

MANUAL DE USUARIO APPMOVIL POR:

Erick Daniel Morales Xicara

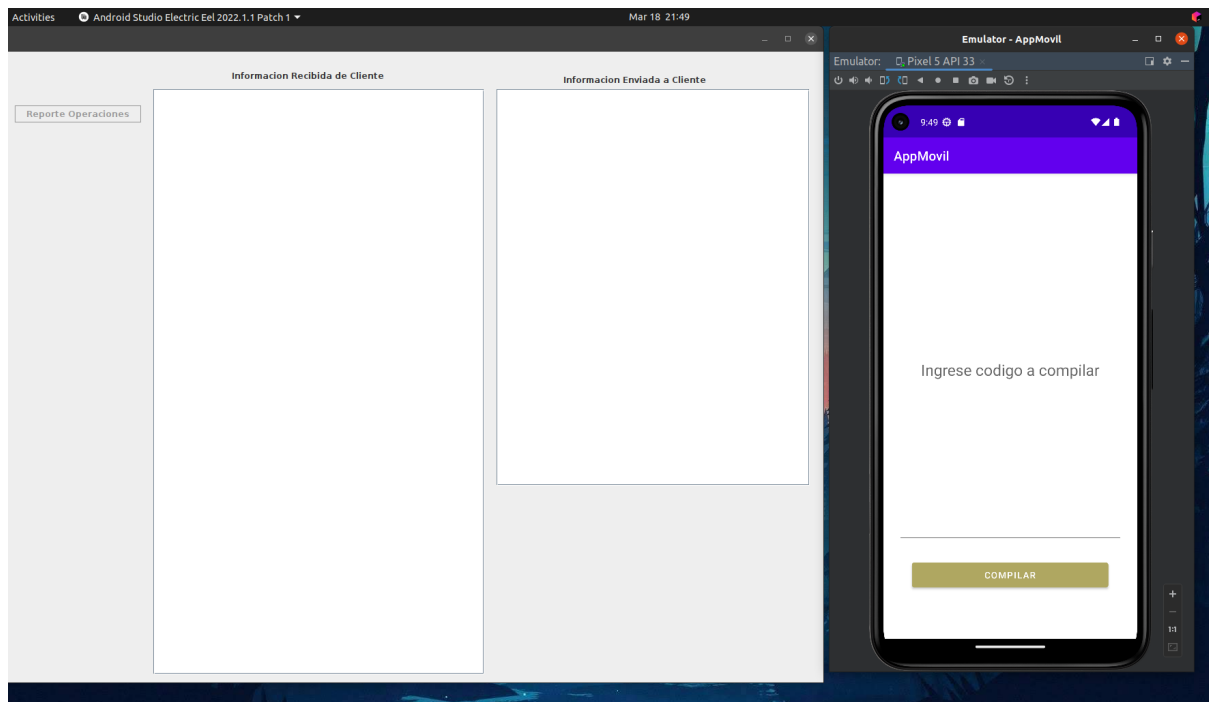
Carne:201930699

Manual de Usuario

Objetivo:

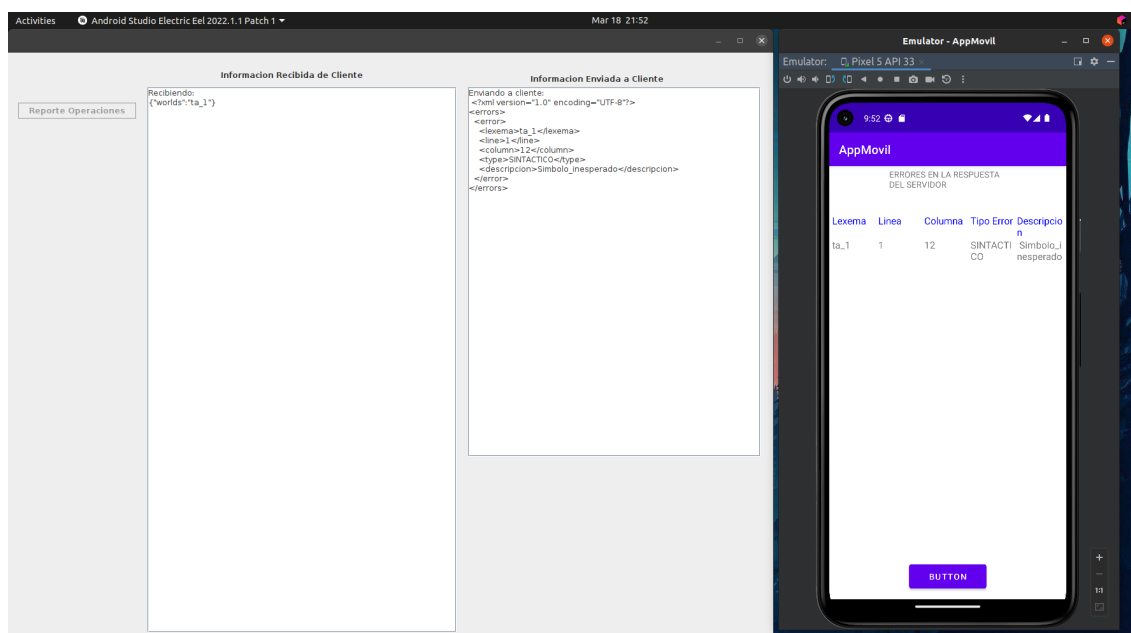
Es hacer que el cliente pueda utilizar su dispositivo para acceder a un servidor que le dara respuestas, y el siguiente manual mostrara el modo de ejecución del proyecto.

El usuario al iniciar vera la siguiente pantalla:

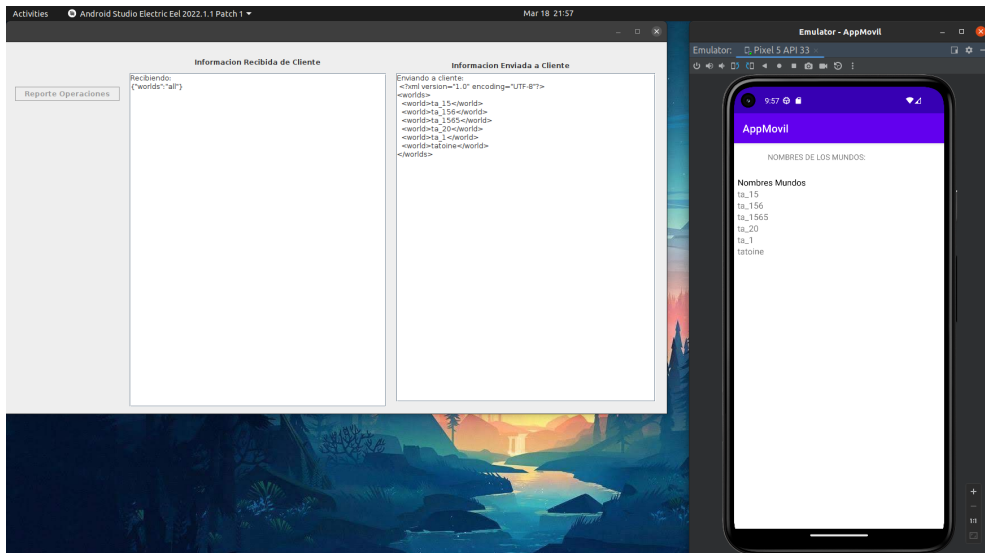


donde tendra la opcion para ingresar algun texto en formato json:

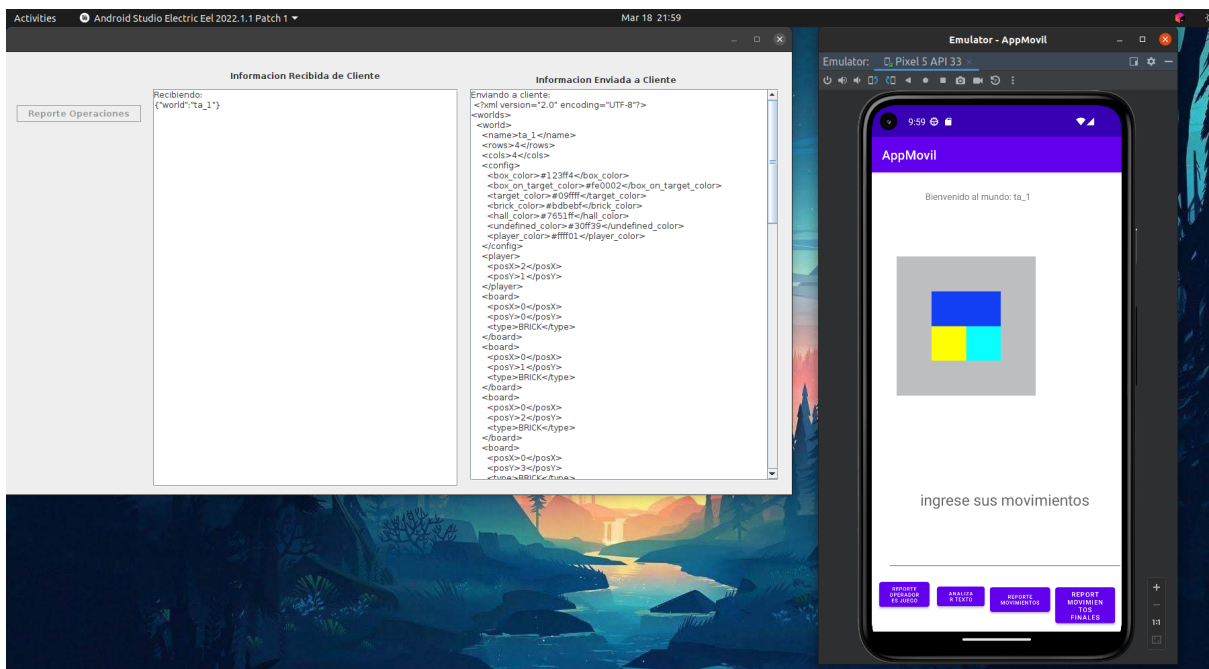
si este ingresa un texto por ejemplo “{“worlds”: “ta_1”” le tirara error ya que el formato para solicitar un mundo no es asi:



pero al solicitar todos los mundos ingresando “{“worlds”: “all”}” el servidor le enviara los mundos existentes:

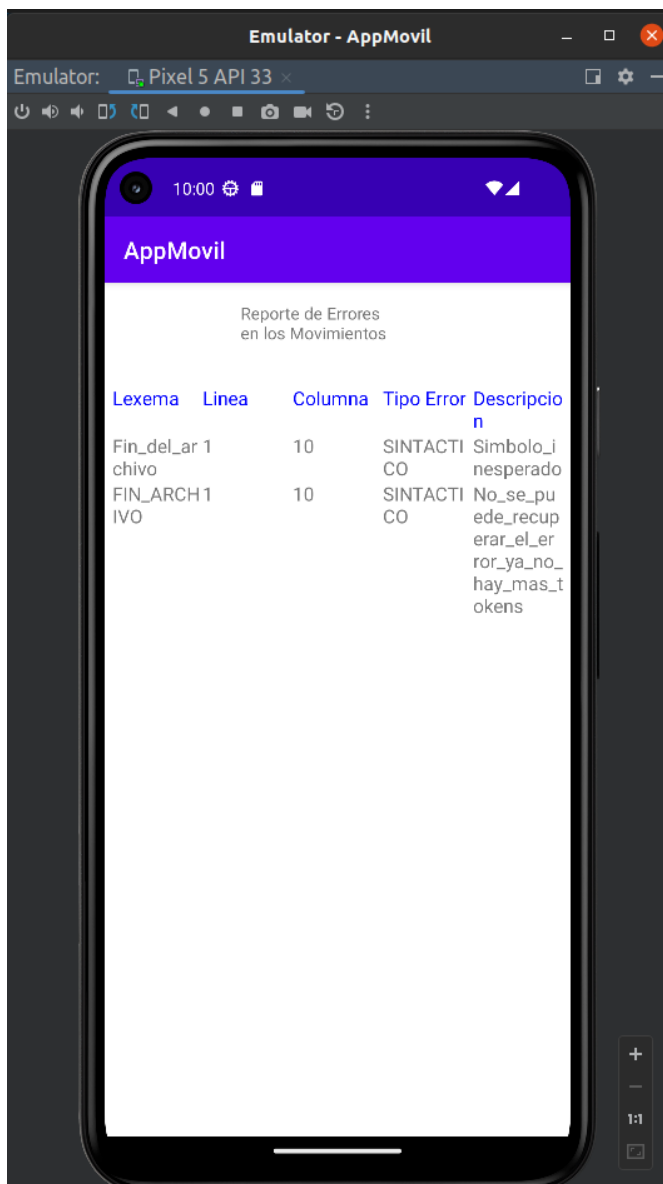


si quiere un mundo es especifico que sera con la siguiente peticion “{“world”: “ta_1”}”
Seguidamente darle al boton compilar:

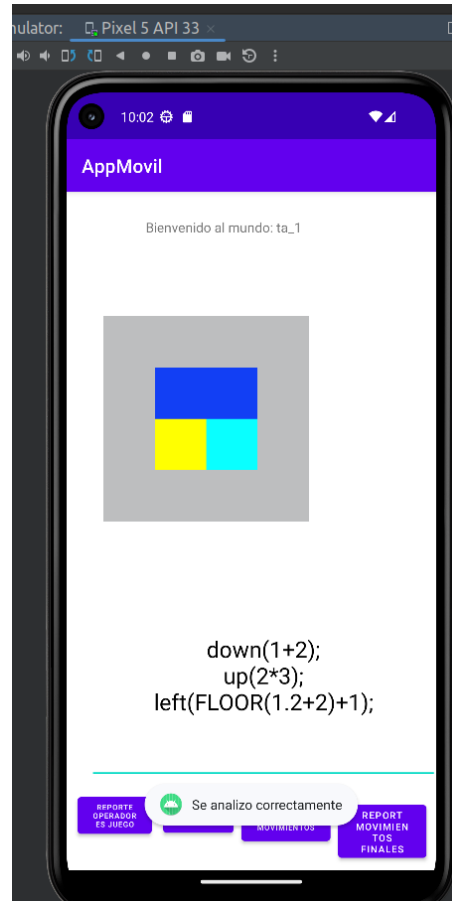


Luego tendra la opcion de ingresar los movimientos que desea hacer:

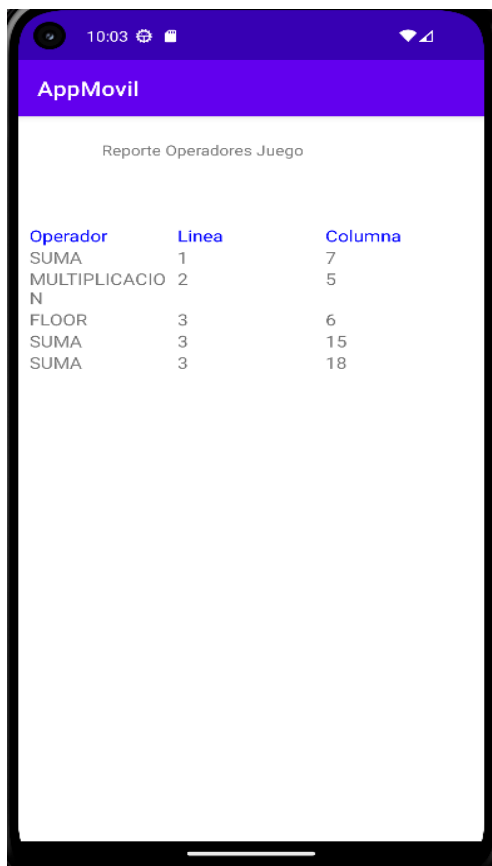
seguidamente debera darle al boton Analizar Texto: donde se analizara si tiene errores este mostrara los errores:



pero a su vez si no hay ningun errores, aparecera un mensaje de informacion donde nos indica que si fue analizado correctamente:



Con esto ya podemos acceder a los reportes:
con el boton Reporte de Operadores Juego:



Operador	Linea	Columna
SUMA	1	7
MULTIPLICACION	2	5
FLOOR	3	6
SUMA	3	15
SUMA	3	18

O con el boton de Reporte de Movimientos vemos la cantidad de veces que se ha visto el movimiento



DIRECCION	CANTIDAD
LEFT	1
RIGHT	0
UP	1
DOWN	1

Y el reporte Movimiento finales es el reporte de todos los movimientos totalmente analizador (si habia alguno negativo, se cambia al verdadero movimiento que se hara)



Instrucción	Valor Mov.	Linea	Columna
left	4	1	1
up	1	2	1