ferdig kan trekkes frem her. Der kan man velge å få vist statistikken, altså hvor mange ganger man har vunnet og tapt. Dette ville vært et forstyrrende element å vise frem mens man spilte, så jeg valgte å legge dette til en egen side der man kan se på det når man vil.

### Never lose my stuff

Når telefonen ringer mens man spiller, eller på annen måte pauser applikasjonen vil bokstavene du har trykket bli lagret til neste gang du åpner spillet. Dette lagres i sharedPreferences. Det samme gjør valget av språk. Dette gjør at appen føles mer som din, enn hvis man mistet ordet hver gang noe annet skjedde på telefonen eller man måtte gå inn å sette språket hver gang man åpnet applikasjonen.

### Kjente feil

Jeg har hatt litt problemer med at heapen blir for stor enkelte ganger på grunn av alle bildene som blir brukt. Dette skal være fikset nå ved at jeg konverterer noen av bildene til bitmap før de blir satt på heapen. Jeg har vurdert å øke størrelsen på heapen, men valgte å ikke gjøre det da det ikke er god kodepraksis for så enkle applikasjoner som denne er.