

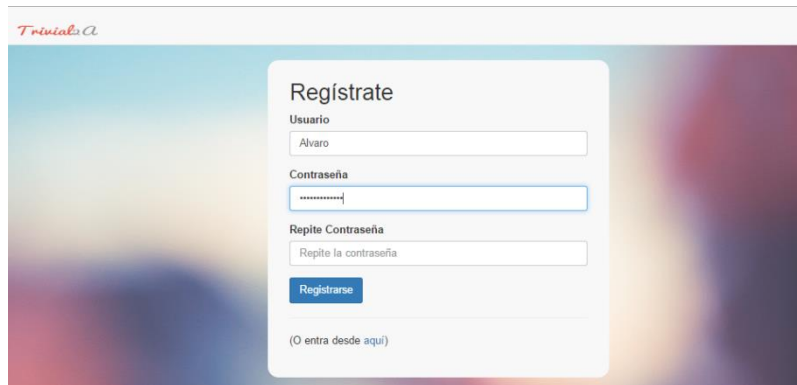


# Trivial 2a

Manual de usuario

## Primeros pasos

Lo primero que se necesita para utilizar la aplicación Trivial 2A es una cuenta de usuario que se tendrá que crear en la ventana de registro que se muestra en la Figura 1. Los datos necesarios para crear esta cuenta serán un nombre de usuario y una contraseña (que se tendrá que introducir por duplicado).

La imagen muestra la interfaz de registro de la aplicación Trivial 2A. En la esquina superior izquierda, se encuentra el logo 'Trivial 2A' en una tipografía cursiva roja. El fondo de la página es una abstracción de colores cálidos (naranja, rojo, azul). En el centro, hay un formulario blanco con el título 'Regístrate'. El formulario contiene tres campos de entrada: 'Usuario' con el texto 'Alvaro', 'Contraseña' con caracteres ocultos por puntos, y 'Repite Contraseña' con el texto 'Repite la contraseña'. Debajo de los campos, hay un botón azul con el texto 'Registrarse'. En la parte inferior del formulario, hay un enlace que dice '(O entra desde aquí)'.

Trivial 2A

Regístrate

Usuario  
Alvaro

Contraseña  
\*\*\*\*\*

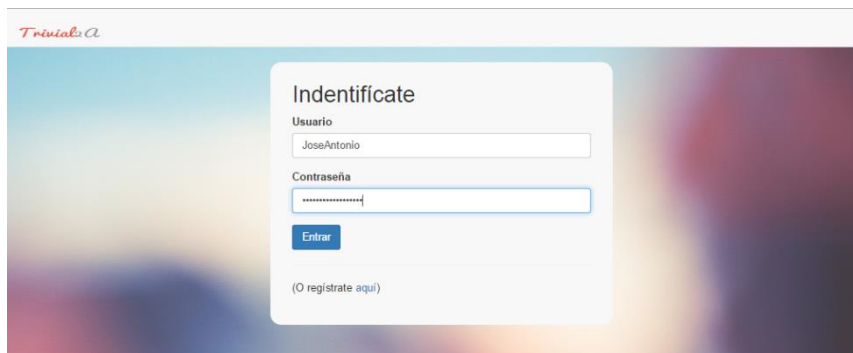
Repite Contraseña  
Repite la contraseña

Registrarse

(O entra desde aquí)

Figura 1

Una vez creada esta cuenta, el usuario podrá registrarse en la ventana de identificación mostrada en la Figura 2 utilizando el nombre de usuario y la contraseña elegidas anteriormente.

La imagen muestra la interfaz de identificación de la aplicación Trivial 2A. En la esquina superior izquierda, se encuentra el logo 'Trivial 2A' en una tipografía cursiva roja. El fondo de la página es una abstracción de colores cálidos (naranja, rojo, azul). En el centro, hay un formulario blanco con el título 'Indentificate'. El formulario contiene dos campos de entrada: 'Usuario' con el texto 'JoseAntonio' y 'Contraseña' con caracteres ocultos por puntos. Debajo de los campos, hay un botón azul con el texto 'Entrar'. En la parte inferior del formulario, hay un enlace que dice '(O regístrate aquí)'.

Trivial 2A

Indentificate

Usuario  
JoseAntonio

Contraseña  
\*\*\*\*\*

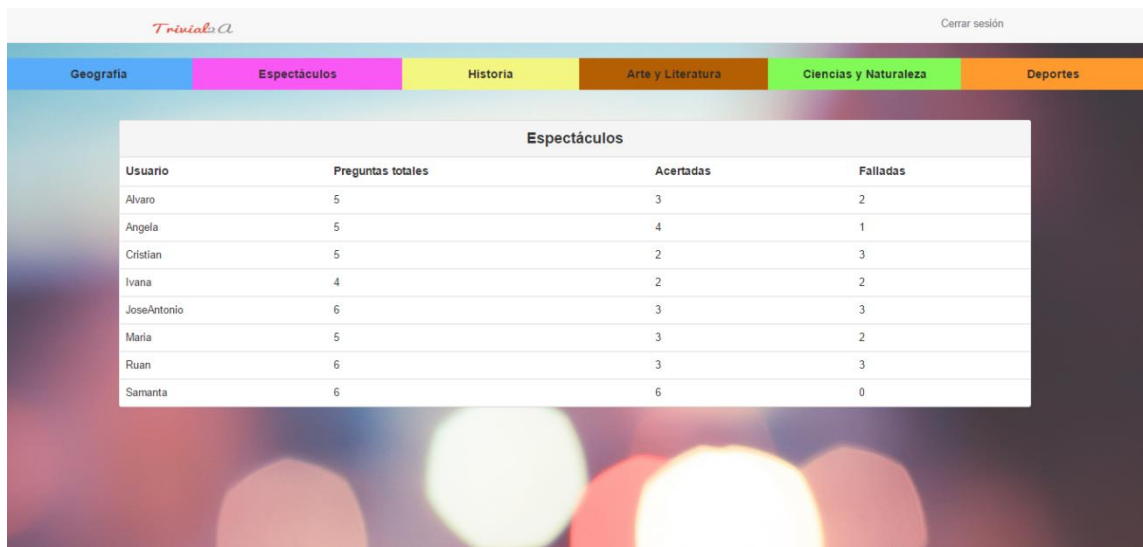
Entrar

(O regístrate aquí)

Figura 2

### Identificarse como administrador

Si el usuario se ha identificado como administrador, se le redirigirá a una vista con las estadísticas de todos los jugadores en todas las categorías (Figura 3). Utilizando la barra de navegación de la parte superior podrá cambiar entre las diferentes categorías.



The screenshot shows the Triviala web application interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'Triviala' on the left and a 'Cerrar sesión' link on the right. Below the navigation bar is a horizontal menu with six categories: Geografía (blue), Espectáculos (pink), Historia (yellow), Arte y Literatura (brown), Ciencias y Naturaleza (green), and Deportes (orange). The 'Espectáculos' category is currently selected. Below the menu, a table displays the statistics for all users in the 'Espectáculos' category. The table has four columns: 'Usuario', 'Preguntas totales', 'Acertadas', and 'Falladas'. The data is as follows:

Espectáculos			
Usuario	Preguntas totales	Acertadas	Falladas
Alvaro	5	3	2
Angela	5	4	1
Cristian	5	2	3
Ivana	4	2	2
JoseAntonio	6	3	3
Maria	5	3	2
Ruan	6	3	3
Samanta	6	6	0

Figura 3

## Identificarse como jugador

Un usuario identificado como jugador del Trivial 2A será llevado a una pantalla (Figura 4) en la que verá un tablero (izquierda) con la ficha del jugador en la casilla inicial, el dado (centro) y la puntuación (derecha) que indicará el número de quesitos que ha ganado durante la partida en curso. En la barra de navegación superior encontrará el acceso a sus estadísticas y cerrar sesión.

Una vez aquí el jugador pulsará el dado para obtener el número de celdas que podrá avanzar y a continuación moverá la ficha.

El tablero tiene tres tipos de casillas:

- **Casillas “quesito”:** En las que, si se responde a la pregunta correctamente, se obtendrá un quesito de la categoría indicada.
- **Casillas normales:** En las que únicamente se podrá responder a la pregunta de la categoría adecuada.
- **Casilla central:** Casilla de inicio y fin de juego. Las preguntas de esta casilla podrán ser de cualquier categoría.

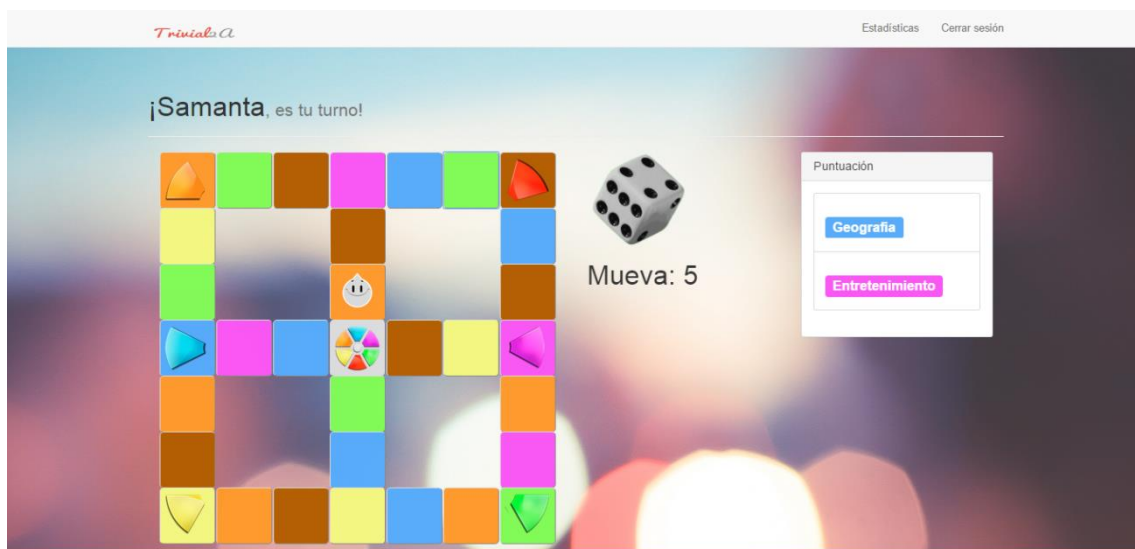


Figura 4

El juego avisará al jugador si la casilla a la que ha intentado ir no es la correcta (ya sea por descuido o a propósito).

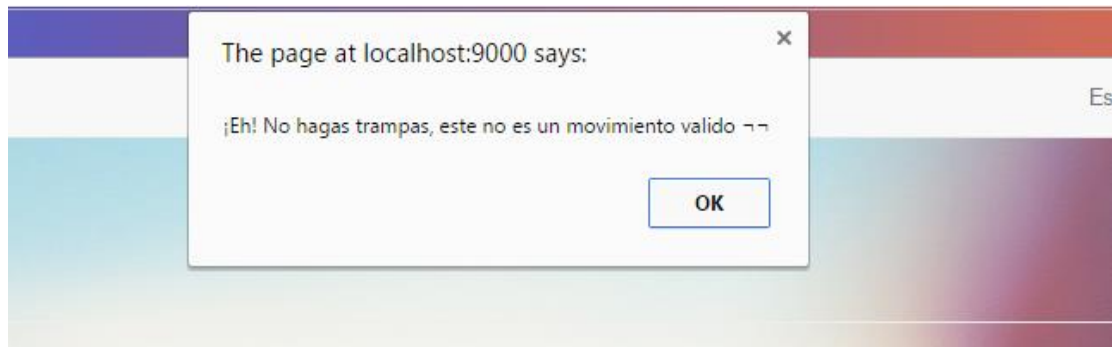


Figura 5

Una vez se pulse en una casilla saldrá una pregunta (Figura 6) de la categoría adecuada, dependiendo del color:

- **Azul:** Geografía.
- **Rosa:** Espectáculos.
- **Amarillo:** Historia.
- **Marrón:** Arte y Literatura.
- **Verde:** Ciencias y Naturaleza.
- **Naranja:** Deportes.

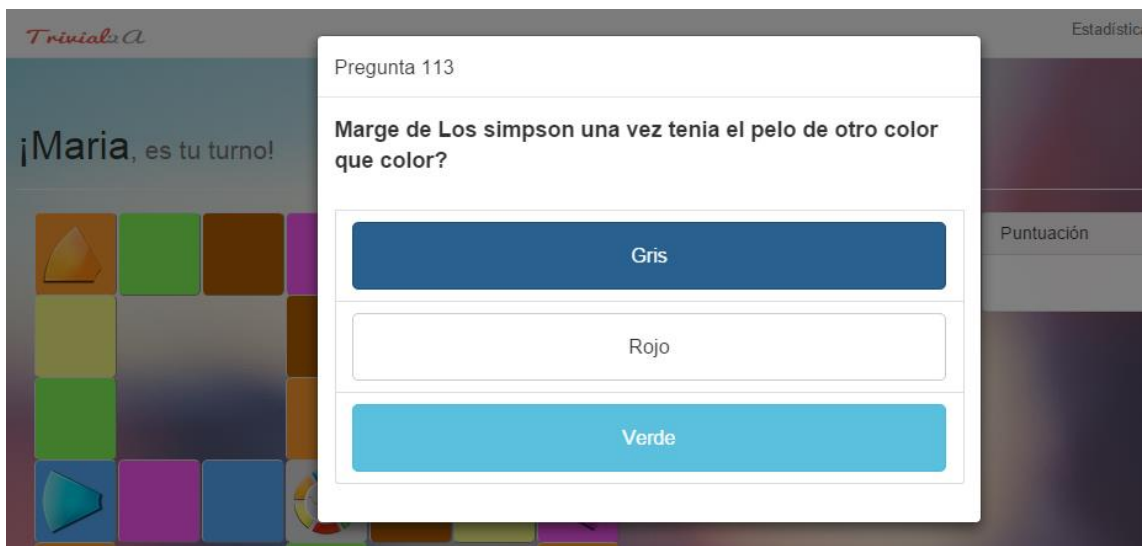


Figura 6

Si se contesta mal la pregunta se mostrará el mensaje de la Figura 7 debajo del dado.

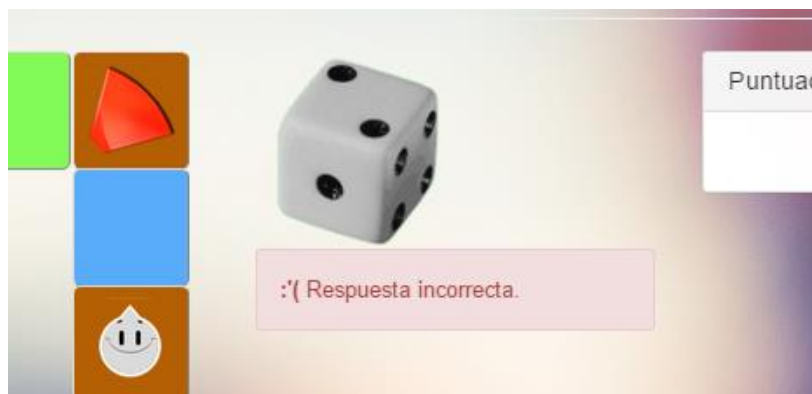


Figura 7

Una vez que el usuario haya obtenido un quesito de cada categoría, tendrá que ir a la casilla central y responder una pregunta final. Si acierta esta pregunta, ganará la partida (Figura 8). Aquí se le dará opción a cerrar sesión o volver a jugar.

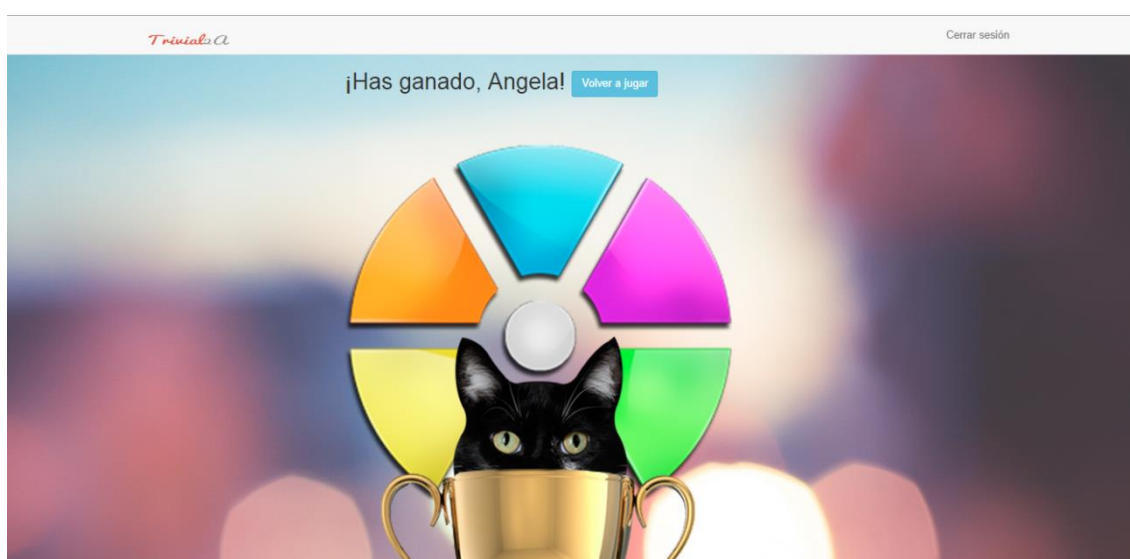


Figura 8

Si el usuario pulsa en “Estadísticas” en la barra de navegación superior se le llevará una ventana (Figura 9) en la que podrá consultar las preguntas falladas, acertadas y contestadas de cada una de las categorías de todas las partidas que lleva jugadas.

TrivialA				Volver al juego Cerrar sesión	
Geografía	Espectáculos	Historia	Arte y Literatura	Ciencias y Naturaleza	Deportes
Arte y Literatura					
Usuario	Preguntas totales	Acertadas		Falladas	
Cristian	5	2		3	

Figura 9