

CONECTA 4



MANUAL DE USUARIO
ALFONSO BONILLA TRUEBA

Contenido

| | | |
|----|-----------------------------------|----|
| 1- | Registro e inicio de sesión | 2 |
| 2- | Lista de partidas | 3 |
| 3- | El juego | 4 |
| 4- | Configuraciones..... | 7 |
| | Tamaño del tablero | 7 |
| | Color de las fichas..... | 8 |
| | Idioma | 9 |
| | Música | 9 |
| 5- | Diseño Base de Datos..... | 10 |
| | Diseño Base de Datos Online | 10 |

1- Registro e inicio de sesión

Nada más abrir la aplicación por primera vez lo que vemos es la pantalla de registro y de inicio de sesión (Imagen 1)

La imagen muestra la interfaz de usuario de la aplicación 'Conecta 4'. El fondo es azul. En la parte superior, el título 'Conecta 4' está en blanco. Debajo, hay dos campos de entrada con el texto 'Correo electrónico' y 'Contraseña' en gris. A continuación, hay dos botones grises: 'ENTRAR' y 'SALIR'. En la parte inferior, hay un botón verde con el texto 'NUEVO USUARIO' en blanco.

Imagen 1

En esta pantalla tenemos dos campos, uno para el correo electrónico y otro para la contraseña que debe ser de mínimo 6 caracteres si estamos usando el servidor (punto 5 de este manual)

Cuando rellenas los campos con un email válido que no esté registrado previamente, pulsando el botón verde de "Nuevo Usuario" registra e inicia sesión.

Si ya estás registrado basta con completar los campos y pulsar el botón "ENTRAR", para que el inicio de sesión sea correcto se debe estar registrado previamente.

Si se intenta registrar un usuario sin completar alguno de los campos se muestra un cuadro de diálogo informando que debemos completar todos los campos para poder realizar el registro con éxito (Imagen 2)

La imagen muestra la misma interfaz de usuario que en la Imagen 1, pero con un cuadro de diálogo de error superpuesto. El cuadro de diálogo es blanco con un borde gris y contiene el texto 'Error' en negrita, seguido de 'Debes completar todos los campos para realizar el registro'. En la parte inferior del cuadro hay un botón azul con el texto 'OK'.

Imagen 2

Cualquier otro tipo de error posible que se pueda dar al hacer login, como contraseña incorrecta, o intentar registrar un usuario nuevo con un correo que ya está en uso se muestra el mensaje de error correspondiente con el mismo formato que en Imagen 2.

2- Lista de partidas

Una vez iniciada la sesión nos aparece una lista con las partidas que tiene el usuario, en el caso de no tener ninguna partida, ya sea porque no se ha jugado nunca o porque es un usuario que se acaba de registrar se muestra la lista vacía (Imagen 3)

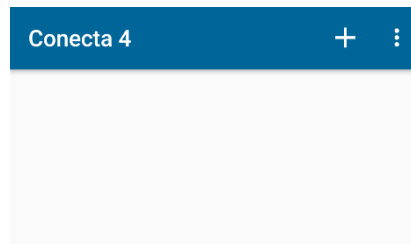


Imagen 3

Si se pulsa el botón del + situado en la barra superior a la derecha hay dos posibles opciones:

- 1- Que no exista en el servidor ninguna partida sin contrincante, por lo cual se creara una nueva sin contrincante esperando a que otro jugador al pulsar el botón + se una, por lo tanto, el estado se muestra como “Esperando contrincante” (Imagen 4). Aunque aún se tenga un oponente se puede entrar y comenzar la partida poniendo la primera ficha, y hasta que no se una otro jugador y ponga la ficha no se podrá volver a poner ficha.

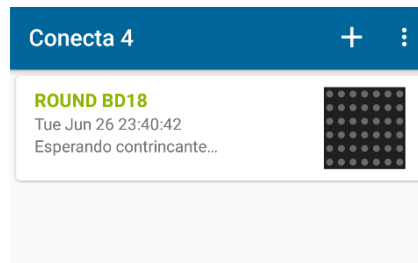


Imagen 4

- 2- Si en el servidor existe alguna partida sin oponente, al pulsar el botón + el jugador se une a la partida sin oponente que más tiempo lleve en el servidor. Al unirse esta aparecerá en la lista de partidas y ya se podrá comenzar a jugar. El primero en poner ficha es el oponente en este caso, que es el que creó la partida inicialmente.

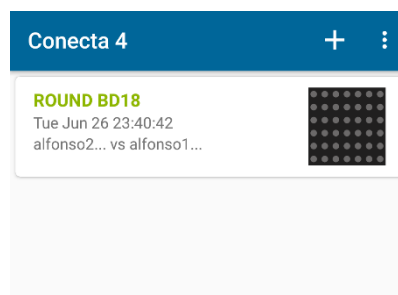


Imagen 5

Si pulsamos sobre una partida de la lista comenzamos o reanudamos la partida (Ver punto 3 de este manual)

Si pulsamos sobre los 3 puntos verticales de la barra superior derecha se nos despliegan dos opciones (Imagen 6)

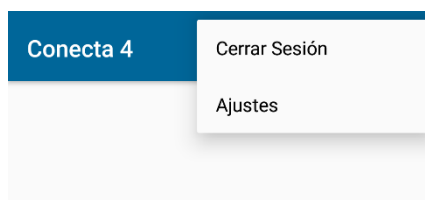


Imagen 6

Al pulsar cerrar sesión se muestra un cuadro de diálogo preguntando si queremos cerrar la sesión. Si se pulsa “Sí” se cierra la sesión y se muestra (Imagen 1), si se pulsa “No” se cierra el dialogo y permanece en la ventana de las listas.

Al pulsar sobre “Ajustes” nos muestra la pantalla de configuraciones (Ver punto 4 de este manual)

3- El juego

Al pulsar sobre cualquier partida de la lista (Punto 2 de este manual) entramos en la partida. Si la partida ha sido recién creada por el jugador, es el quien puede comenzar a poner. En caso de que el jugador se haya unido a una partida ya existente dependerá de si el otro jugador puso ya ficha o no. Si la (Imagen 6)

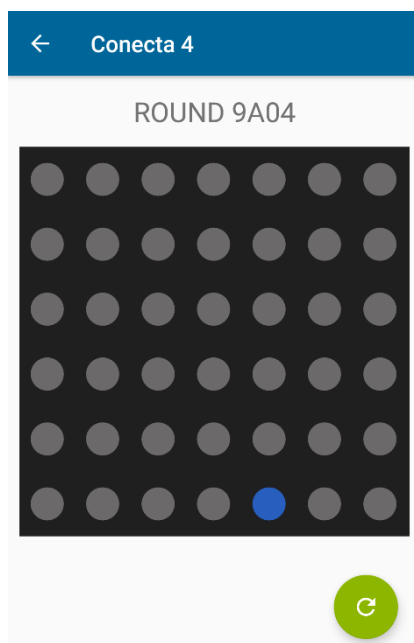


Imagen 6

Para jugar y poner ficha basta con pulsar sobre la columna en la que queremos poner ficha, pues que es un conecta 4 con gravedad.

Después de poner ficha hay que esperar hasta que el otro jugador coloque su ficha, y así se irán alternando los turnos hasta que o bien uno de los jugadores gane, o ya no haya más casillas libres.

Para ganar hay que conseguir poner 4 fichas juntas en horizontal, vertical o diagonal.

El botón redondo verde situado en la parte inferior derecha sirve para resetear la partida, por lo que se vaciará todo el tablero y el jugador que creó la partida volverá a ser el primero en poner ficha (Imagen 7) y se mostrara un mensaje indicando que la partida ha sido reiniciada.

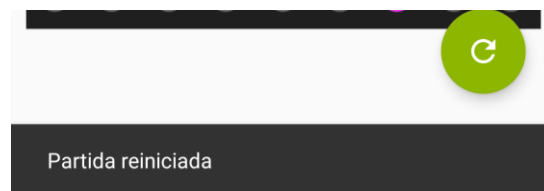


Imagen 7

Si la partida ya está finalizada, o bien porque uno de los jugadores ganó o porque ya no hay más celdas libres la partida no se puede reiniciar, y por tanto se mostrará un mensaje indicando la imposibilidad del reinicio (Imagen 8)

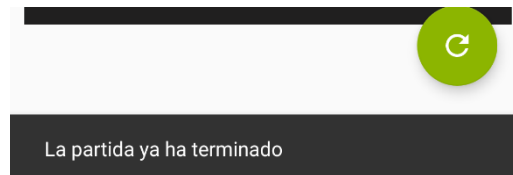


Imagen 8

Al finalizar una partida porque un jugador ha ganado o ya no se pueden poner más fichas se muestra un mensaje indicando que la partida ha finalizado y si se desea crear una nueva partida. Además de esto, el fondo de la pantalla cambia de color al finalizar la partida, de color verde para el jugador que ha ganado y rojo para el jugador que ha perdido (Imagen 9)

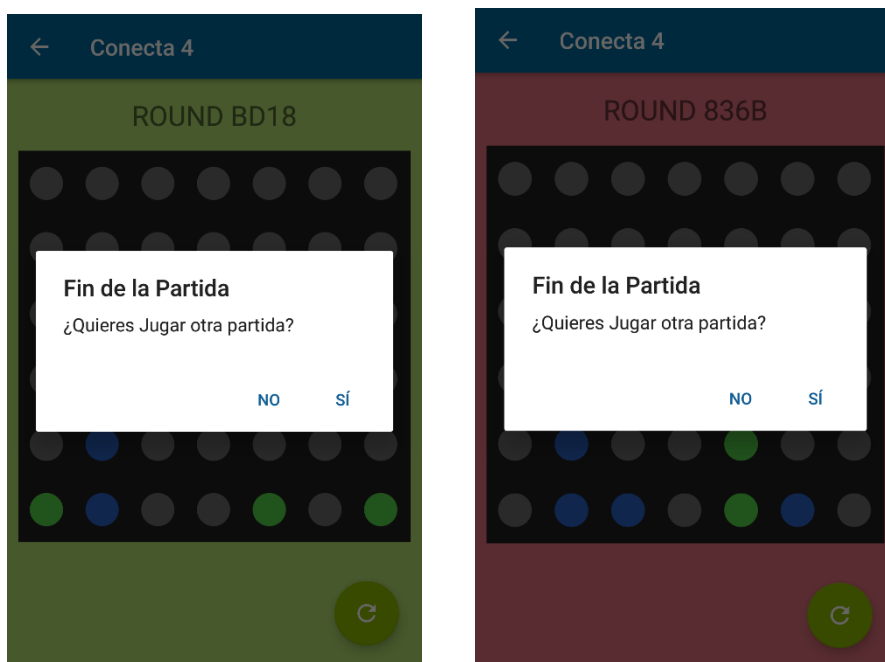


Imagen 9

Si en este cuadro se pulsa sobre “No” se cierra la partida y se vuelve a la lista de partidas. Si se pulsa sobre “Sí” se vuelve a la lista de partidas y aparece una nueva partida creada.

Cuando se pulsa sobre una columna para poner ficha, pero no es el turno del jugador se muestra un pequeño mensaje en la parte inferior de la pantalla indicándolo. (Imagen 10)

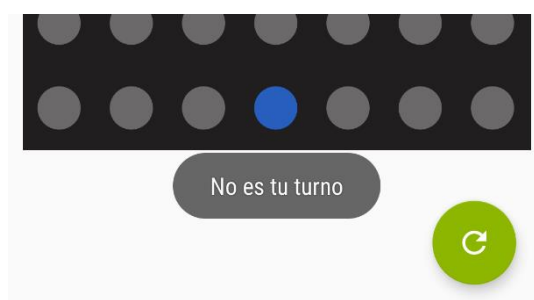


Imagen 10

4- Configuraciones

Para llegar hasta esta pantalla hay que pulsar los tres puntos verticales de la barra superior cuando se está en la pantalla que muestra la lista de partidas, y sobre el desplegable la opción “Ajustes” como ya se vio en el apartado 2 de este manual.

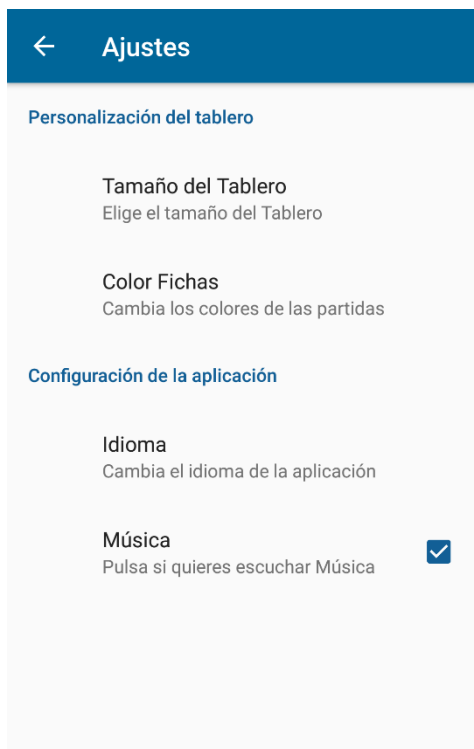


Imagen 11

En la Imagen 11 podemos ver todas las opciones que tenemos para configurar la aplicación, a continuación, se detallan en orden de aparición de arriba hacia abajo.

Tamaño del tablero

Esta opción nos permite jugar con 3 tamaños distintos de tablero, por tanto, al pulsar la opción se nos muestra lo siguiente (Imagen 12)

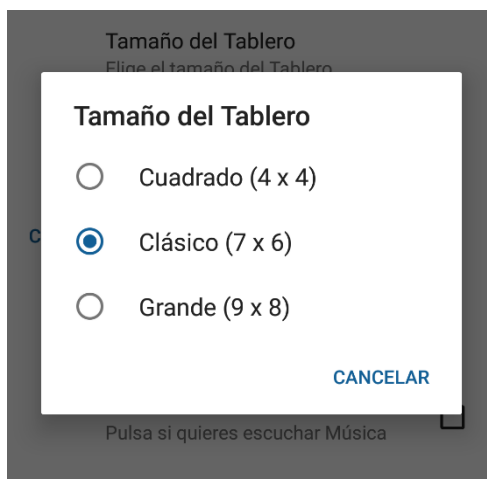


Imagen 12

Por defecto, el tamaño establecido es 7x6 que es el clásico para el juego Conecta4, pulsando cualquiera de las otras dos opciones cuando volvamos a la lista de partidas y pulsemos el botón “+” para crear una nueva partida, esta se creará con el nuevo tamaño seleccionado anteriormente.

Color de las fichas

Cuando pulsamos sobre esta opción se nos despliega un dialogo para elegir los colores de las fichas (Imagen 13)

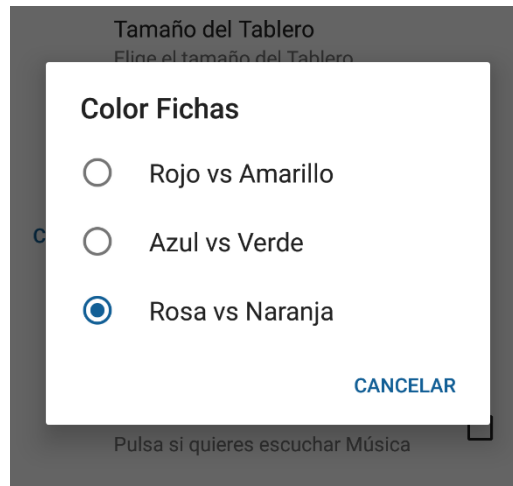


Imagen 13

Por defecto esta seleccionado Azul vs Verde, pero podemos seleccionar la combinación que más se ajuste a nuestro gusto. A continuación, se muestra un ejemplo de cómo quedan las distintas combinaciones en un tablero (Imagen 14)

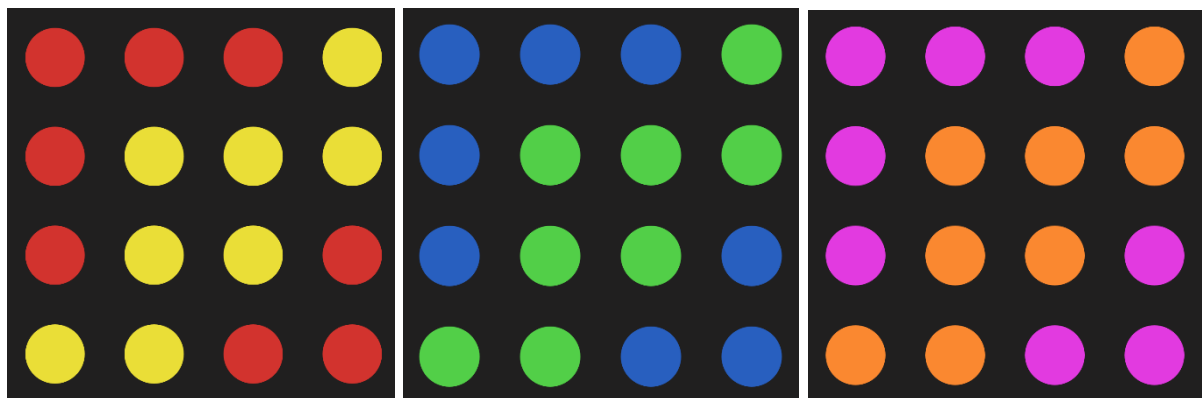


Imagen 14

Idioma

La aplicación permite el cambio del idioma para llegar a más público y adaptarse mejor a las necesidades de cada usuario, pulsando se muestra un cuadro para seleccionar el idioma deseado (Imagen 15)

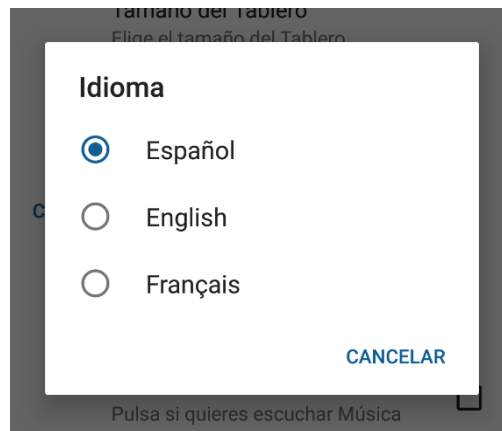


Imagen 15

El idioma por defecto de la aplicación es el español, pero con seleccionar cualquiera de los otros idiomas la aplicación cambia por completo el idioma de todos los textos.

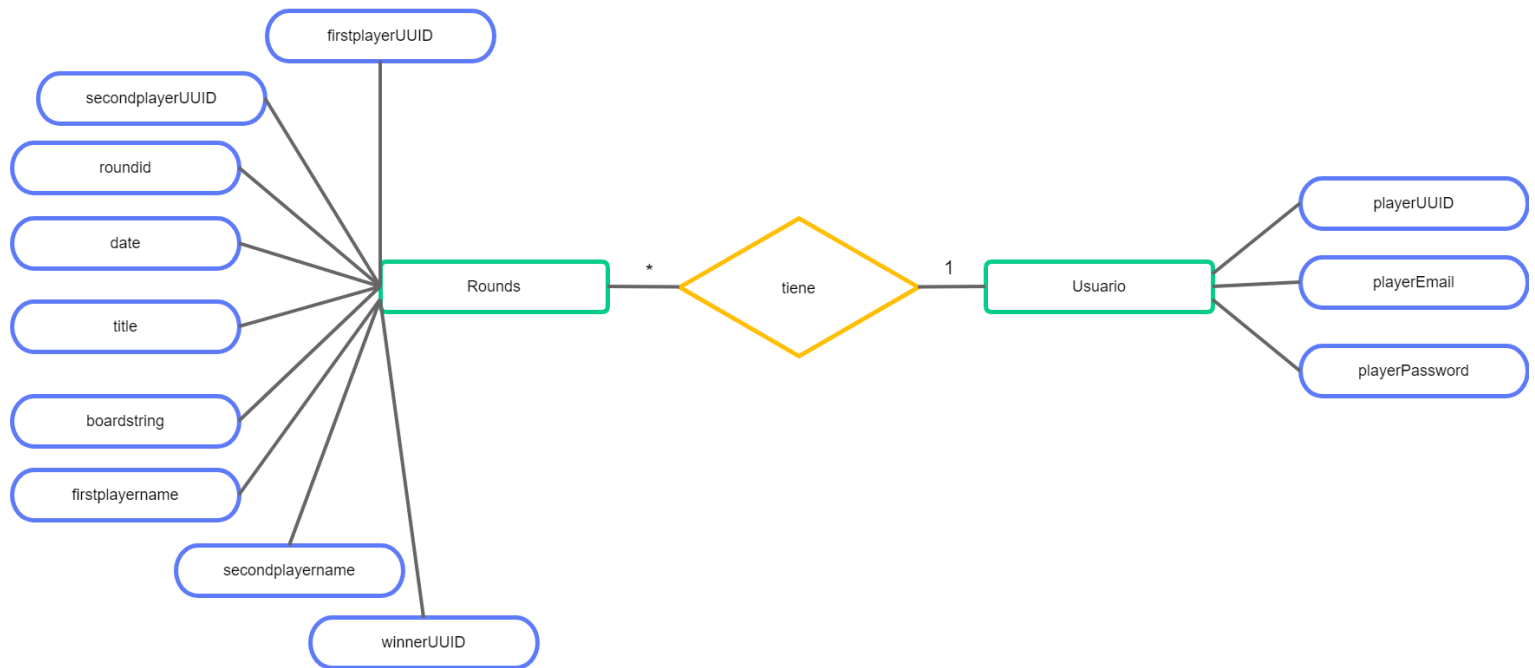
Música

Si se selecciona la casilla cuando entremos en una partida se escuchará sonar una canción mientras jugamos. Por defecto la música está desactivada, y para escucharla además de activarla y entrar en una partida hay que tener el volumen del dispositivo activado.

5- Diseño Base de Datos

Diseño Base de Datos Online

Usa la autenticación que tiene implementada FireBase, por tanto, no se introducen nodos de usuario, aunque se muestra en el diagrama.



Los nodos de round son guardados con el id como llave, por tanto para identificar los nodos se usa el ID de la partida.