

Manual de usuario 'Toms & Jerry'

Alejandro Santorum - alejandro.santorum@estudiante.uam.es

Rafael Sánchez Sánchez - rafael.sanchezs@estudiante.uam.es

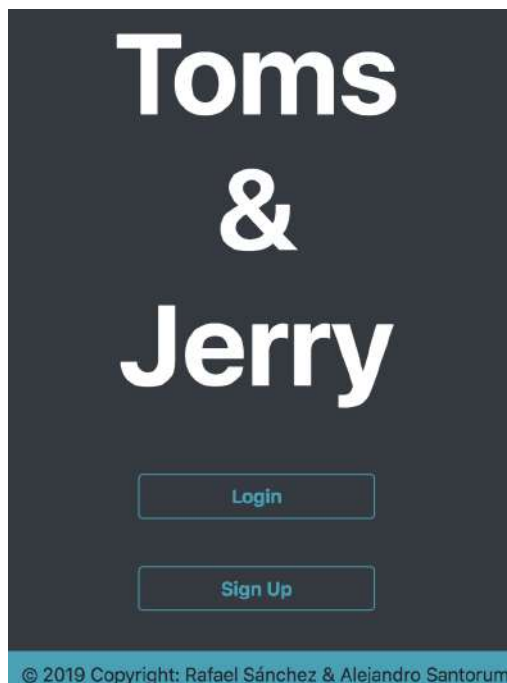
Proyecto de Sistemas Informáticos

Práctica 4 Pareja 6

12 de diciembre de 2019

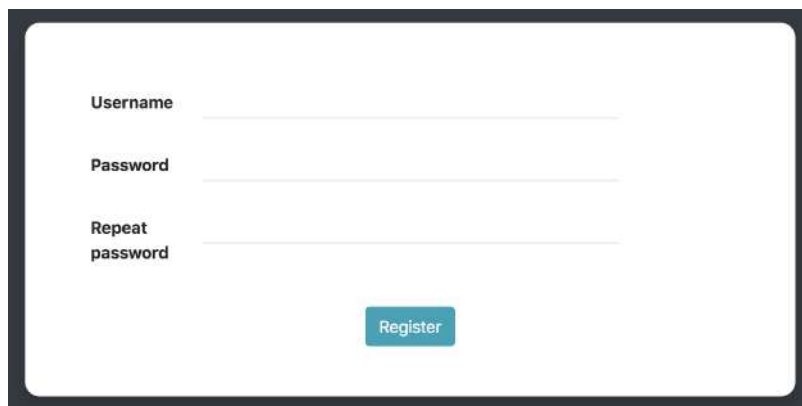
1 Introducción

Este documento contiene una breve guía de usuario del minijuego web 'Toms & Jerry', implementado como parte final del Proyecto de Sistemas Informáticos.



2 Registro

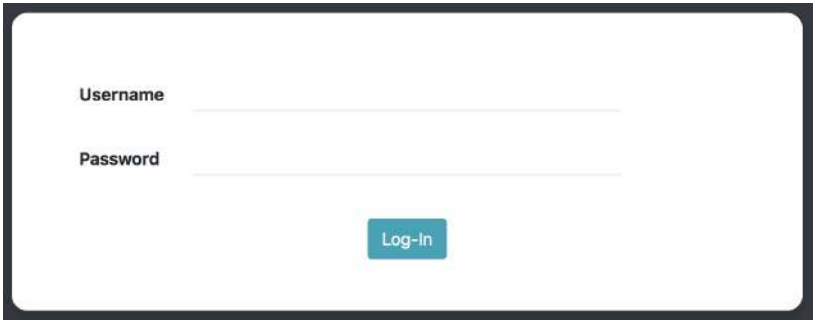
Para registrarse solo se tiene que pulsar en el botón de **Sign Up** y rellenar los campos , y de forma correcta (la contraseña debe tener un mínimo de fortaleza y ser igual en ambos campos) del siguiente formulario.

A screenshot of the registration form. It features three input fields labeled 'Username', 'Password', and 'Repeat password'. Below these fields is a teal 'Register' button. The form is enclosed in a dark border.

Si se completa el registro satisfactoriamente se informará con un mensaje de ello y, una vez se regrese al menú principal, ya estará la sesión iniciada.

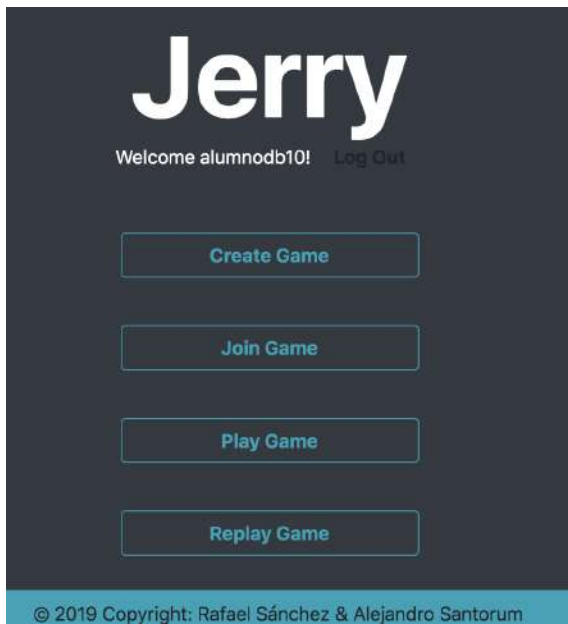
3 Inicio de sesión

Para efectuar el inicio de sesión se debe pulsar, desde el menú principal, el botón **Login**. Una vez dentro, se deberán rellenar los campos con datos válidos (haberse registrado previamente) del formulario que se muestra a continuaución.



A login form with a white background and rounded corners, set against a dark background. It contains two input fields: 'Username' and 'Password', each followed by a horizontal line for text entry. Below these fields is a blue button with the text 'Log-in' in white.

Lógicamente, al regresar al menú principal ya aparecerá con la sesión iniciada, en el siguiente menú principal:

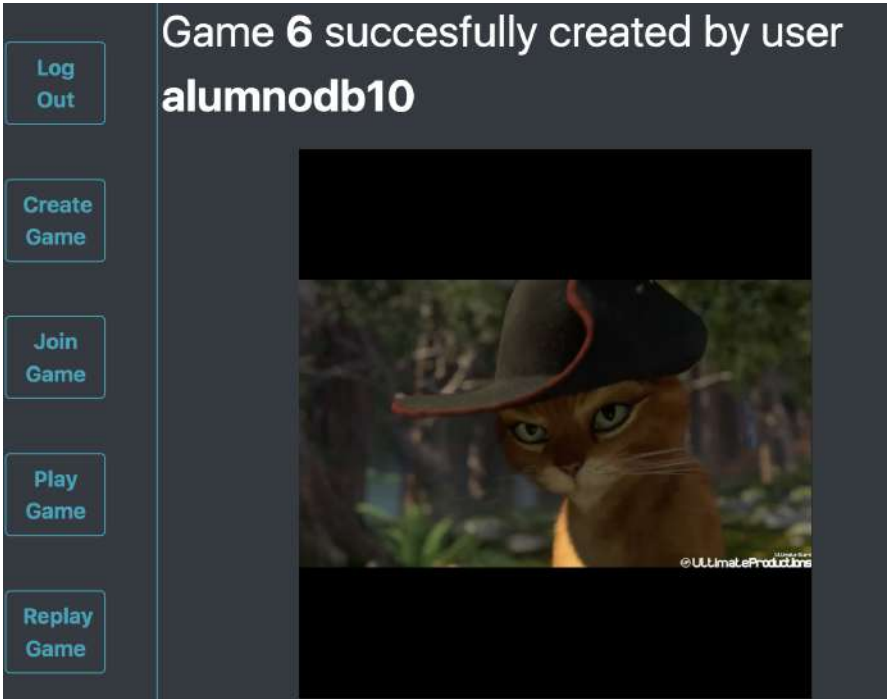


4 Regreso al menú principal

Tanto si se encuentra *logeado* como si no, puede **volver al menú principal** en todo momento pulsando el botón del título, **Toms & Jerry**.

5 Crear un juego

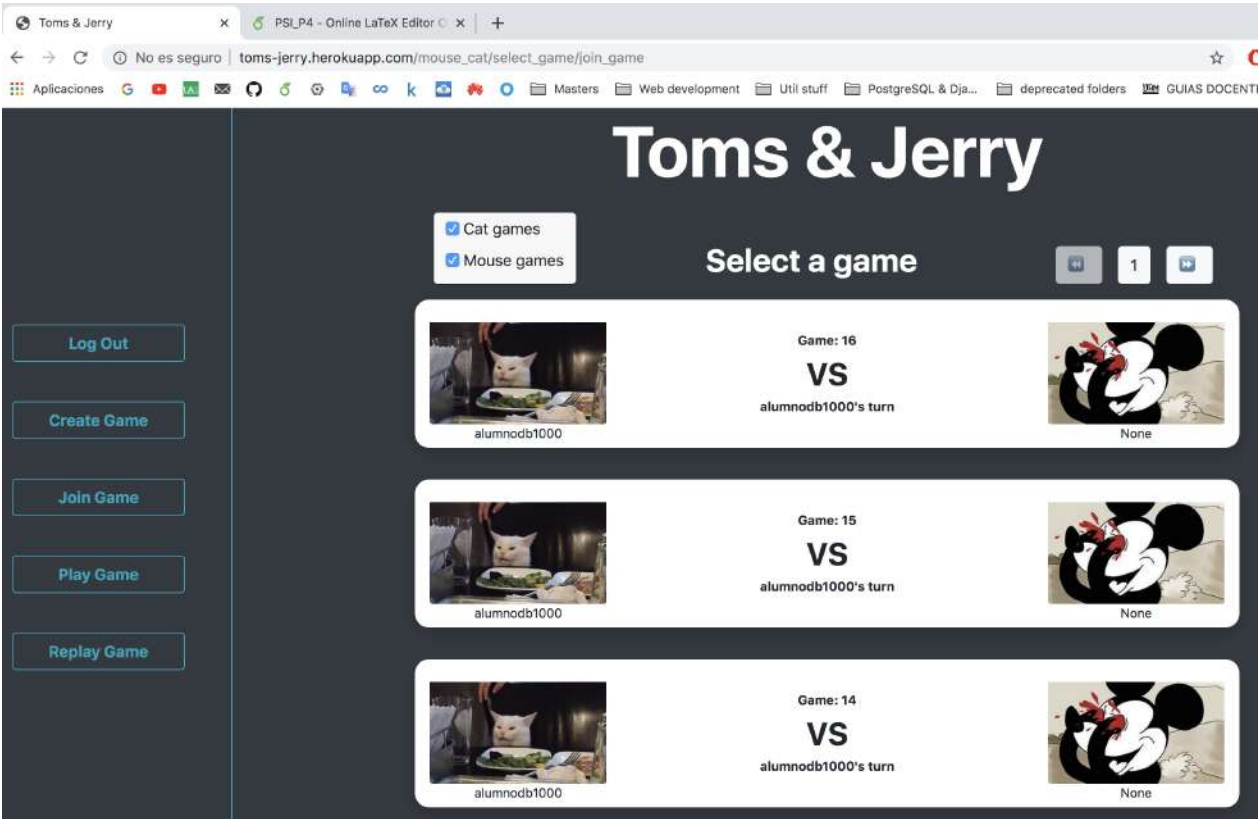
Para crear un juego sólo se necesita pulsar en el botón **Create Game** del menú anterior. Esto le redirigirá a una página que confirmará la creación del mismo.



También se dispone de una versión minimizada del menú principal en el menú lateral.

6 Unirse a un juego

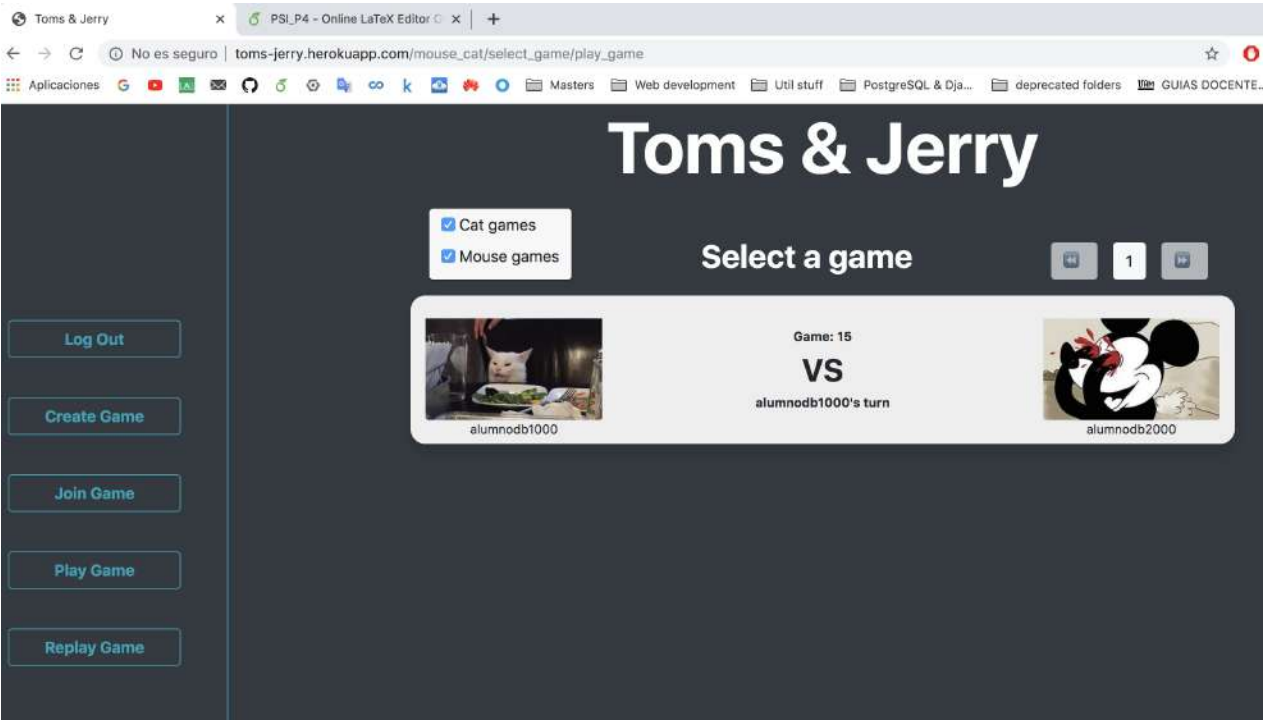
Para unirse a un juego solo hay que pulsar en el botón **Join Game** del menú principal o del menú lateral desde el resto de las páginas. Será redirigido a la siguiente página, donde prodrá seleccionar a qué juego desea unirse.



Recordar que los juegos que se muestran en esta página son los que se encuentran esperando por un segundo jugador (ratón).

7 Jugar/retomar un juego

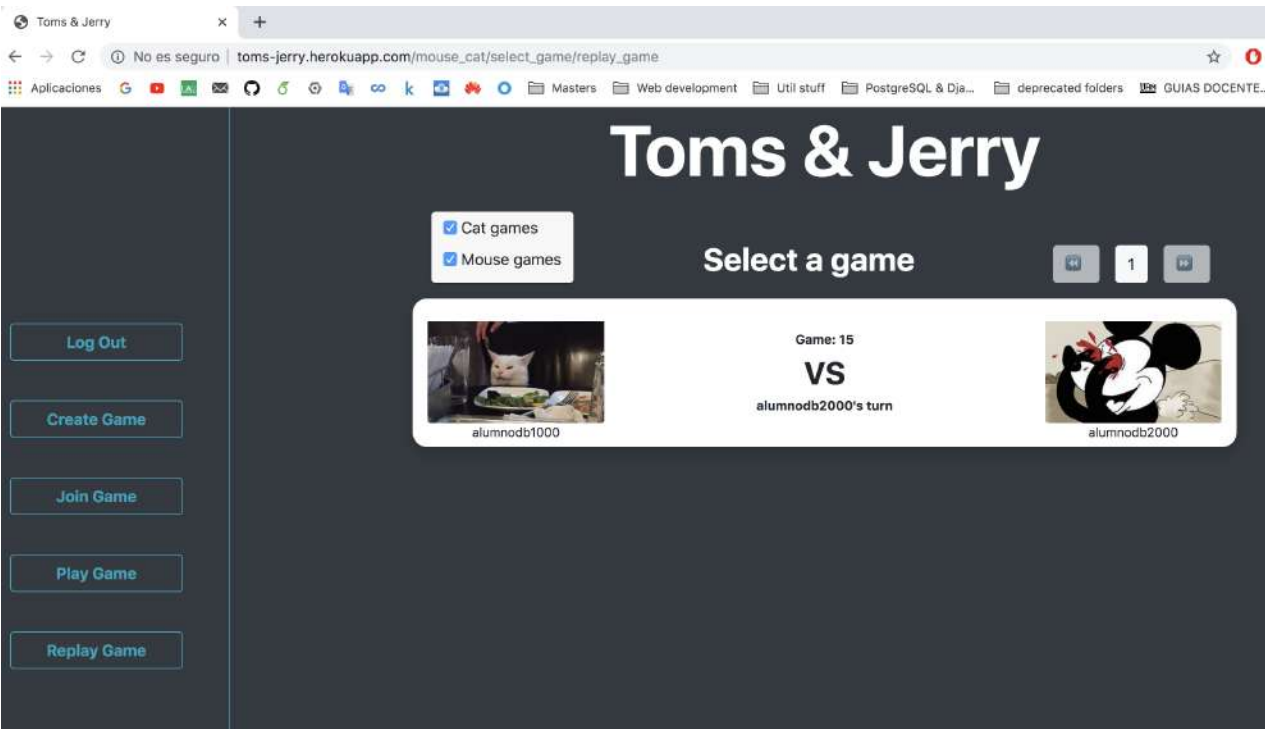
Para retomar un juego ya iniciado deberá seleccionar el botón **Play Game** y seleccionar un juego al que usted se había unido anteriormente.



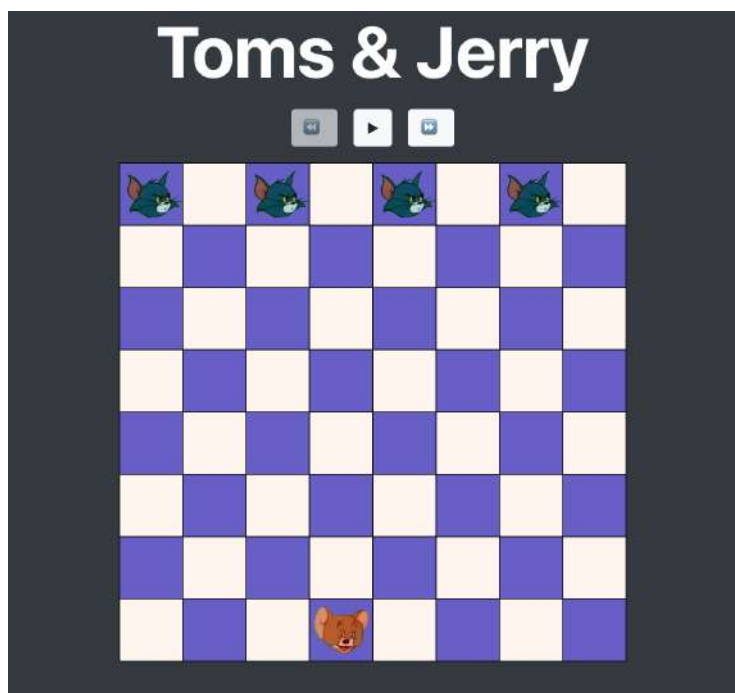
Una vez seleccionado se le redirigirá al tablero de juego.

8 Reproducir un juego finalizado

Para reproducir un juego que usted ya ha finalizado deberá pulsar el botón **Replay Game**.



Una vez en el tablero de reproducción, podrá permanecer viendo la partida que se reproducirá automáticamente movimiento a movimiento o, si desea reproducirla de forma más rápida, pulsar el botón de continuar/siguiente para avanzar al siguiente movimiento. Observar los botones adicionales en la siguiente imagen, captura de una repetición, para controlar el *flow* de la misma.



Observación: tanto en las páginas de unirse a un juego, como de jugar/retomar una partida, como de seleccionar una repetición, el menú de selección es idéntico. Sin embargo puede notarse la diferencia en el *endpoint* o *URL* de la barra de búsqueda.

9 Filtros de las páginas anteriores

En las páginas de unirse , retomar o reproducir un juego se han implementado varios filtros en los que se podrán filtrar los juegos mostrados según el *role* (ratón o gato o ambos). Puede verse dicho filtro en las imágenes de las secciones anteriores.

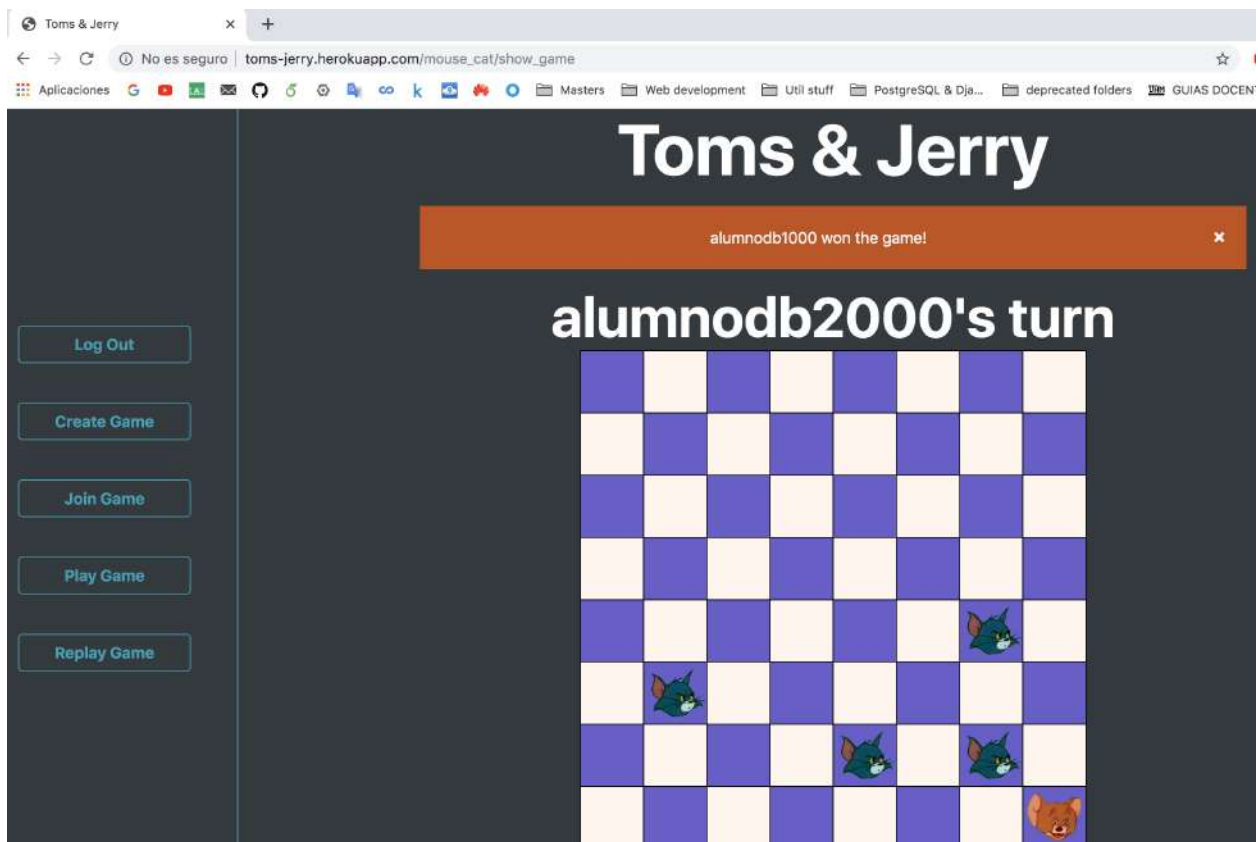
Adicionalmente, en las mismas páginas, podemos ver que existe un sistema de paginación para mejorar la experiencia del usuario y, detalle más técnico, para no cargar toda la lista completa y mejorar la eficiencia de conexión.

10 Controles del juego

Una vez se encuentra en medio de una partida o juego, se podrán realizar los movimientos arrastrando una ficha a una de las casillas sombreadas de diferente color (que son las de los movimientos permitidos). Si se intenta mover a una casilla no permitida la ficha volverá a su lugar de origen esperando un comando válido.

No se aporta imagen explicativa debido a que no tenemos los medios para estar pulsando la ficha al mismo tiempo que seleccionamos la zona de captura de pantalla. Esperemos que no sea un inconveniente y que con las instrucciones aportadas sea suficiente.

Para finalizar un juego, el ratón gana si supera la línea defensiva de los gatos, y estos ganan si consiguen acorralar (dejar sin movimientos válidos) al ratón. En el momento que finalice, se mostrará un mensaje con el nombre del jugador ganador:



11 Salir de la sesión

Finalmente, para salir de la sesión, se dispone de un botón **Log out** (tanto debajo del título en la página principal como desde los menús laterales) con el cual volverá al menú principal mostrado al principio de este manual.