

Contents

1	Introduzione	5
1.1	init	5
1.2	Struttura e sezioni dell'elaborato	5
2	Installazione	7
2.1	Come installare	7
3	Login e registrazione	11
3.1	Login	11
3.2	Registrazione	12
4	Gioco	15
4.1	Menù iniziale	15
4.2	Scelta di gioco e gioco	16
4.3	Opzioni	19
4.4	Classifica	20

List of Figures

2.1	APK su telegram	7
2.2	APK scaricata	7
2.3	Installazione APK	8
2.4	Installazione APK	8
2.5	Installazione APK	8
3.1	Schermata di Login	11
3.2	Schermata di registrazione	12
4.1	Schermata di gioco del menù	15
4.2	Schermata di gioco della tipologia di gioco	16
4.3	Schermata di gioco della scelta del livello	17
4.4	Schermata di gioco	18
4.5	Schermata delle opzioni di gioco	19
4.6	Schermata di gioco della classifica	20

Capitolo 1

Introduzione

1.1 init

Pdf della guida all'utilizzo e all'installazione dell'applicazione.

1.2 Struttura e sezioni dell'elaborato

[Nel Capitolo 2 - Installazione](#), viene descritto come installare l'applicazione.

[Nel Capitolo 3 - Login e registrazione](#), viene descritta come effettuare il login e la registrazione dell'utente.

[Nel Capitolo 4 - Gioco](#), viene descritto come utilizzare l'applicazione.

Capitolo 2

Installazione

2.1 Come installare

Per installare l'applicazione sarà sufficiente scaricare su cellulare l'apk all'interno della repository di github, da telegram o da Play store.

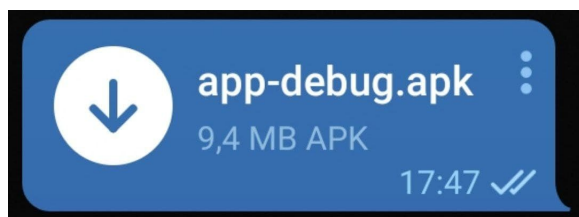


Figure 2.1: APK su telegram

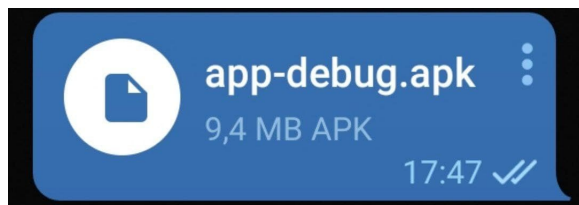


Figure 2.2: APK scaricata

Una volta scaricata acconsentire l'installazione figura 2.3:

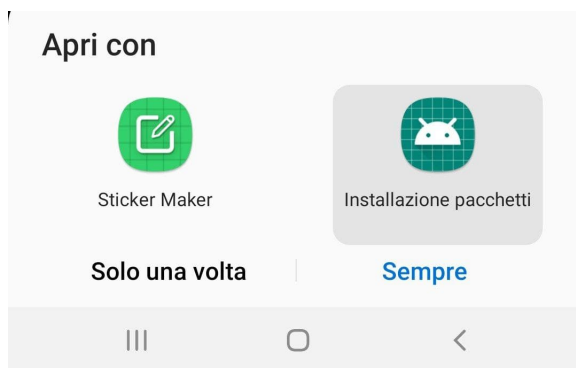


Figure 2.3: Installazione APK

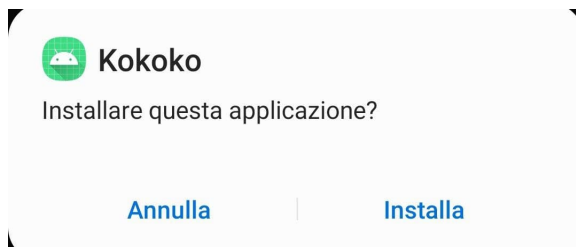


Figure 2.4: Installazione APK

dopo qualche secondo l'applicazione sarà installata e pronta all'uso;

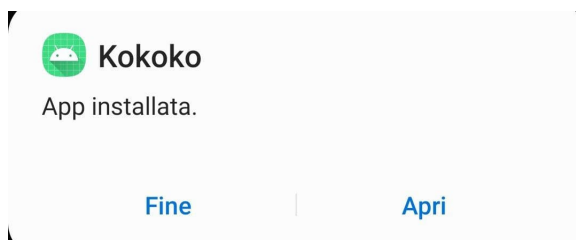


Figure 2.5: Installazione APK

Con l'arrivo di aggiornamenti basterà scaricare la nuova APK e svolgere

l'installazione descritta sopra, i procedimenti sono gli stessi (sarà necessario inserire nuovamente i dati per effettuare il login).

Capitolo 3

Login e registrazione

3.1 Login

Appena si aprirà l'applicazione apparirà questa schermata:

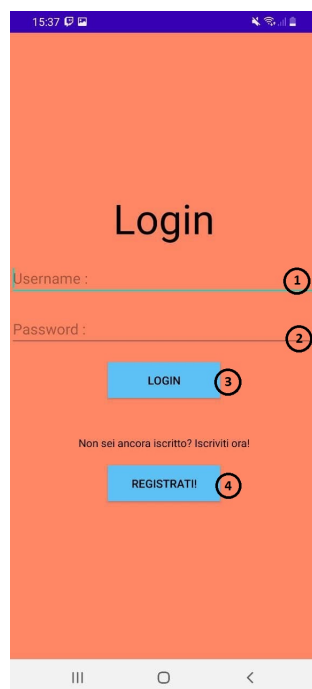


Figure 3.1: Schermata di Login

Il *punto uno* all'interno della figura 3.1 indica la label in cui scrivere la propria mail per poter accedere all'applicazione; il *punto due* la label dove scrivere la password per accedere all'applicazione; il *punto tre* indica il tasto per poter effettuare il login una volta compilati i campi 1 e 2 in modo corretto ed accedere al gioco (figura 4.1), mentre il *punto quattro* è il tasto che porta alla schermata di registrazione, schermata a cui accedere se è la prima volta che si accede all'applicazione così da potersi registrare.

3.2 Registrazione

Una volta premuto il tasto per registrarsi, poiché non è mai stata fatta prima d'ora e non si hanno le credenziali per accedere, l'applicazione mostrerà la seguente schermata:

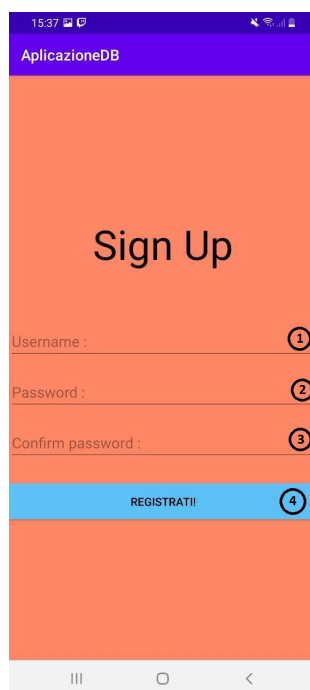


Figure 3.2: Schermata di registrazione

Il *punto uno* all'interno della figura [3.2](#) indica la label in cui inserire la propria mail per poter registrarsi all'applicazione; il *punto due* indica la label in cui inserire la password che vogliamo utilizzare per il nostro account (la password deve avere almeno 6 caratteri); il *punto tre* indica lo spazio in cui inserire la conferma della password. Una volta compilati tutti gli spazi sopra elencati, in modo corretto, si potrà premere sul tasto "REGISTRATI" *punto quattro*, che mi permetterà di registrarmi all'applicazione ed accedere al gioco figura [4.1](#).

Capitolo 4

Gioco

4.1 Menù iniziale

Sia registrandosi che accedendo tramite login la schermata mostrata dall'applicazione sarà la seguente:



Figure 4.1: Schermata di gioco del menù

Il *punto uno* all'interno della figura 4.1 mi apre la schermata di scelta di gioco (figura 4.2); il *punto due* apre le opzioni di gioco (figura 4.5), mentre il *punto 3* apre la classifica (figura 4.6). I tasti sulla destra mi permettono di uscire dall'applicazione rispettivamente di eseguire il logout (*punto quattro*) e di chiudere l'app (*punto cinque*).

4.2 Scelta di gioco e gioco

La schermata che si apre subito dopo aver premuto play è questa:

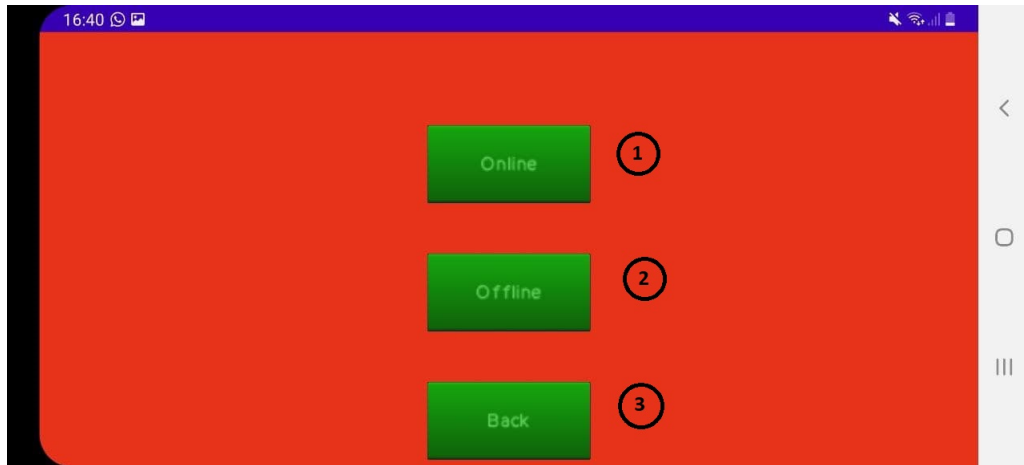


Figure 4.2: Schermata di gioco della tipologia di gioco

In questa schermata semplicemente si sceglie in che modo voglio giocare:

- Online (1) : permette di accedere alla modalità online.
- Offline (2) : permette di accedere alla modalità offline (figura 4.3).

Premendo il *tasto 3* si tornerà al menù iniziale (figura 4.1).

Dopo aver premuto su offline l'applicazione mostrerà questa schermata:

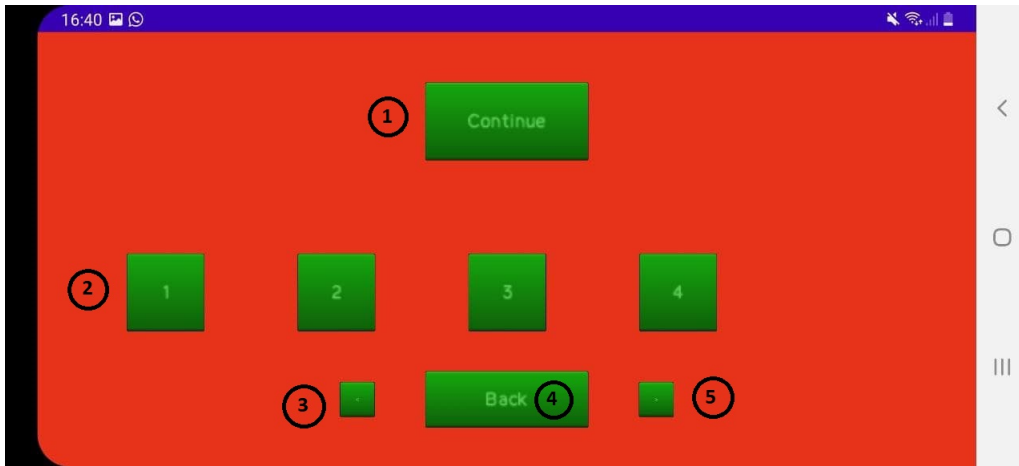


Figure 4.3: Schermata di gioco della scelta del livello

Qui si potrà scegliere se continuare (*tasto uno*) o se rigiocare un livello già affrontato in precedenza (*serie di tasti due*); indipendentemente dalla scelta ci ritroveremo in una schermata simile alla figura 4.4. Utilizzando i *tasti tre e cinque* si può navigare all'interno dei livelli creati, mentre col *tasto quattro* si tornerà al menù iniziale (figura 4.1).

Dopo aver scelto il livello si potrà giocare, le regole sono semplici: bisogna accendere tutti i tile della mappa per vincere, se si esce dalla mappa si perde il gioco.



Figure 4.4: Schermata di gioco

Per muoversi basta premere sullo schermo, a seconda di dove si preme ci si muoverà in una direzione diversa (per esempio premendo nella parte in alto a sinistra ci si muoverà in quella direzione).

4.3 Opzioni

La schermata che si presenta dopo aver premuto su option è la seguente:



Figure 4.5: Schermata delle opzioni di gioco

In questa figura di possono notare diversi tasti che vanno a modificare le opzioni di gioco:

- Change Nickname (1,2) : dopo aver modificato il nick, premendo su questo tasto sarà possibile modificarlo.
- Sound (3) : permette di disattivare/attivare il suono.
- Controller Type (4) : cambia il tipo di controller.
- Reset account (5) : fa un reset dei punti, dei livelli e del nick dell'account.
- Back (6) : torna al menù iniziale (figura 4.1).

4.4 Classifica

La schermata che si presenta dopo aver premuto su scoreboard è la seguente:

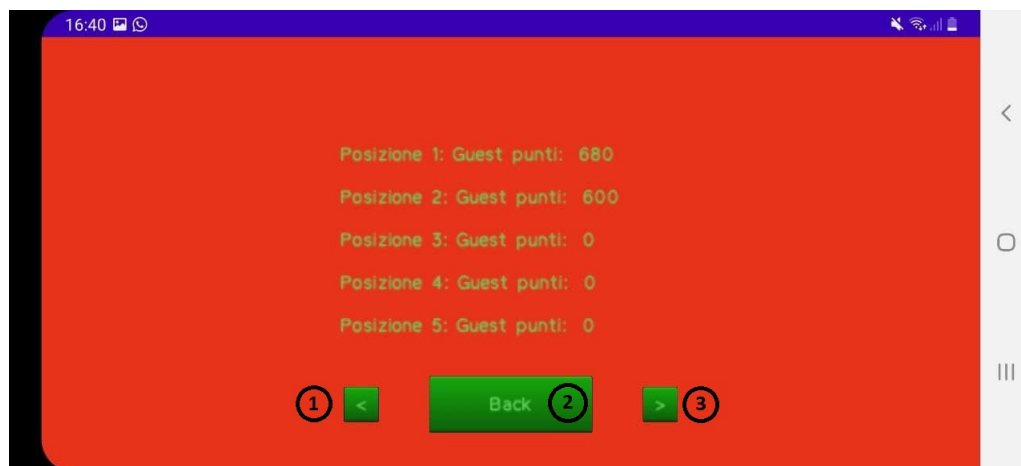


Figure 4.6: Schermata di gioco della classifica

In questa schermata tramite i *pulsanti uno e tre* possiamo navigare nella classifica mentre il *pulsante due* ci permette di tornare alla schermata di menù (figura 4.1).