PRM2T

Raport z Etapu I

-

Temat - Kakuro

Bartosz Dorobek, Mikołaj Król, Łukasz Świątek

30 kwietnia 2020

Przypadki użycia programu

Po uruchomieniu przez użytkownika programu wyświetla się menu główne, dostępne są do wyboru poziomy trudności (łatwy, średni, trudny), opcja odczytu zapisanej wcześniej planszy.

Po wybraniu poziomu gry lub zapisu gry, program wczytuje odpowiednią planszę.  
Plansza jest gotowa do uzupełnienia. Użytkownik po wpisaniu cyfr w pola może użyć przycisku „Check”, aby sprawdzić poprawność swoich rozwiązań. Program wskazuje wtedy błędne odpowiedzi, jeśli takie istnieją lub wysyła komunikat, że wszystkie cyfry są odpowiednio uzupełnione. Gdy użytkownik się pomyli może usunąć swoją odpowiedź i zamienić ją na inną. W przypadku, gdy użytkownik nie ma pomysłu na uzupełnienie może użyć przycisku „Hint”, który ujawnia jedną losową poprawną liczbę, która nie była jeszcze uzupełniona. Użytkownik ma również możliwość użycia przycisku „Solve”, sprawia to, że cała plansza zostaje prawidłowo rozwiązana. Jeśli użytkownik postanowi, że chciałby dokończyć grę w innym czasie, ma możliwość zapisania jej za pomocą przycisku „Save”. Ostatnią opcją jest otworzenie kolejnej planszy bez zapisywania poprzedniej przy użyciu przycisku „New Game”.

Po uzupełnieniu całej planszy i naciśnięciu przycisku „Check” program wysyła komunikat „DOBRZE!”, jeśli rozwiązanie jest poprawne lub „SPRÓBUJ PONOWNIE”, jeśli rozwiązanie jest błędne. Program w każdym momencie może został zamknięty przez zamknięcia GUI.