

RATÓN Y GATO



Alfonso Bonilla Trueba

Grupo 1311

Pareja 11



1- Inicio de la Aplicación

Es la pantalla que ves al entrar por primera vez en la app, y tienes disponibles tres botones, uno para registrarte como nuevo usuario, otro para iniciar sesión si ya estas registrado, y un último para ver el último juego que se está jugando.



Esta pantalla será distinta si estas logeado, con un botón para seguir jugando o iniciar un juego nuevo, y otro para cerrar sesión.



2- Registro de nuevos usuarios

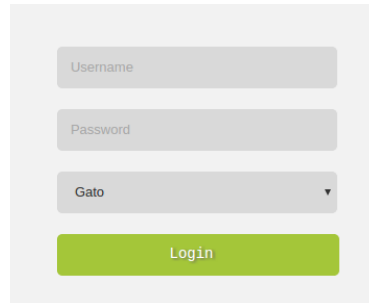
Si pulsas registro desde la página de inicio o desde la barra de links desde cualquier otra vista veras que eres redirigido a una página, en donde se te solicitara un nombre de usuario y contraseña.

Si introduces un nombre de usuario que está en uso o cualquier dato invalido veras un mensaje como este, y si quieres registrarte tendrás que usar un nombre de usuario que no esté en uso

Una vez que el registro haya tenido éxito se te redirecciona a la página de login, y se te informa mediante un cartel que el registro fue correcto y ya puedes iniciar sesión

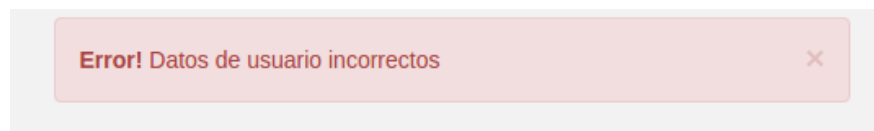
3- Login

En la página de login, ya sea entrando desde la página de inicio, cuando acabas de registrarte o si intentas acceder mediante URL a una página restringida veras dos campos, uno para el nombre de usuario, otro para tu contraseña y un select para elegir si quieres iniciar sesión como gato o como ratón



A login form with a light gray background. It contains four elements: a text input field labeled 'Username', a text input field labeled 'Password', a dropdown menu labeled 'Gato' with a downward arrow, and a green button labeled 'Login'.

Si introduces un usuario que no existe o te confundes en la contraseña serás avisado mediante un cartel del error



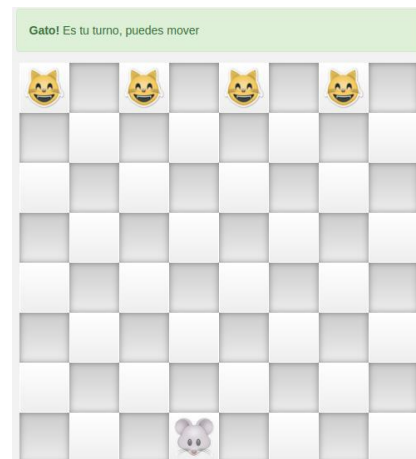
Si inicias sesión como gato creas un juego nuevo y eres redireccionado a una página donde esperarás hasta que un ratón inicie sesión.

Si inicias sesión como ratón compruebas si hay un gato esperando, y si no lo hay vas a una página donde esperarás hasta que un gato cree un juego.



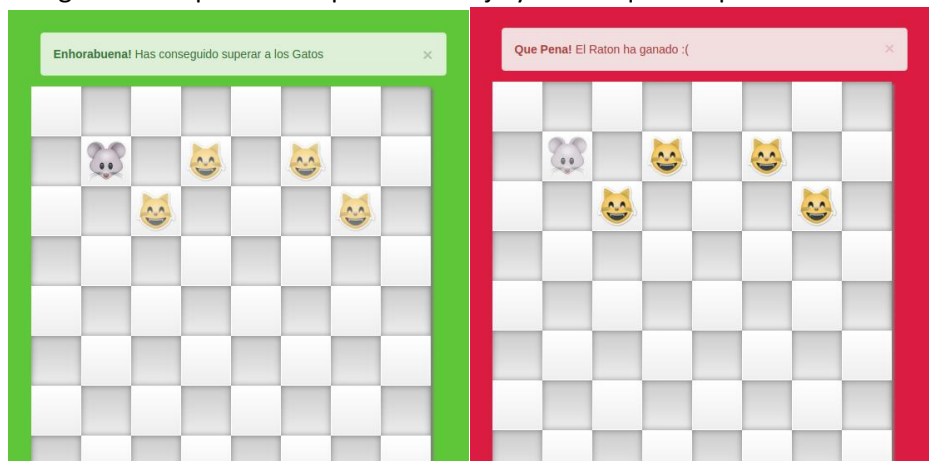
4- Juego

En esta pantalla es donde juegas, y se te indica si es tu turno o no. Si es tu turno se te permite mover. Si eres gato tienes que hacer click sobre el gato que quieres mover y después a la casilla a la que quieres moverlo. Si eres ratón solo tienes que hacer click en la casilla destino en la que quieres poner el ratón. Si el movimiento se ha realizado correctamente veras como se mueve la ficha y que el turno cambia. En caso contrario aparecerá un mensaje a la izquierda indicando el error que hubo al mover, este mensaje de error desaparecerá a los 3 segundos.



5- Fin del juego

Cuando realizas un movimiento que te hace ganador se pondrá la pantalla en verde y veras un mensaje indicando que eres ganador. Si resultas perdedor porque el oponente ha realizado un movimiento ganador tu pantalla se pondrá en rojo y te dirá que has perdido.



6- Continuar jugando

Si en medio del juego pulsas inicio no abandonas el juego, y en cualquier momento desde index pulsando el botón de continuar jugando puedes volver a la partida. La única manera de acabar con una partida es ganando, perdiendo o cerrando sesión.



IMPORTANTE: los ficheros catPlayer_moodle.py y mousePlayer_moodle.py son los mismos que están en Moodle, pero adaptados a nuestra app. catPlayer.py y mousePlayer.py son los que hemos modificado para que ganen a los de Moodle.