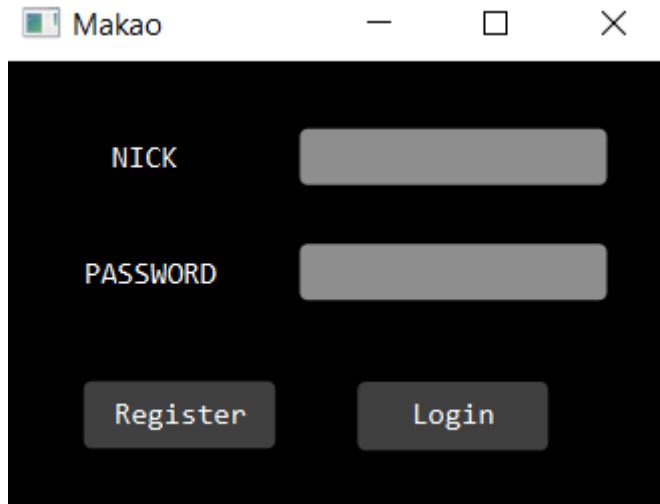


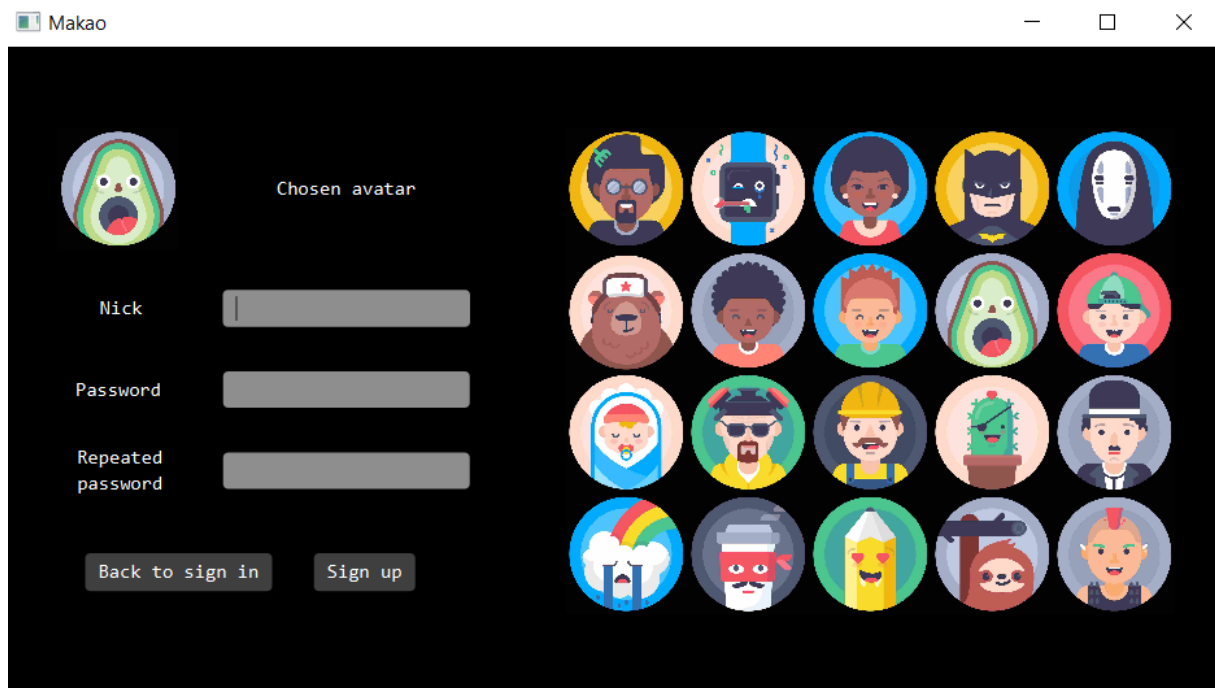
Obsługa aplikacji makao

Należy włączyć main klasy Server jeden raz i main w klasie Main (pakiet view) tyle razy ile klientów chcemy połączyć. Pierwsze okno, które się pojawi to okno logowania, jeśli nie jesteśmy zarejestrowani trzeba kliknąć guzik „Register”, jeśli jesteśmy należy podać dane logowania i kliknąć „Login”.



Rysunek 1 - pierwszy widok: logowanie

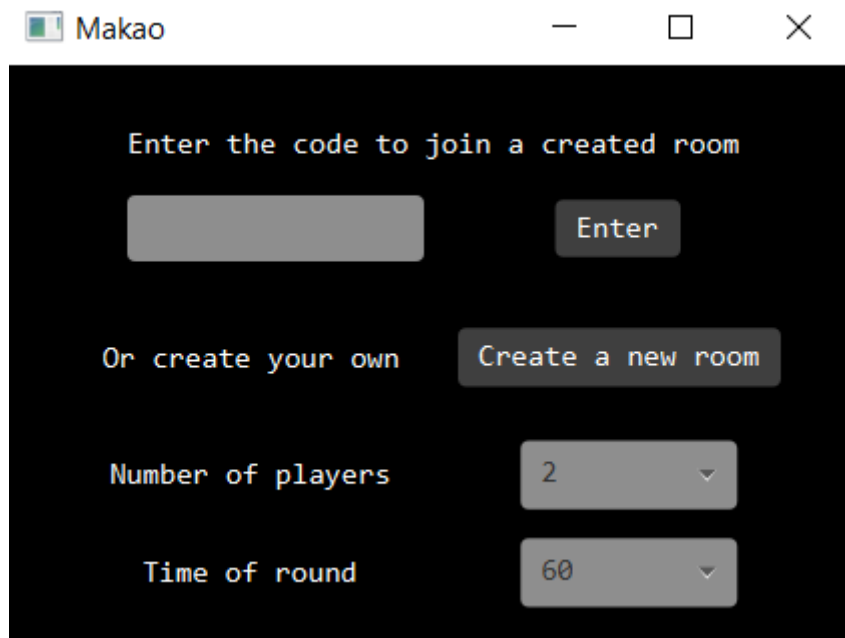
- a) Po kliknięciu „Register” pojawi się widok rejestracji, w której należy podać swoje dane do logowania i można wybrać swój avatar poprzez kliknięcie danej ikony. Rejestracja dokona się po kliknięciu „Sign up”, zostaniemy wtedy automatycznie przeniesieni do widoku logowania, tak samo stanie się po kliknięciu „Back to sign in”, tylko wtedy podane dane nie zostaną zapamiętane.



Rysunek 2 - widok rejestracji

- b) Po kliknięciu „Login” jeśli nasze dane są poprawne zostaniemy przeniesieni do panelu, w którym można stworzyć grę lub dołączyć do istniejącej.

Jeśli chcemy stworzyć nową grę należy wybrać zadawalającą nas liczbę graczy i czas trwania ruchu każdego gracza po czym kliknąć „Create a new room”. Zostaniemy wtedy przeniesieni do widoku poczekalni, w której wyświetli się numer naszej gry. Jeśli chcemy dołączyć do gry utworzonej przez gracza należy wprowadzić właśnie ten numer w panelu wyboru gry i kliknąć „Enter”. Po kliknięciu „Enter” również zostaniemy przeniesieni do poczekalni.



Rysunek 3 - widok panelu wyboru gry



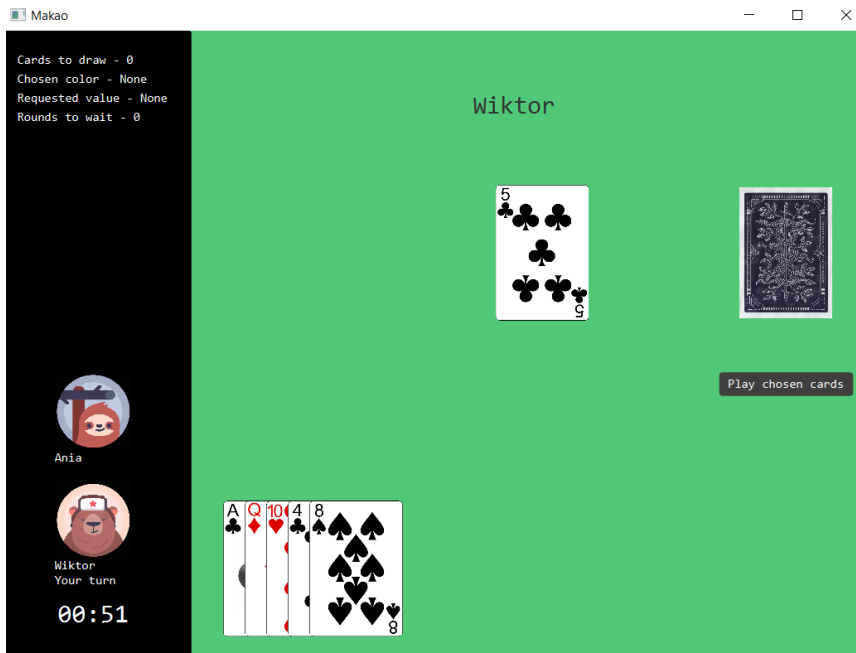
Rysunek 4 - widok poczekalni

Jeśli do gry o wybranym przez tworzącego grę numerze dołączy odpowiednia liczba osób gracze automatycznie zostaną przeniesieni do widoku gry. W tym widoku odbywa się rozgrywka zgodnie z zasadami makao opisanymi szerzej w tym linku:

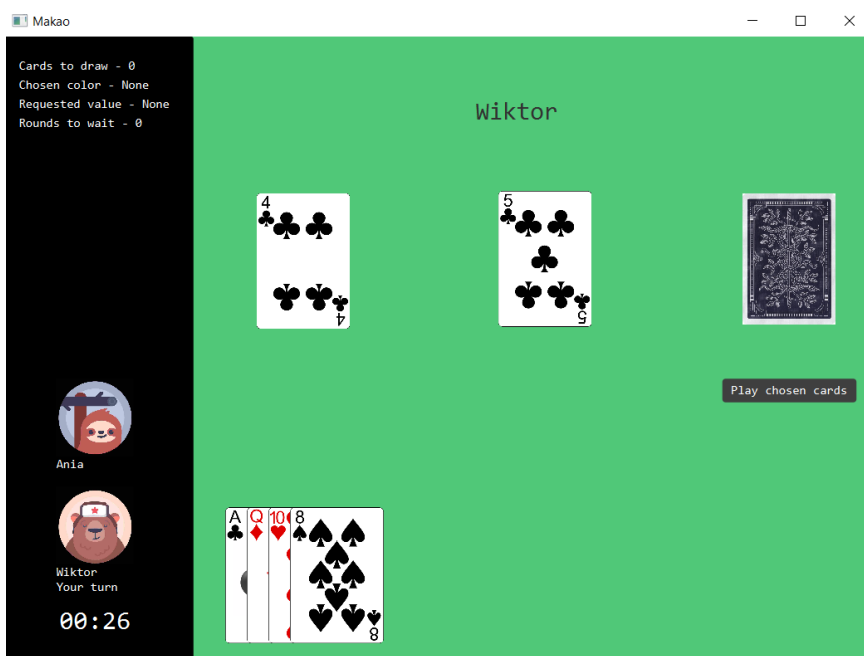
[https://pl.wikipedia.org/wiki/Makao_\(gra_karciana\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Makao_(gra_karciana))

Gracz ma możliwość zagrywania kart tylko w swojej turze, której czas trwania jest odliczany przez timer. Podczas swojej tury gracz może wybierać karty „z ręki” poprzez jednokrotne kliknięcie karty, co powoduje jej przeskoczenie do pola wybranych kart (porównaj Rysunek 6). Kliknięcie guzika „Play

chosen cards” powodują próbę zagrania wybranych kart na stos. Jeśli jest to zgodne z zasadami karty trafiają na stos, jeśli nie wracają do „ręki”. Gracz może też swojej turze dobrać kartę, robi się to poprzez kliknięcie karty symbolizującej talię. O szczególnym stanie rozgrywki gracz jest informowany poprzez opis w lewym górnym rogu. Jeśli timer odliczy czas do końca, a gracz nie wykona ruchu automatycznie zostanie dobrana mu karta, a kolejka przejdzie na kolejnego gracza. Jeśli jeden z graczy położy wszystkie swoje karty na stos, gracze automatycznie zostaną przeniesieni do widoku z rankingiem i wynikiem rozgrywki.

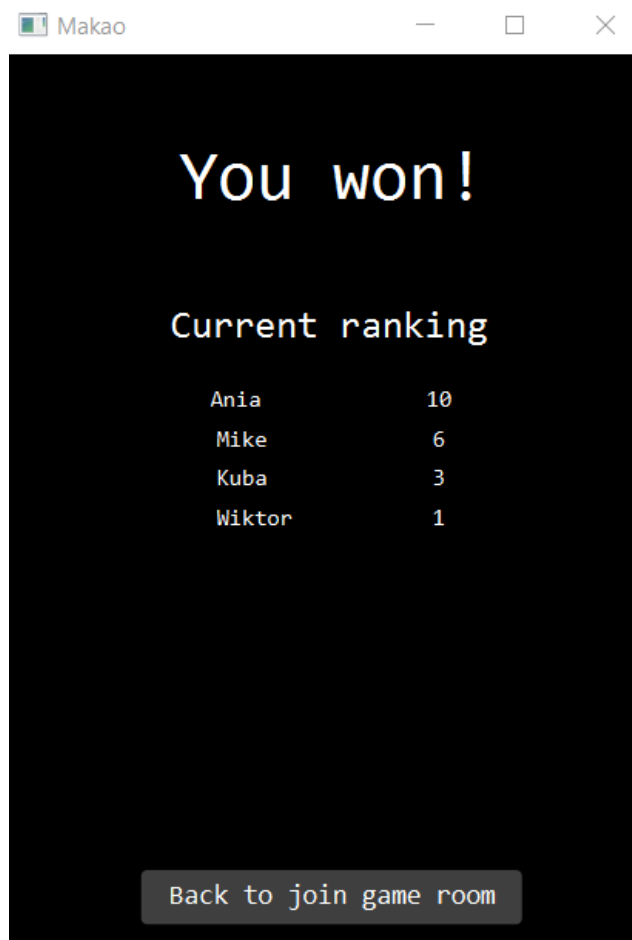


Rysunek 5 - widok rozgrywki



Rysunek 6 - widok rozgrywki, czwórka została wybrana do zagrania

Klikając guzik „Back to join game room” widok zmienia się na panel, w którym można stworzyć nową grę lub dołączyć do istniejącej (Rysunek 3).



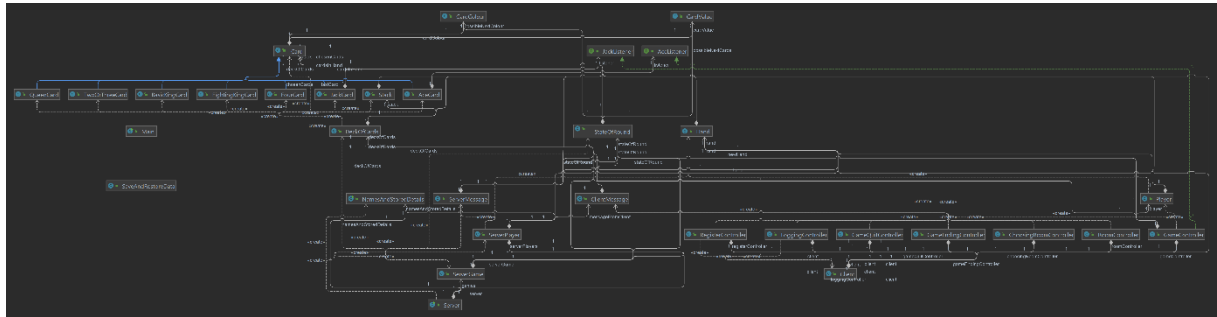
Rysunek 7 - widok wyniku rozgrywki i rankingu

Jeśli podczas rozgrywki jeden z graczy opuści grę, postali zostaną przeniesieni do panelu ze stosowną informacją o tym, w którym również jest guzik „Back to join game room”, który działa tak samo jak w widoku z rankingiem.

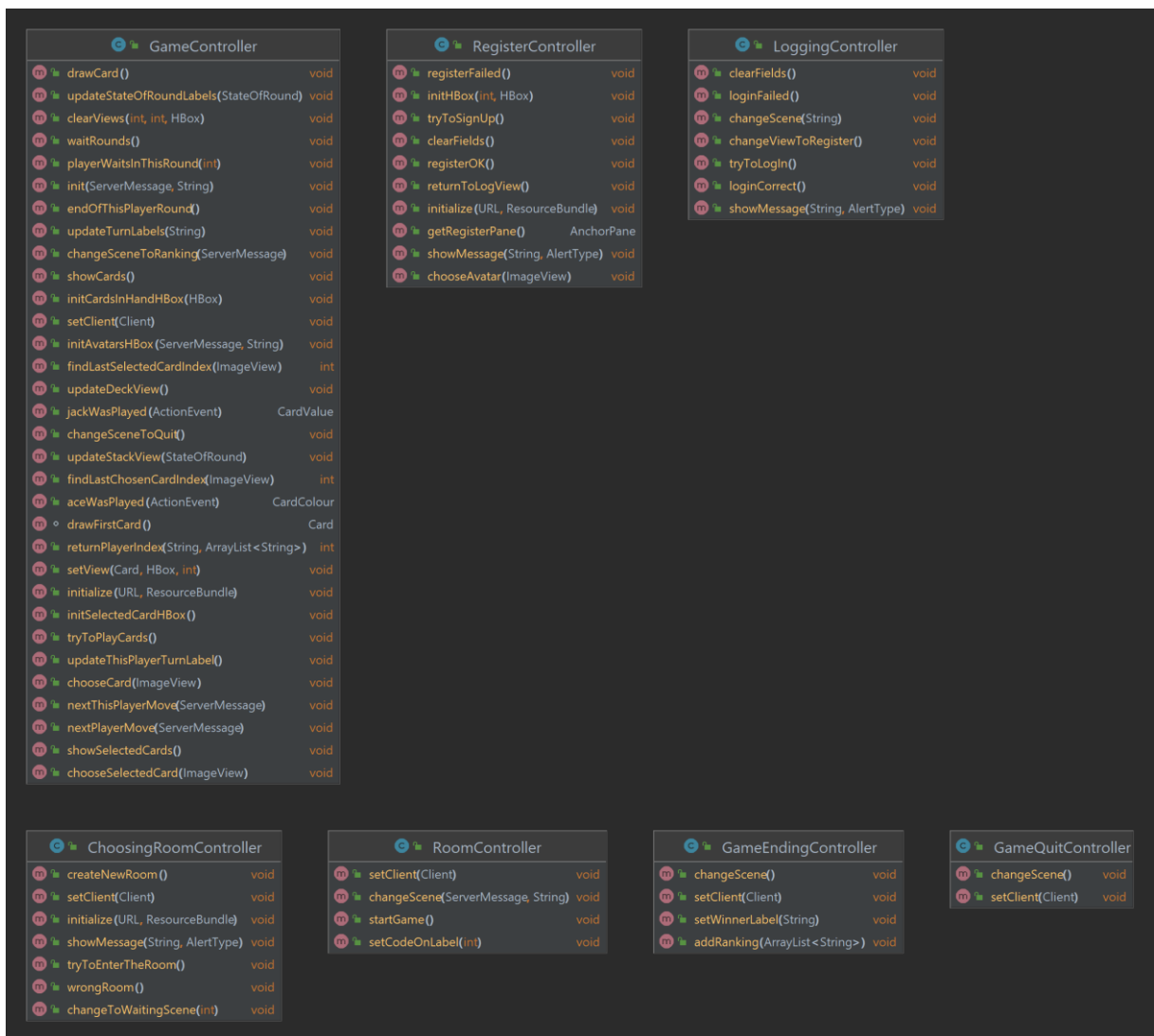


Rysunek 8 - widok pojawiający się jak jedne z graczy opuści rozgrywkę

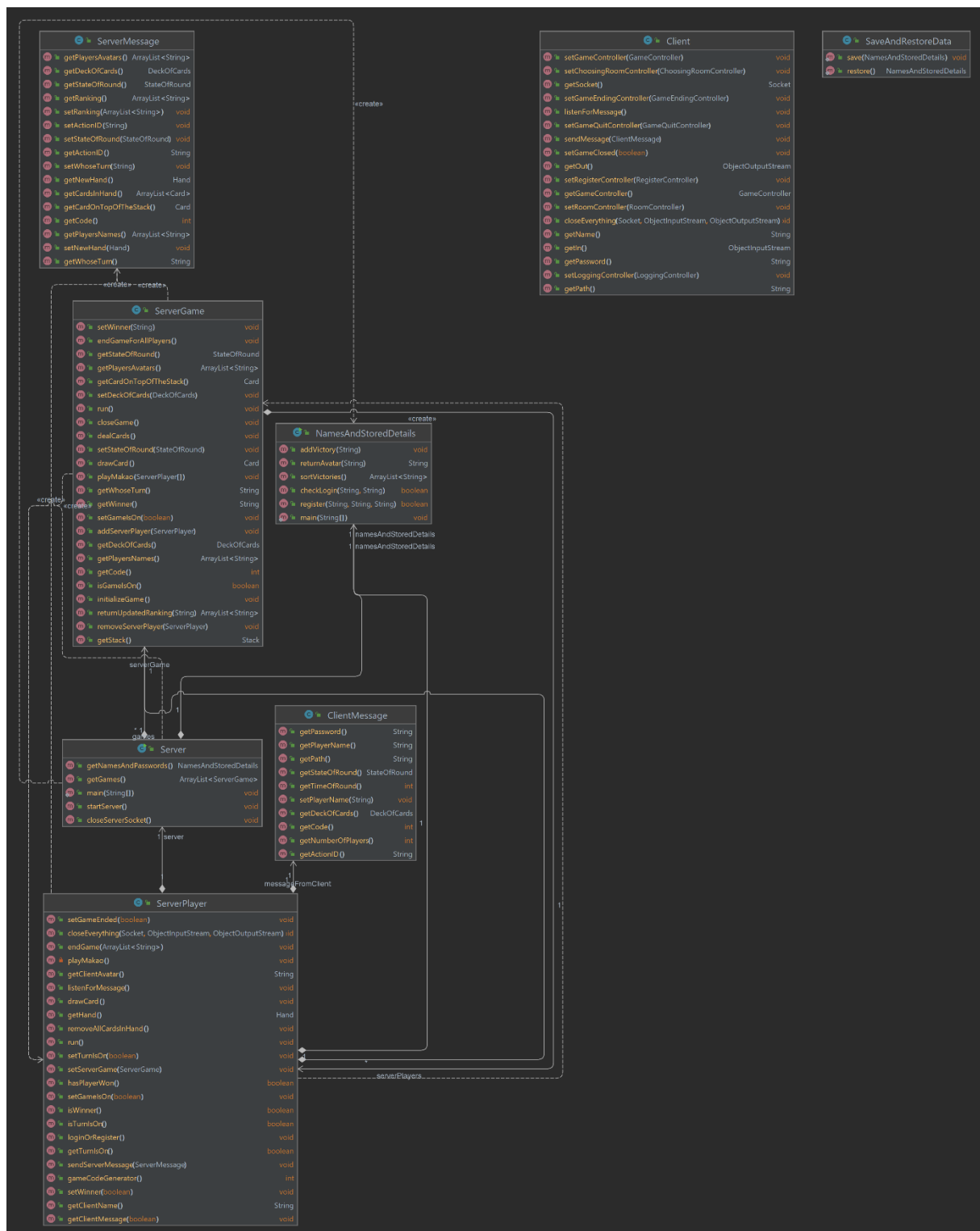
Diagramy



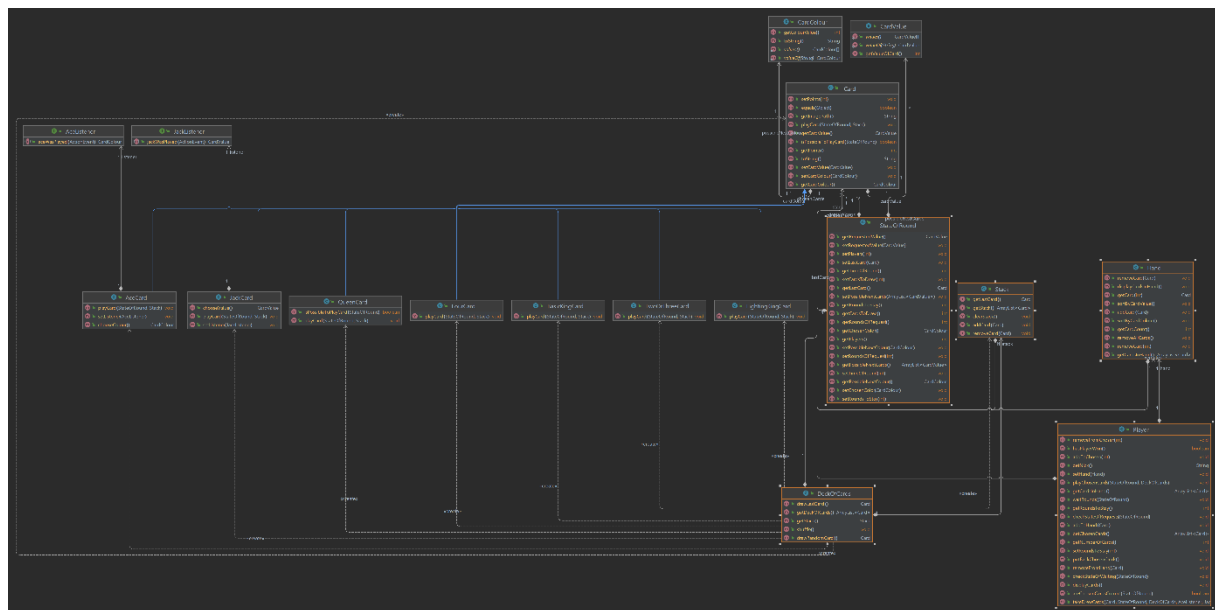
Rysunek 9 - zależności między klasami w całym projekcie



Rysunek 10 - klasy w pakiecie controller



Rysunek 11 - klasy w pakiecie server



Rysunek 12 - klasy w pakiecie model