Tallinna Tööstushariduskeskus

Programmi kasutusjuhend

Õpetaja: Marina Oleinik

Õpilane: Artjom Kabilov

Tallinn 2022

Sisukord

[Kuidas programmi kasutada 3](#_Toc116893764)

[Registreerimine ja sisselogimine 3](#_Toc116893765)

[Peamenüü ja mängud 7](#_Toc116893766)

[Pildi vaatamise programm 9](#_Toc116893767)

[Matemaatiline äraarvamismäng 12](#_Toc116893768)

[Sarnaste piltide leidmise mäng 16](#_Toc116893769)

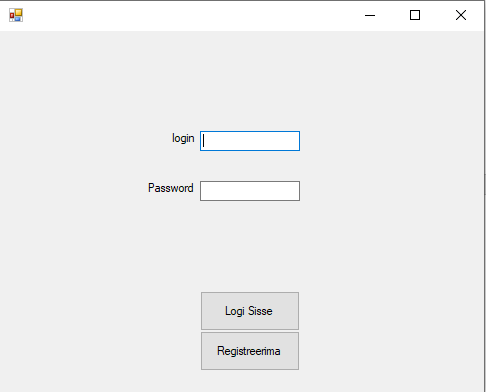
[Väljumisnupp 18](#_Toc116893770)

[Tabeli nupp 19](#_Toc116893771)

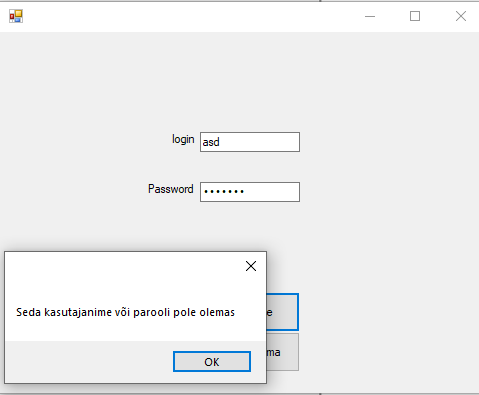
# Kuidas programmi kasutada

## Registreerimine ja sisselogimine

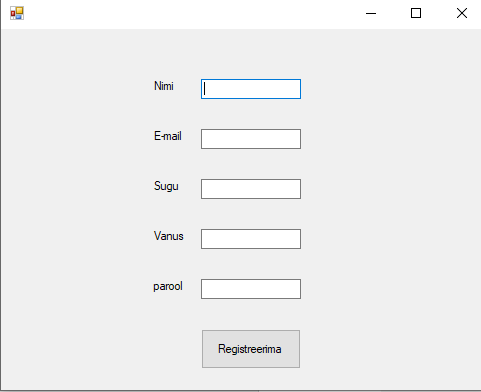
Programmi käivitades jõuate sisselogimisvormi, kus saate sisse logida olemasoleva konto alt või vajutada registreerimisnuppu ja luua uus kasutaja.



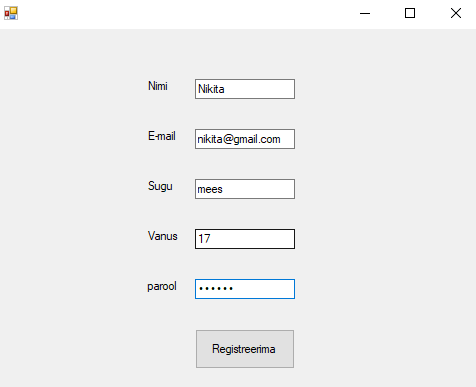
Ebaõigete või olematute andmete sisestamisel kuvatakse veaaken.



Kui klõpsate restorani nuppu, suunatakse teid registreerimisvormile, kus saate registreerida uue kasutaja.

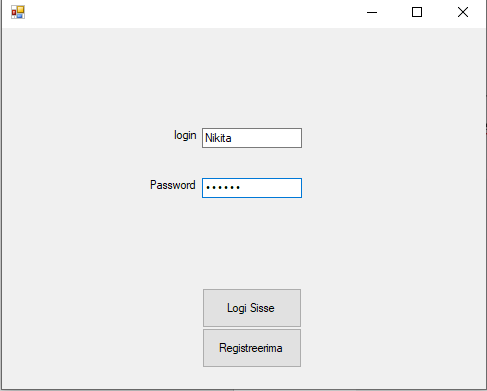


Kasutaja lisamisel kirjutatakse see andmebaasi.

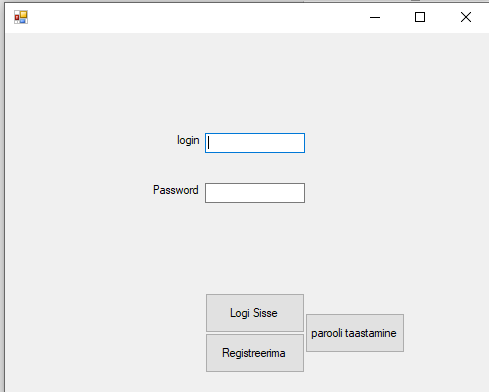


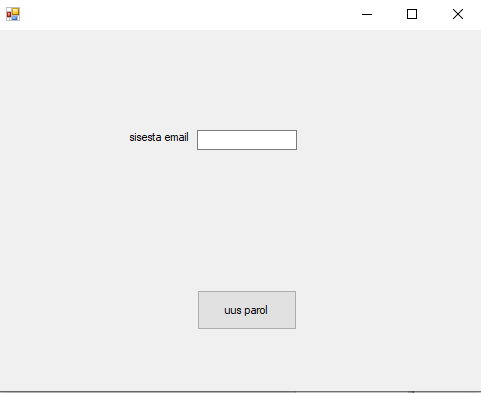


Ja sisse logides jõuame peamenüüsse.

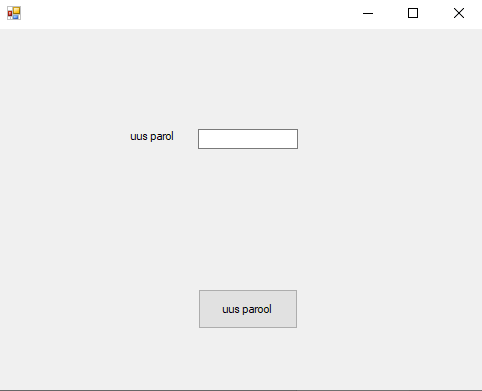


Samuti saate oma parooli lähtestada, klõpsates nuppu “ parooli taastamine “

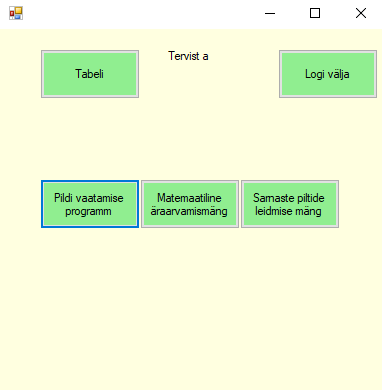




Sa peate kirjutama oma e-kirja

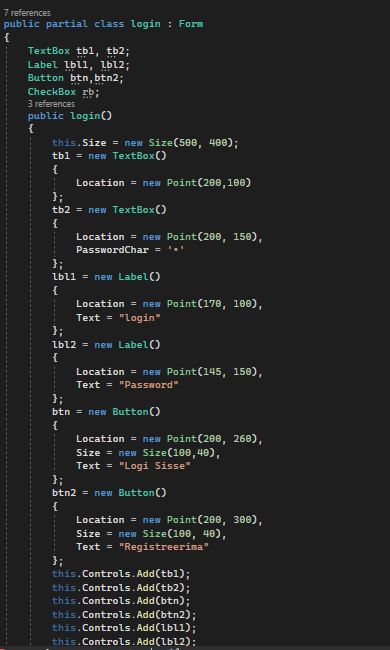


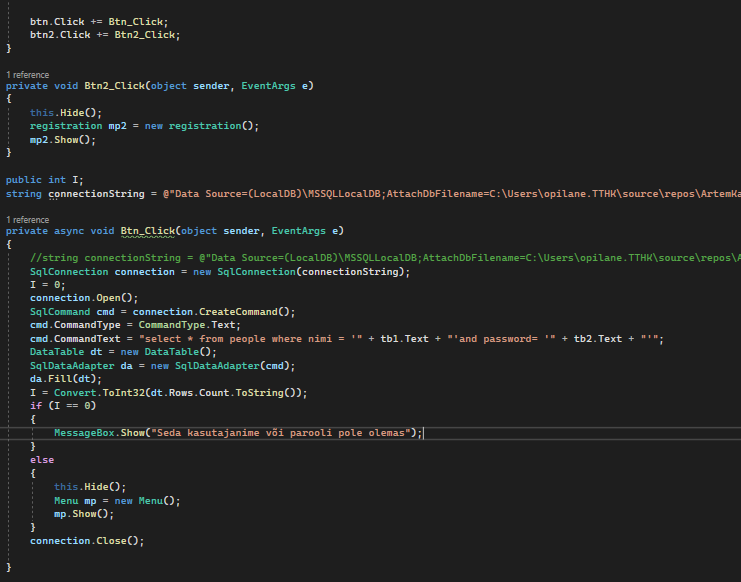
Ja siin kirjuta uus parool



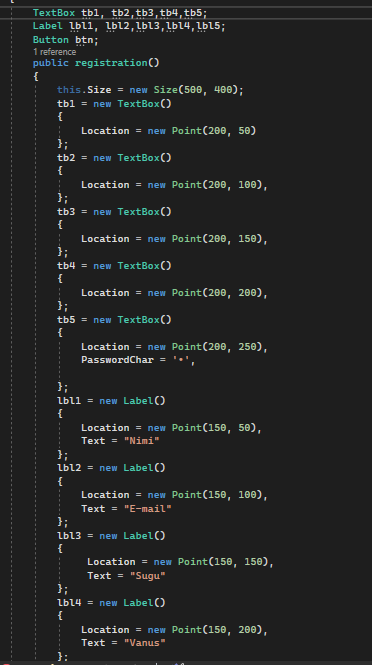
Kood:

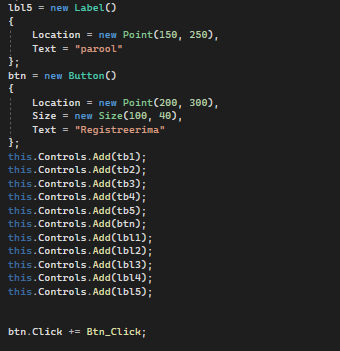
Login.cs

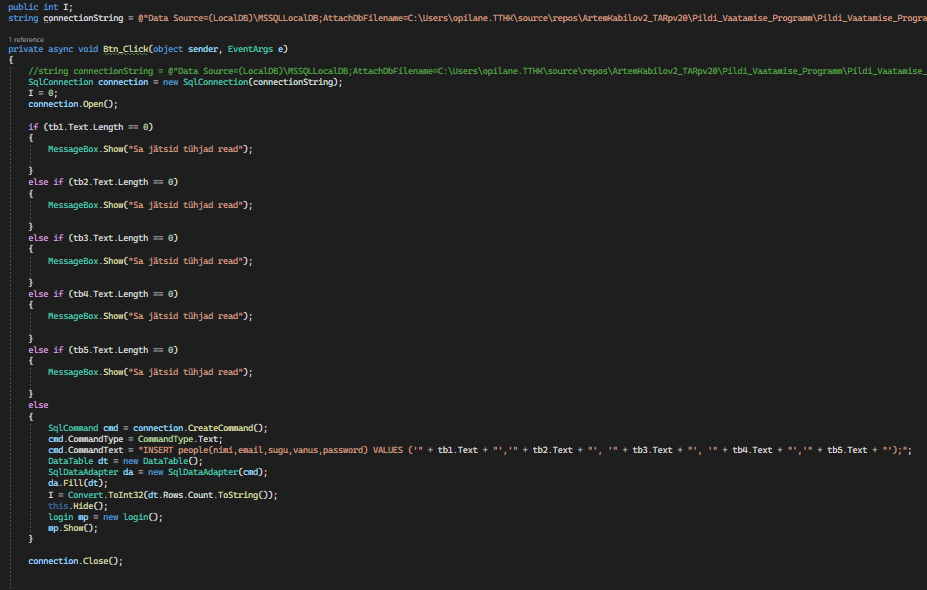




Registration.cs

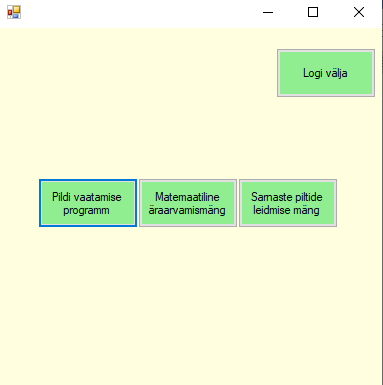




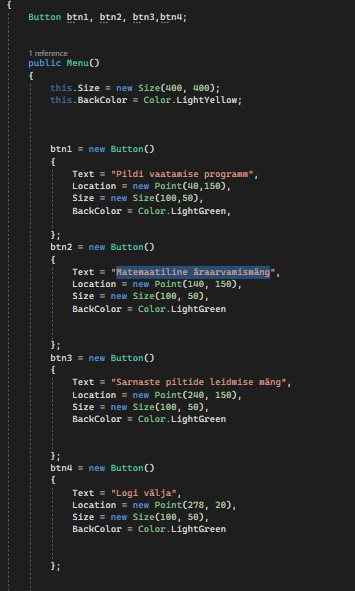


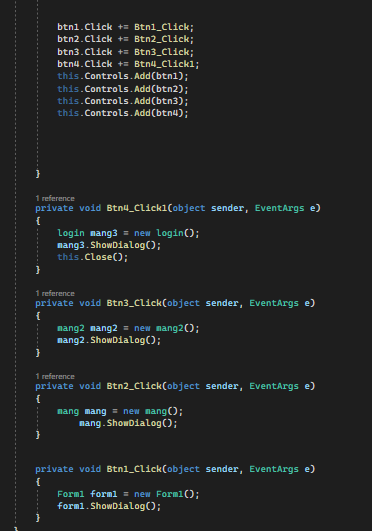
## Peamenüü ja mängud

Nagu ülalpool kirjutatud, suunatakse teid pärast oma kontole sisselogimist mänguvaliku menüüsse.



Kood:

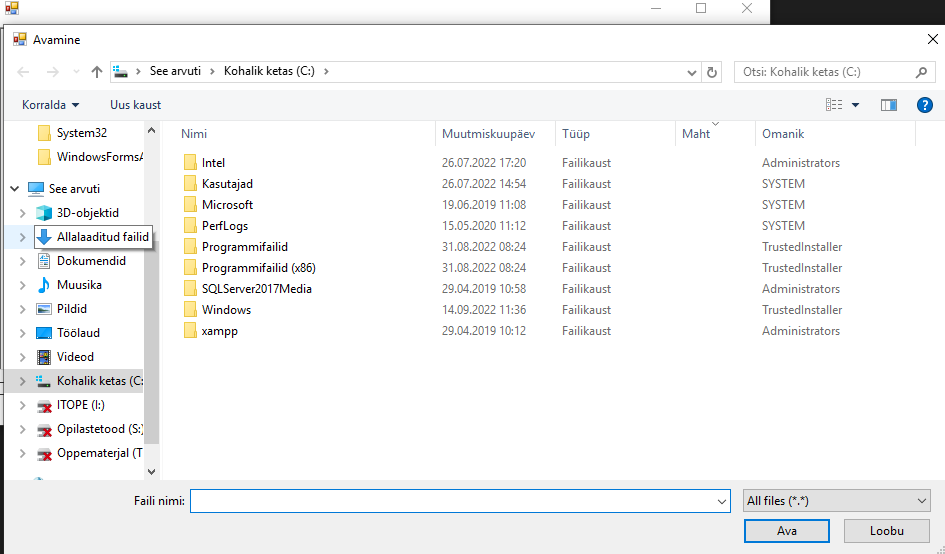


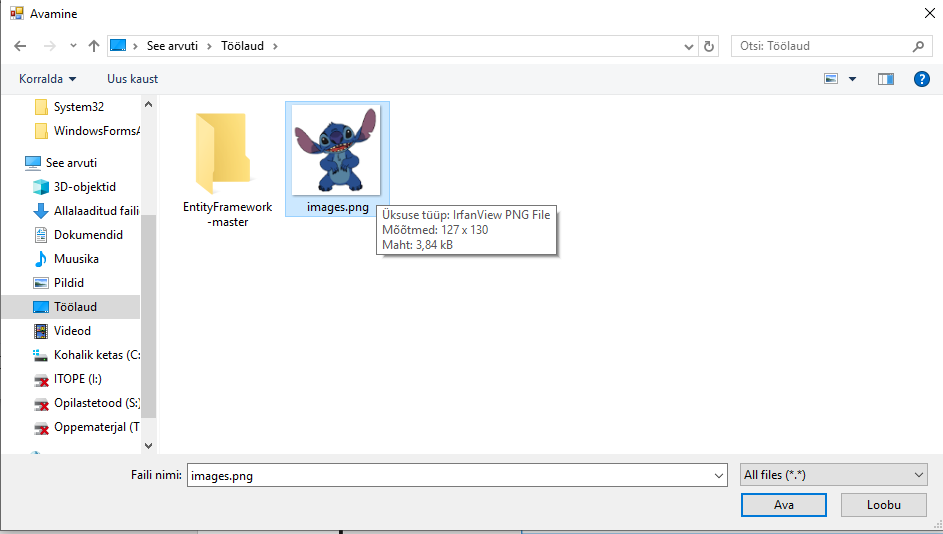


Kui vajutate nuppu "Pildi vaatamise programm", algab esimene programm.

Pildi vaatamise programm 

Nupu "Avatud" vajutamine annab pildi valiku





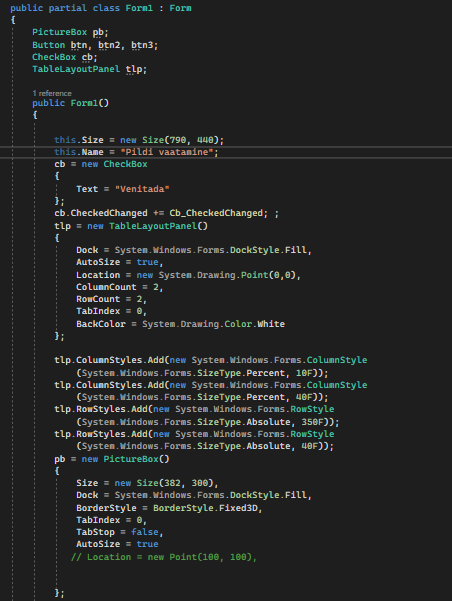


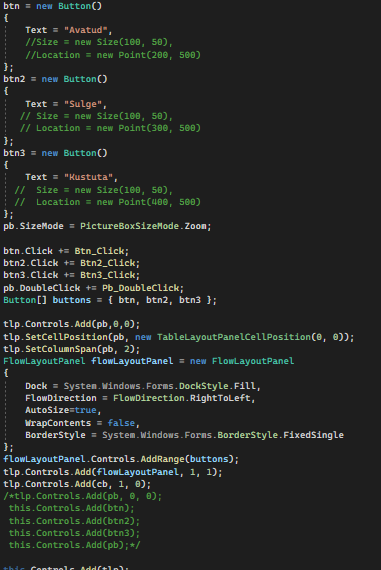
Kui klõpsate märkeruudul "Venitada", venib pilt.

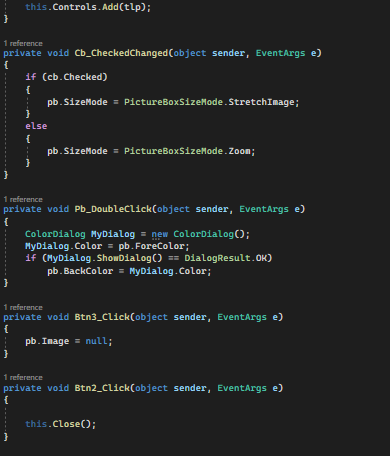


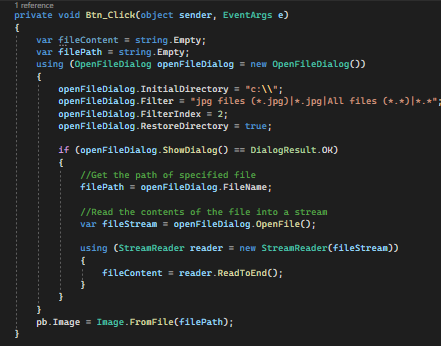
Kui vajutate nuppu "Kustuta", pilt kaob ja kui vajutate nuppu "Sulge", rakendus sulgub ja avaneb menüü.

Kood:



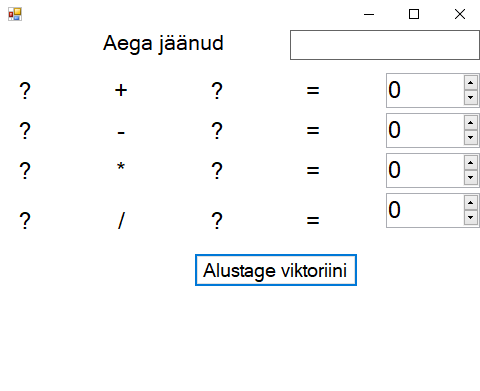




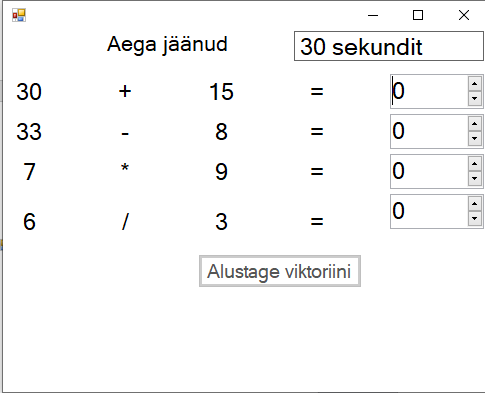


### Matemaatiline äraarvamismäng

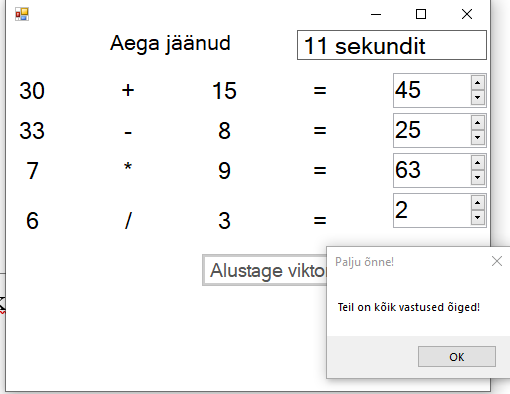
Kui vajutate nuppu " Matemaatiline äraarvamismäng ", algab teine programm.



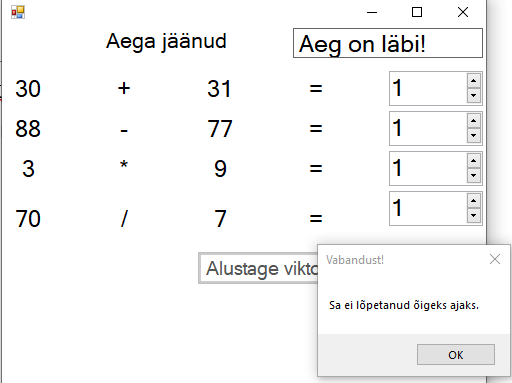
See on matemaatika viktoriin. Nupu vajutamine käivitab 30 sekundiks viktoriini.

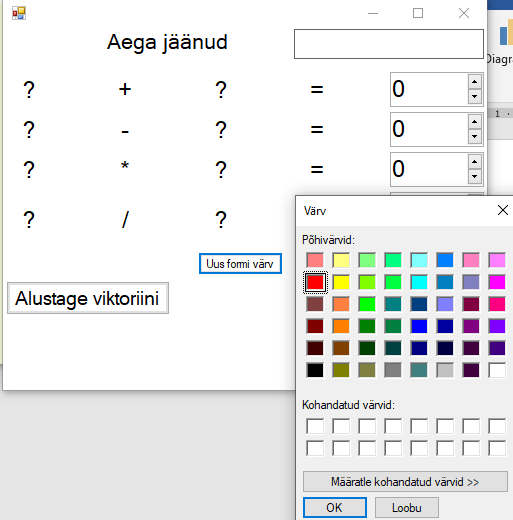


Kui tegite kõik õigesti, kuvatakse teade õnnitluste kohta.

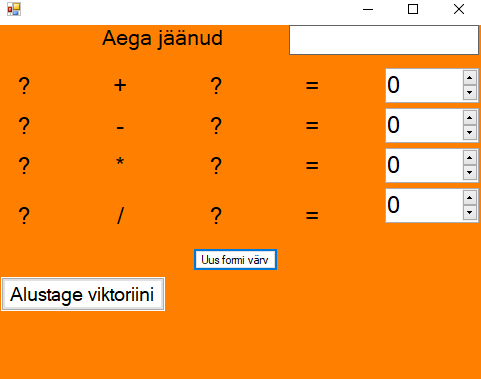


Kui teil pole aega, saate kaotuse kohta teate.

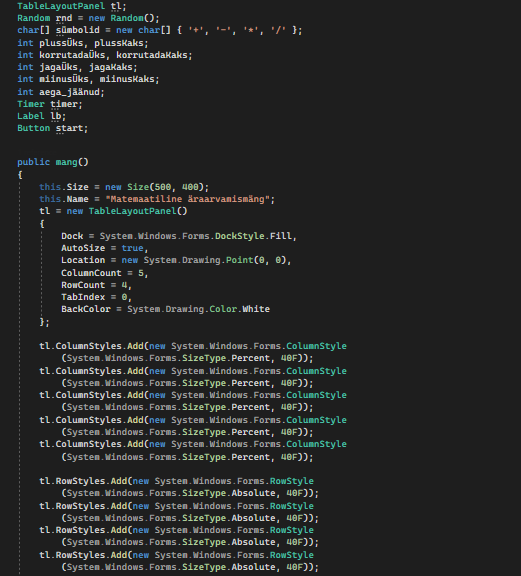


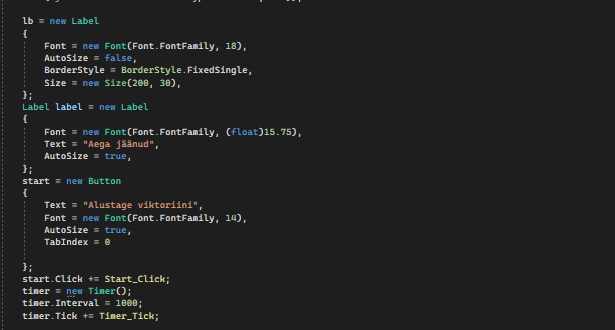


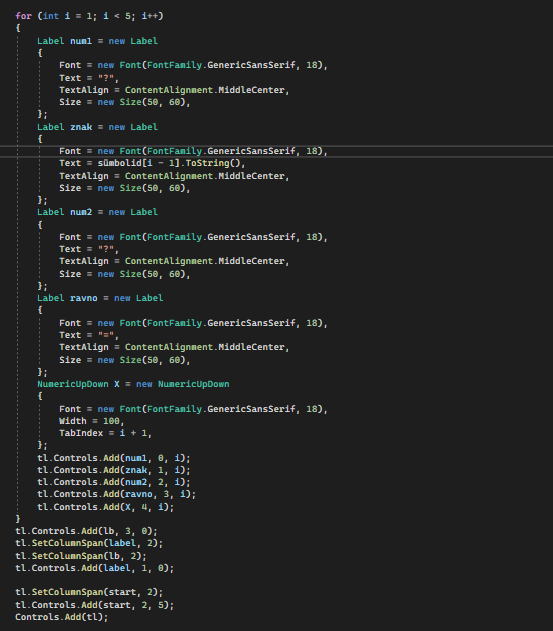
Sa saab muuta värv

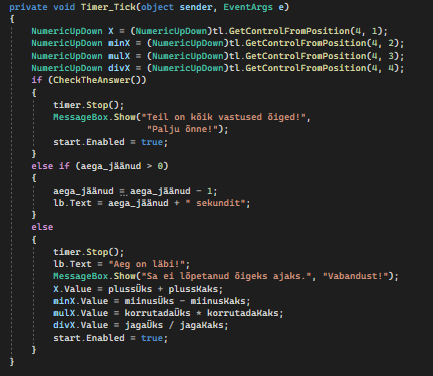


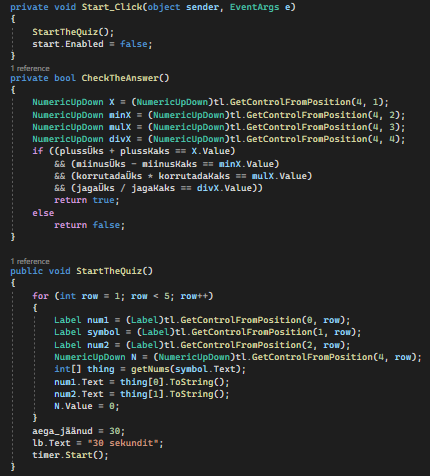
Kood:

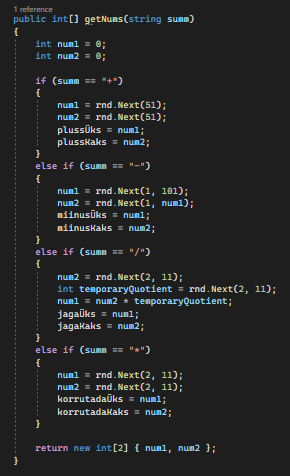








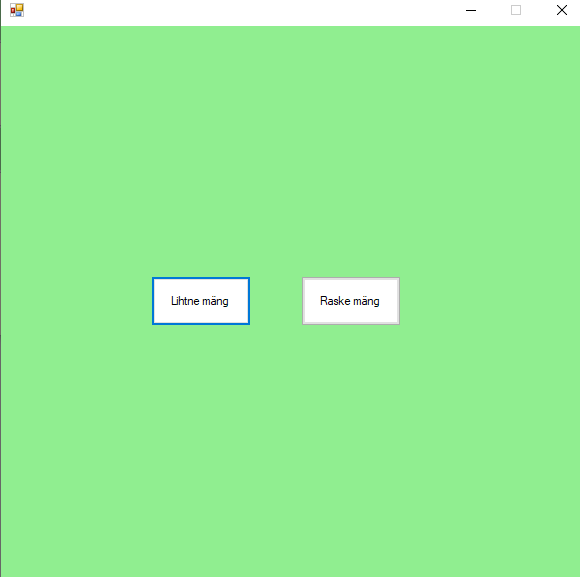


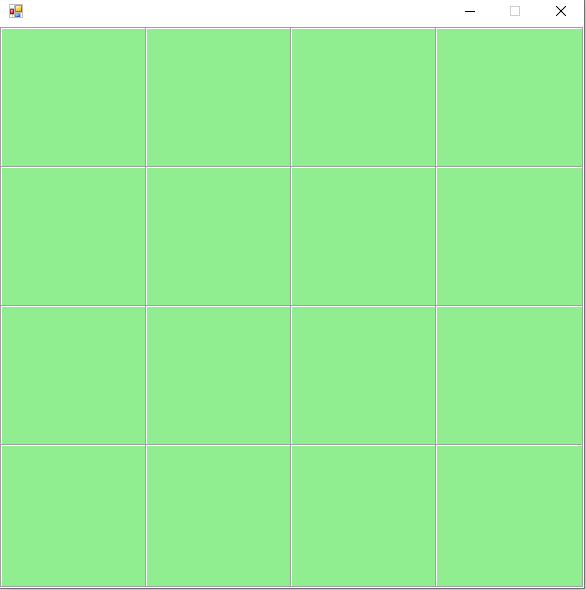


### Sarnaste piltide leidmise mäng

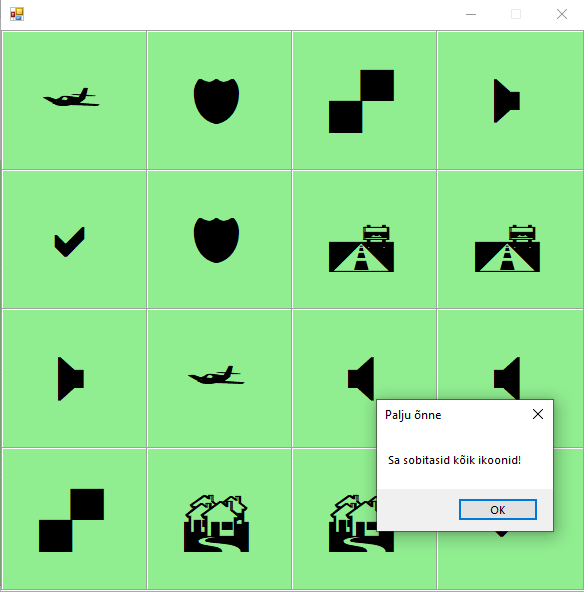
Kui vajutate nuppu " Sarnaste piltide leidmise mäng ", algab kolmas programm.

Sa saate valida mängu raskusastme



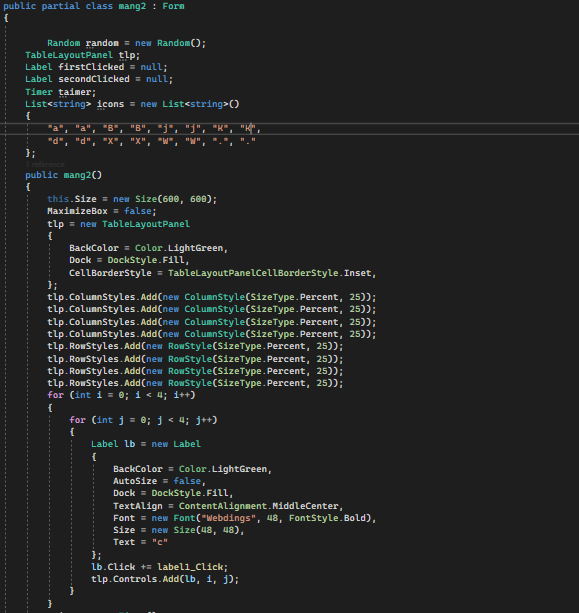


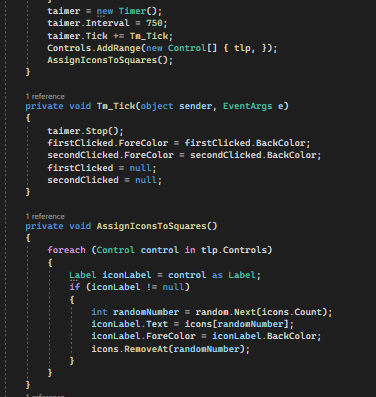
Selles mängus peate lihtsalt leidma pildipaarid.

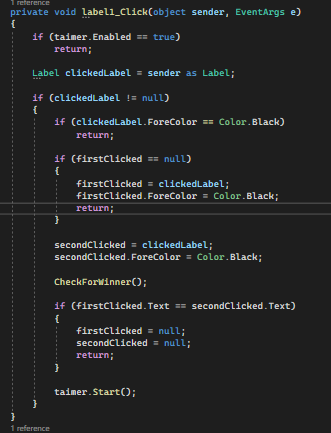


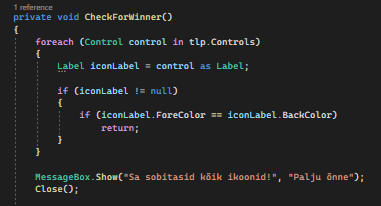
Kui leiate kõik paarid, siis võidate.

Kood:



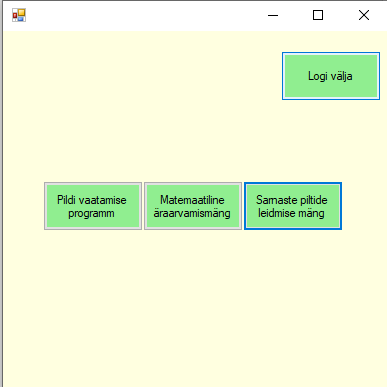


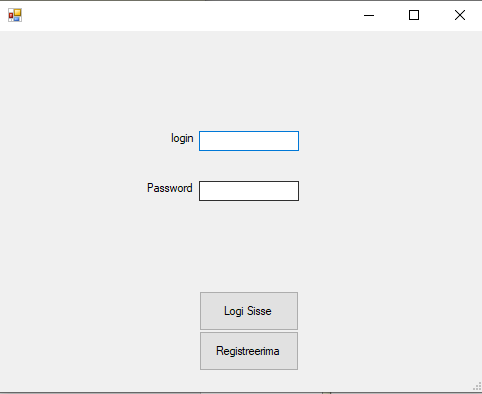




### Väljumisnupp

Kui klõpsate nuppu "Logi välja", naasetakse sisselogimisvormile





### Tabeli nupp

Kui klõpsate nuppu "Table", näete tabelit punktidega

