

Lutemon-harjoitustyö

Videosittely: [Lutemon-harjoitustyö.mp4](https://www.youtube.com/watch?v=Lutemon-harjoitustyö.mp4)

Tässä tullaan esittelemään tekemäni Lutemon-harjoitustyön toteutus ja sen ominaisuudet. Tein harjoitustyön yksin. Työ vastaa harjoitustyön tehtävänantoa. Tässä pelissä pystyy luomaan lutemonin, jota voi liikutella eri paikkojen välillä. Lutemonia voi treenata ja lutemon voi osallistua taisteluun toista lutemonia vastaan. Lutemonin ominaisuudet määrittelevät lutemonin kyvyt taistelussa. Mikäli lutemonin elämänpisteet loppuvat siirtyy se lepäämään hautausmaalle.

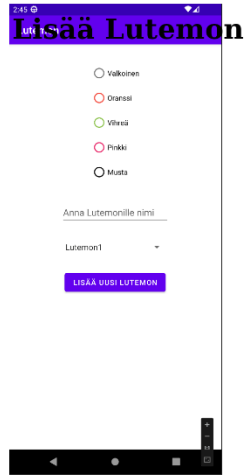
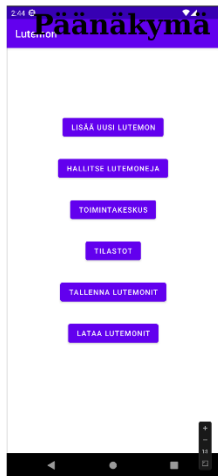
Listatuista ominaisuuksista pakollisten lisäksi toteutettiin:

RecyclerView	Käytettiin listattaessa lutemoneja: Hallitse lutemoneja näkymässä, kotinäkymässä, hautausmaa näkymässä ja tilastonäkymässä
Lutemoneilla on kuva	Taiteilin lutemoneille on 13 erilaista kuvaa valittavaksi. Kuvan voi valita lisää uusi lutemon näkymässä pudotusvalikosta.
Taistelu on visualisoitu	Tämä toteutus on hieman vajavainen. Taistelun eteneminen näytetään muuttuvalla tekstikentällä. Sinänsä visualisoinnin lisäys ei olisi enää tässä vaiheessa ollut suuri työ, kun looppaava toteutus jo tehtiin.
Tilastot	Lutemoneilla on kattavat henkilökohtaiset tilastot ja yhteenvetona on kaikkien lutemonien tappo ja kuolematilastot
Kuolema pois	Lutemonit siirtyvät hävitessään taistelun lepäämään hautausmaalle, josta ne on mahdollista herättää henkiin.
Satunnaisuus	Taisteluissa on satunnaisuutta. Hyökkääjän isku vaihtelee 0,1,2,3 kertaisena.
Fragementit	Fragementteja on käytetty Toiminkeskusnäkymässä (4kpl - Koti, Treeni, Taistelu, Hautaus) ja Tilastotnäkymässä (2kpl – Kokonaistilastot, Lutemontilastot)
Tietojen tallennus ja lataus	Käyttäjän on mahdollista tallentaa ja ladata lutemonit päänäkymässä.

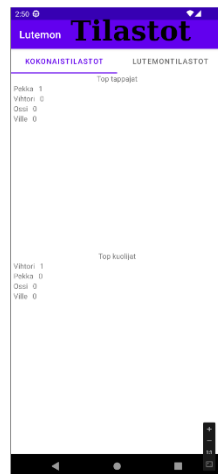
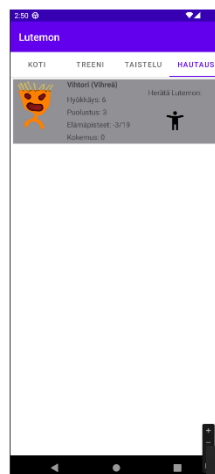
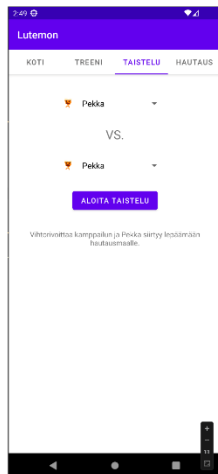
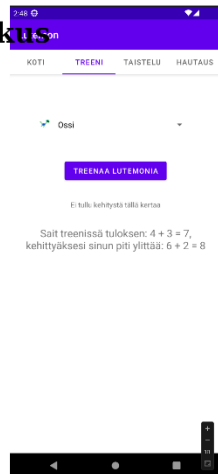
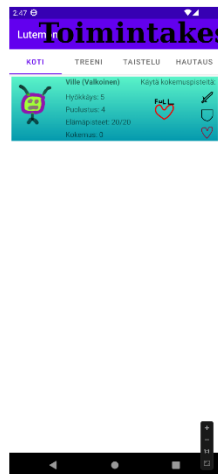
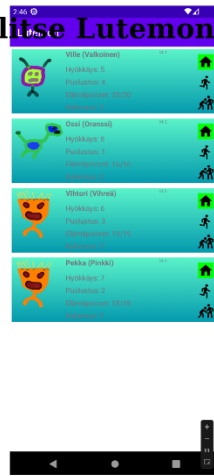
Omana ominaisuutena on treenaamisen noppapeli, jossa treenin onnistuminen riippuu siitä, että ylittääkö tavoitetason. Tässä siis heitetään 4 noppaa. Kaksi noppaa asettaa tavoitetason ja kaksi noppaa määrittää lutemonin tason, jos lutemon ylittää tavoite tason saa se yhden kokempisteen, joita voi sitten kotona käyttää ominaisuuksien parantamiseen. Tämä voisi olla vaikka kahden pisteen arvoinen ominaisuus. Toinen oma ominaisuus on spinner eli pudotusvalikko lutemonin kuvan kanssa. Tätä voinee pitää yhden pisten arvoisena lisäominaisuutena.

Santtu Penttinen
Lutemon-harjoitustyö
Olio-Ohjelmointi
LUT Yliopisto

Käyttöliittymäkuvassa näkyy, että käyttöliittymä pysyi hyvin suunnitelman mukaisena ja toteutuksesta tuli varsin selkeä ja yksinkertainen. Visuaalisesti toteutus on hieman kulmikas, mutta näyttävä ulkoasu ei ollut harjoitustyön scopessa. Hallitse Lutemoneja näkymässä lutemoneja voi siirtää eri paikkojen välillä kuvakkeiden kautta, jolloin niiden sijainti toimintakeskuksessa muuttuu.



Hallitse Lutemoneja



Santtu Penttinen
Lutemon-harjoitustyö
Olio-Ohjelmointi
LUT Yliopisto

Luokkakaavio pysyi hyvin pitkälle suunnitelman mukaisena. Toteutuksen aikana tuli selvennys, ettei storage listaa, jossa kaikki lutemonit ovat ole sallittua toteuttaa. Tämä toi lähinnä lisätyötä, mutta ei muuttanut kovinkaan paljoa tehtyä toteutusta. Storagesta johdetut "Home", "TrainingArea", "BattleField" ja "Graveyard"- luokat ovat singletonia. Irrallinen Stats-luokka laskee top listat tilastosivulle.

