

JOCS D'ASSAIG

1. VistaCarregarPartida

En aquesta vista l'usuari podrà visualitzar le partides que hi ha guardades en aquest moment i esborrar una partida o seleccionar una partida per continuar jugant amb aquesta.

1.1. Carregar les partides que ha guadat prèviament un usuari

1.1.1. Carregar les partides quan no hi ha cap

1.1.1.1. Descripció

Inicialment, un usuari que ja està registrat (per exemple test0), li dona a carregar partides. Però ell no en té cap, com es pot veure en la següent captura:



1.1.1.2. Resultat

Es mostrarà un panell gris sense partides. El resultat és el d'esperar, ja que si no hi ha partides, no pot mostrar res i amb el canvi de color de fons (de blanc a gris), l'usuari pot saber que s'ha fet alguna cosa.

1.1.2. Carregar les partides quan hi ha almenys 1

1.1.2.1. Descripció

Inicialment, un usuari que ha iniciat sessió, com per exemple un usuari amb nom d'usuari i contrasenya test0, que té una partida, com es mostra en la següent captura:

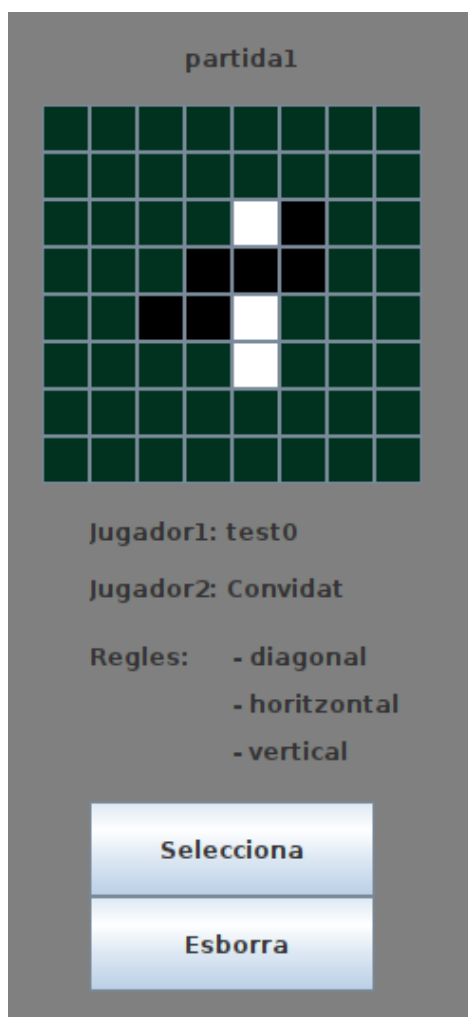


Aquesta partida està guardada a persistència amb el nom de partida1 i té els següents atributs:

1	partida1	On els atributs són (1 atribut per cada línia) nom partida,
2	test0	nom jugador 1, nom jugador 2, fila del tauler 1, fila del
3	Convidat	tauler 2, ... , fila del tauler 8, un boolean indicat si la
4	????????	partida està acabada o no, un numero per calcular el
5	????????	temps transcorregut de la partida, un boolean indicant si
6	????BN??	és el torn del jugador 1, tres lletres que poden prendre el
7	???NNN??	valor 'T' (true) o 'F' (false) on cada lletra representa un
8	??NNB???	boolean que indica si es pot fer captures en diagonal,
9	????B???	vertical o horitzontal respectivament, és un enter indicant
10	????????	la millor jugada que ha fet en aquella partida, l'últim
11	????????	codifica el número de partida que s'està jugant (0 =
12	false	persona persona, 1 = persona vs màquina, 2 = màquina
13	1622399249213	vs persona, 3 = màquina vs màquina).
14	false	
15	TTT	
16	1	
17	0	

1.1.2.2. Resultat

El resultat de carregar les partides actuals (només la partida amb nom partida1) és el de la captura següent:



Si comparem els atributs que es mostren en la visualització de la partida amb els atributs del fitxer de la informació de la partida, podem afirmar que s'han visualitzat bé els atributs que es mostren de la partida ja que els atributs que es mostren són els mateixos que en el fitxer. També, si mirem les partides que s'han carregat, només surt aquesta partida i cap més, ja que no hi ha més partides creades.

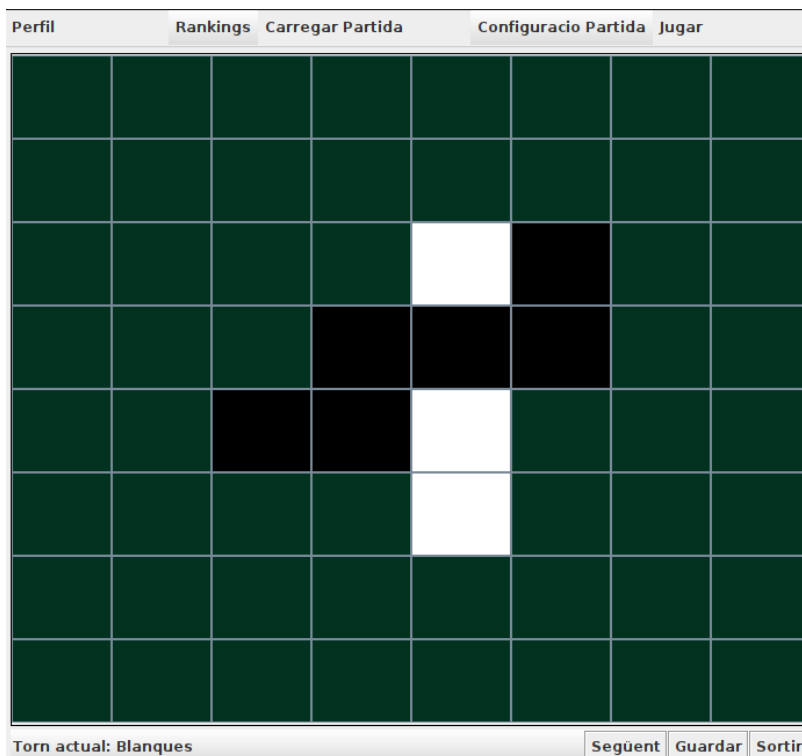
1.2. Seleccionar una partida

1.2.1. Descripció

Inicialment, partim del resultat de l'execució de carregar partides del perfil amb nom d'usuari i contrasenya test0 tal i com es veu en el resultat anterior (1.1.2.2) i el seu estat inicial amb els fitxer de partida1. El que es vol testejar és si es selecciona bé la partida al clicar a l botó Selecciona. Per això l'usuari li clica al botó selecciona de la partida partida1.

1.2.2. Resultat

El resultat de clicar en el botó selecciona de la partida amb nom partida1, és el de la captura següent:



Com es pot veure en la captura, ha canviat de vista (de VistaCarregarPartida a VistaJugarPartida), ja que s'ha seleccionat la partida correctament i s'ha carregat per a continuar jugant desde d'on es va deixar.

1.3. Esborrar una partida

1.3.1. Esborrar una partida que no s'havia seleccionat prèviament

1.3.1.1. Descripció

Es vol esborrar una partida que no s'havia seleccionat prèviament, per a testejar-ho amb un exemple, del següent estat inicial, on un perfil ja ha iniciat sessió, i té una partida guardada (partida1). Aquest estat és igual que el resultat de l'apartat 1.1.2.2. L'usuari es disposa a clicar en el botó seleccionar de la partida amb nom partida1.

1.3.1.2. Resultat

Al clicar en esborrar, la visualització de la partida en la vista s'elimina, per tant no apareixerà cap més ja que no hi ha cap partida guardada en el perfil amb nom d'usuari i contrasenya test0, com es veu en la següent captura:



També s'elimina de persistència, com es pot veure en la següent captura:



Per tant, s'ha esborrat correctament.

2. VistaCarregarTauler

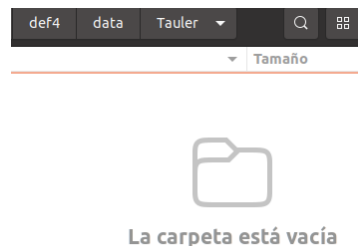
En aquesta vista l'usuari pot visualitzar els taulers que hi ha en el moment i seleccionar-ne un per a poder jugar amb aquest en la pròxima partida o esborrar un tauler.

2.1. Carregar tots els taulers

2.1.1. Carregar taulers quan no hi ha cap

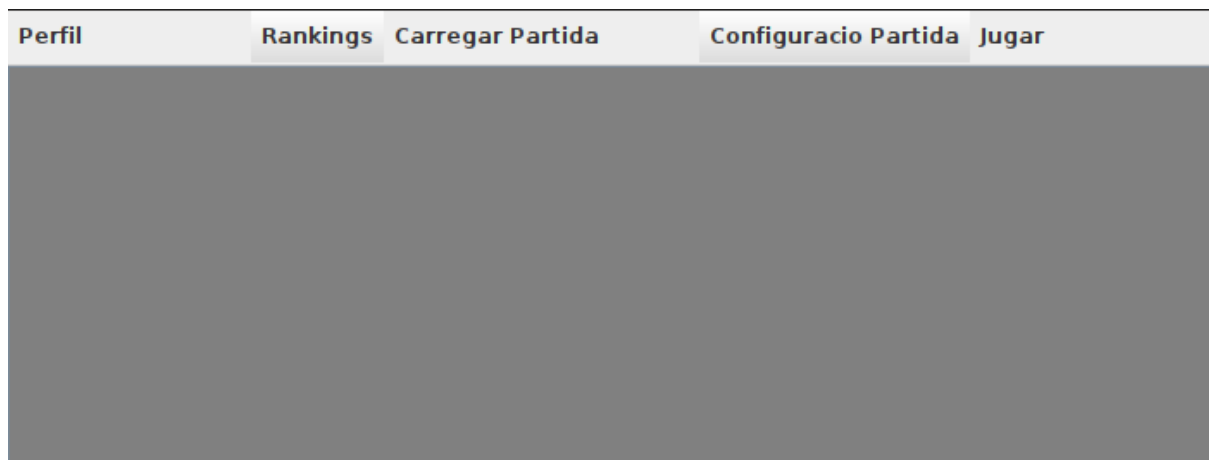
2.1.1.1. Descripció

Inicialment, hi ha un usuari que ha iniciat la sessió i no hi ha cap tauler creat, com es pot veure en la següent captura:



L'usuari es disposa a fer clic en Configuració Partida -> Carregar Tauler

2.1.1.2. Resultat





No es veu cap tauler, ja que no hi ha cap creat, tal i com es pot veure en la captura de l'apartat anterior (2.1.1.1 Descripció)

2.1.2. Carregar taulers quan hi ha almenys 1

2.1.2.1. Descripció

Inicialment hi ha un usuari que ha iniciat la sessió (en aquest cas dona igual qui sigui, ja que els taulers que crei un usuari el poden veure tots). Els taulers que hi ha creats, inicialment són els següents:

def4 data Tauler		Q				
Nombre		Tamaño				
tes os a personal rio	 tauler 1.txt	72 bytes				
	 tauler 2.txt	72 bytes				

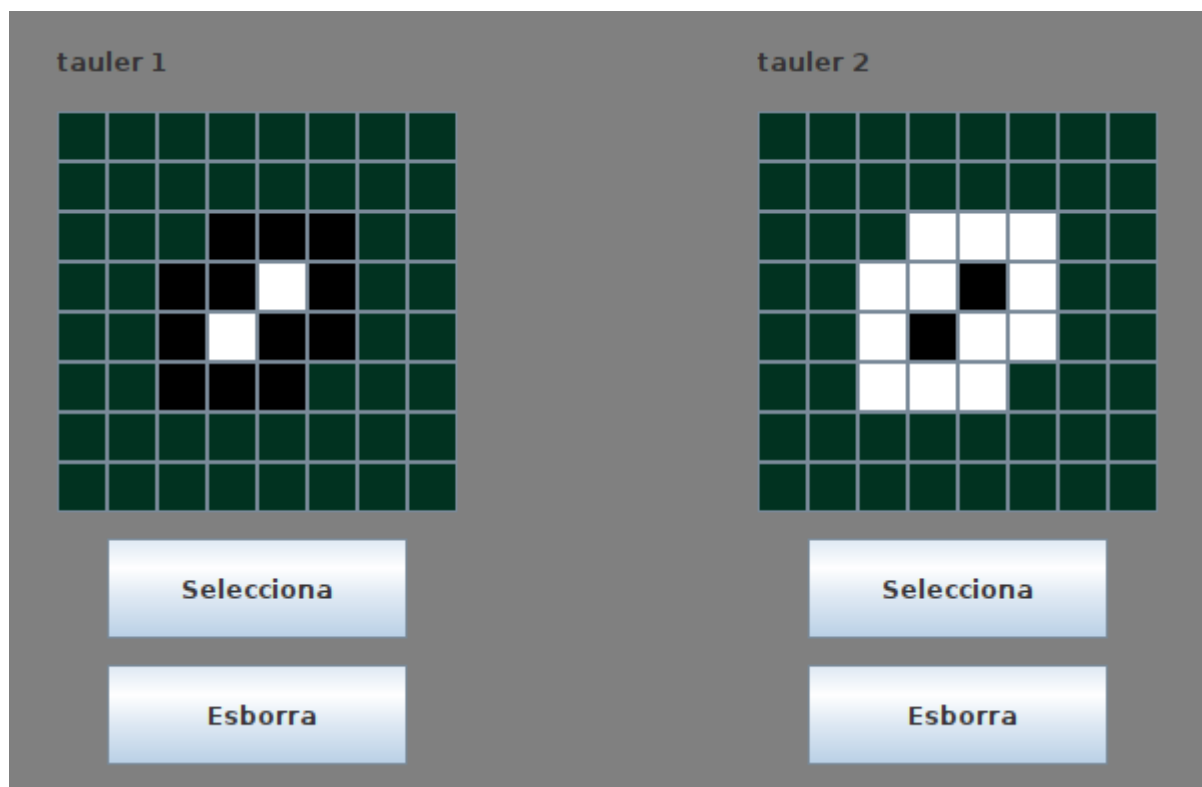
Els seus continguts són els següents:

```
Abrir  tauler 1.txt  
~/Escritorio/...  
1 ????????  
2 ????????  
3 ???NNN??  
4 ??NNBN??  
5 ??NBNN??  
6 ??NNN???  
7 ????????  
8 ????????
```

```
Abrir  tauler 2.txt  
~/Escritorio/...  
1 ????????  
2 ????????  
3 ???BBB??  
4 ??BBNB??  
5 ??BNBB??  
6 ??BBB???  
7 ????????  
8 ????????
```

2.1.2.2. Resultat

El resultat de clicar al botó Configuració Partida -> Carregar Tauler és el següent:



Com es pot observar, que la visualització dels taulers són com els que estan guardat en persistència (el primer a /data/Tauler/tauler 1.txt i el segon a /data/Tauler/tauler 2.txt). Aquests dos fitxers estan amb una captura en la descripció de l'apartat anterior (2.1.2.1 Descripció).

2.2. Seleccionar un tauler qualsevol

2.2.1. Descripció

Inicialment, partim de l'estat en que està en l'apartat 2.1.2.2 que és just després de visualitzar els 2 taulers que hi ha (tauler 1 i tauler 2) amb els seus corresponents fitxers a data/Tauler. En aquest test, es vol mirar si el programa s'executa correctament al clicar en el botó selecciona d'un tauler. Concretament ho farà en el tauler de nom tauler 1.

2.2.2. Resultat

El resultat de clicar en el botó "Selecciona" de sota del tauler amb nom tauler 1 és el següent:



Per tant, això vol dir que s'ha seleccionat el tauler tauler 1 i que en la pròxima partida (si no se selecciona un altre tauler o s'esborra), es jugarà amb aquest tauler, tal i com indica el missatge informatiu que es mostra en la captura anterior. LLavors, s'ha seleccionat correctament el tauler amb nom tauler 1.

2.3. Esborrar un tauler

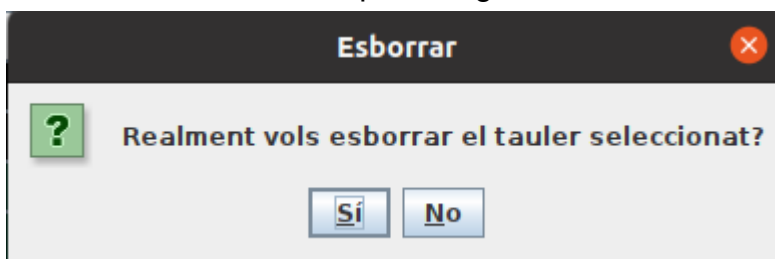
2.3.1. Esborrar el tauler que s'ha seleccionat prèviament

2.3.1.1. Descripció

Inicialment, partim de l'estat en que està en l'apartat 2.2.2 que és just després d'acceptar el missatge informatiu que sortia de que s'havia seleccionat el tauler de visualitzar els 2 taulers que hi ha (tauler 1 i tauler 2) amb els seus corresponents fitxers a data/Tauler. En aquest test, es vol mirar si el programa s'executa correctament al clicar en el botó esborrar d'un tauler que prèviament s'havia seleccionat. Concretament ho farà en el tauler de nom tauler 1, ja que si partim com a estat inicial el que he descrit abans, es podria provar si funciona correctament.

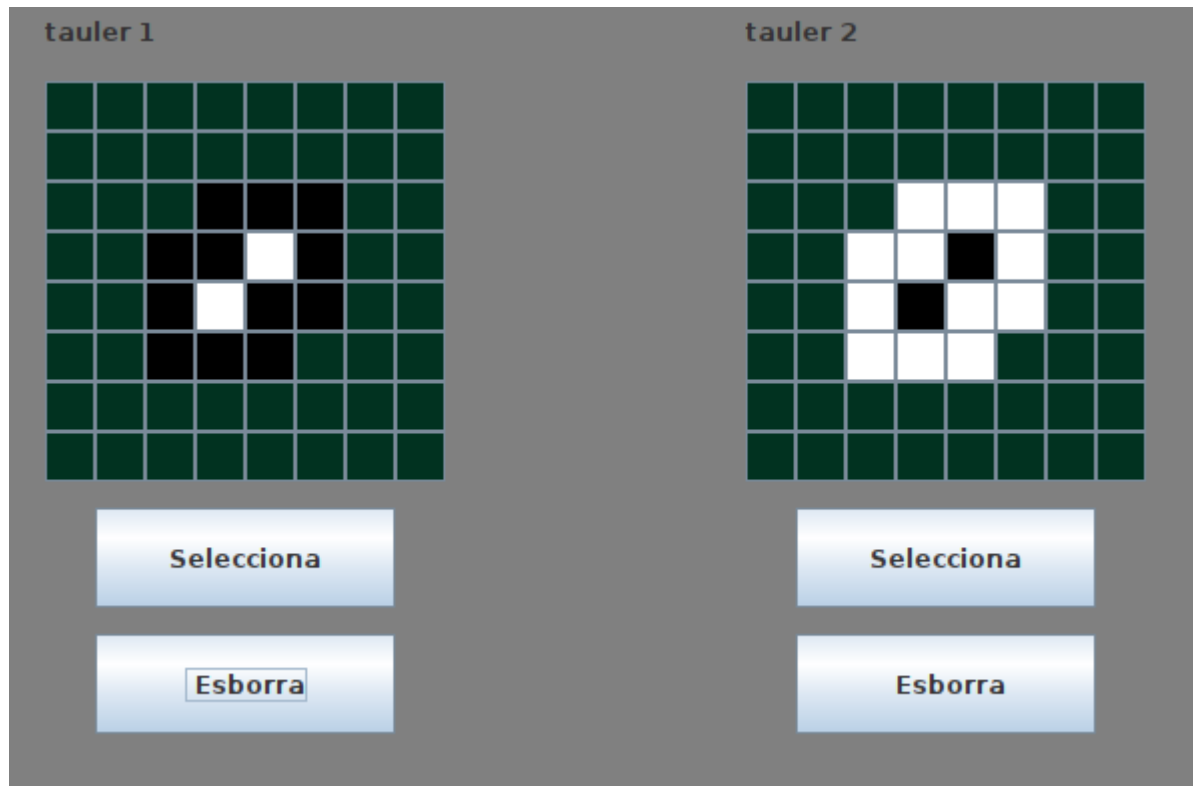
2.3.1.2. Resultat

El resultat de clicar en Esborra del tauler amb nom tauler 1 que prèviament s'havia seleccionat és el de la captura següent:

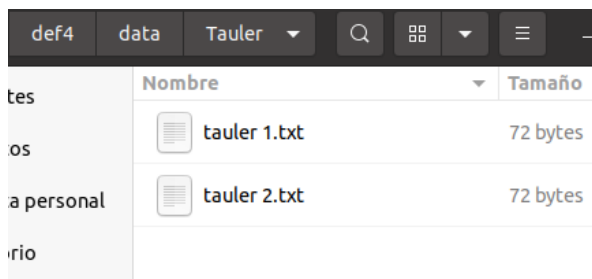


Com es pot observar, surt un missatge informatiu que t'avisava de que ja havies seleccionat el tauler prèviament. les captures següents mostren el resultat de donar-li a Sí(CapturaSi) i a No (CapturaNo).

CapturaNo:



Com es pot observar, en la visualització dels taulers es continua veient el tauler 1 i en persistència, encara està el fitxer tauler 1.txt, com es pot veure a continuació:

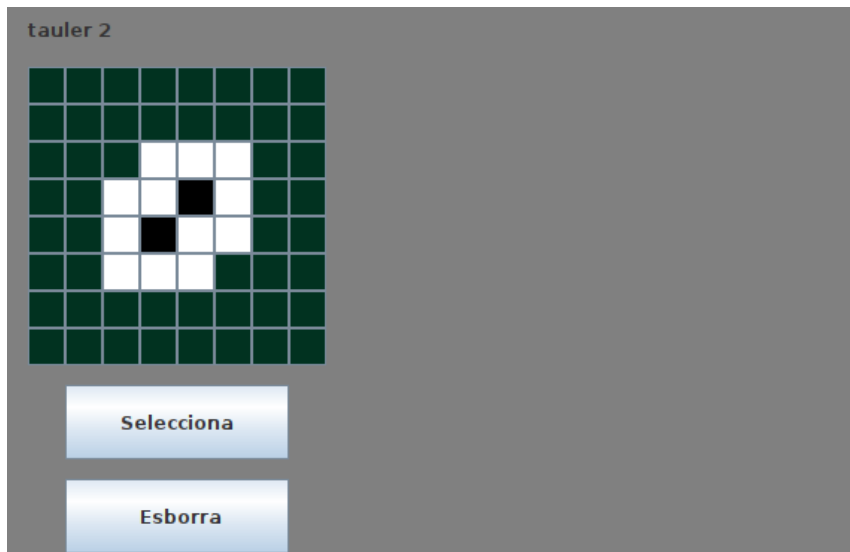


Això és d'esperar, ja que al donar-li a que no, no s'ha esborrat i per tant no hi ha hagut cap canvi.

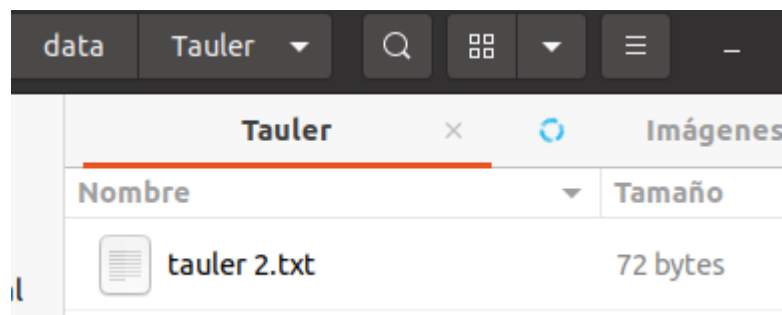
CapturaSi:



Com es pot veure en la CapturaSi, surt un missatge informatiu de que S'ha esborrat el tauler 1. Després de donar-li a acceptar, no es veu en la aplicació el tauler 1 com es pot veure en la següent captura:



Tampoc apareix en persistència, com es pot veure en la següent captura:



Per tant, s'ha esborrat correctament, ja que no apareix en persistència ni en la visualització del Carregar Tauler.

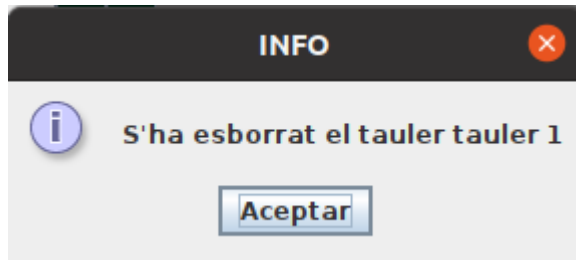
2.3.2. Esborrar un tauler que no s'ha seleccionat

2.3.2.1. Descripció

Inicialment, partim de l'estat en que està en l'apartat 2.1.2.2 que és just després de visualitzar els 2 taulers que hi ha (tauler 1 i tauler 2) amb els seus corresponents fitxers a data/Tauler. En aquest test, es vol mirar si el programa s'executa correctament al clicar en el botó esborrar d'un tauler que prèviament no s'havia seleccionat. Concretament ho faré en el tauler de nom tauler 1.

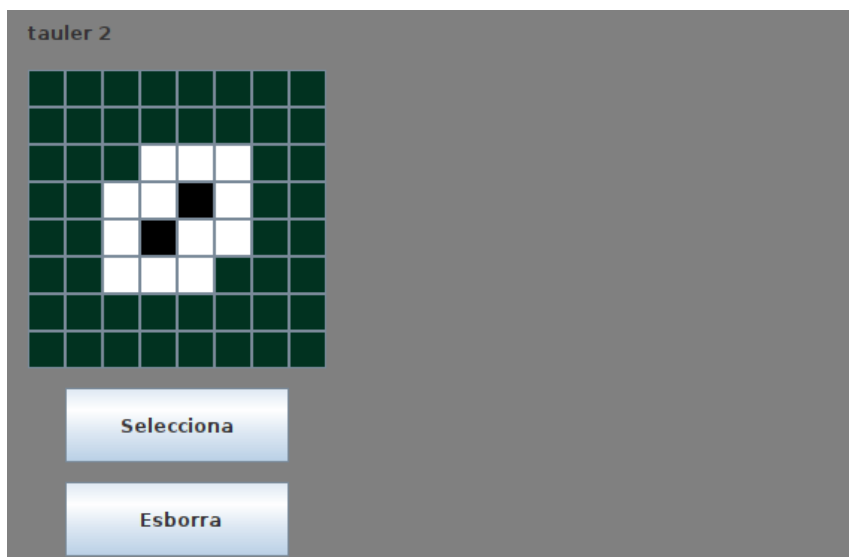
2.3.2.2. Resultat

Al clicar el botó Esborra del tauler 1, surt el següent missatge informatiu:

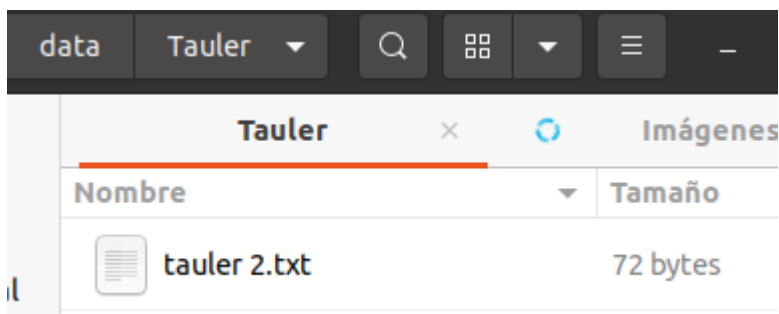


Aquest indica que s'ha esborrat correctament.

Al clicar en acceptar no es veu la visualització del tauler 1 com es pot veure:



Tampoc apareix en persistència, com es pot veure en la següent captura:



Per tant, s'ha esborrat correctament, ja que no apareix en persistència ni en la visualització del Carregar Tauler.

3. VistaCrearTauler

Aquesta vista inclou les funcionalitats relacionades amb crear un tauler i guardar un tauler

3.1. Crear Tauler

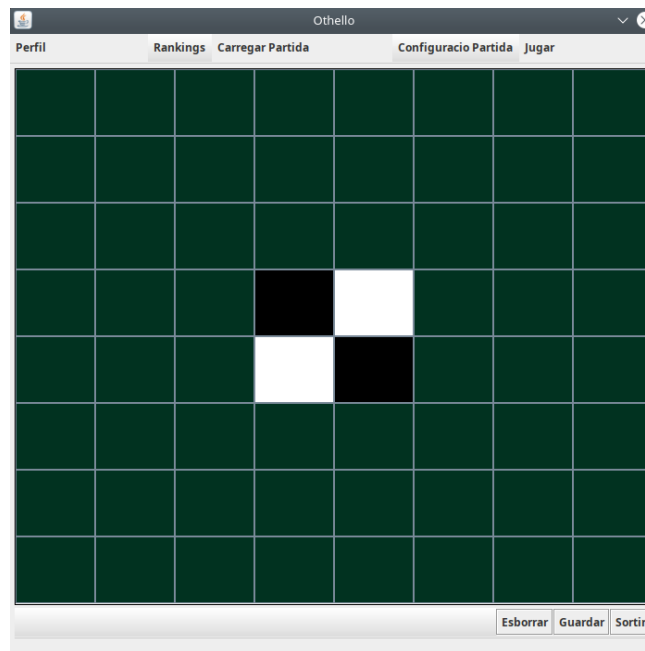
3.1.1. Inicialitzar la vista per primer cop

3.1.1.1. Descripció

Obrir la vista amb el botó corresponent del menú superior (per primer cop)

3.1.1.2. Resultat

En obrir la vista de crear un tauler veurem un tauler amb la inicialització habitual de l'Othello.



3.1.2. Inicialitzar la vista quan ja s'ha fet abans (per una mateixa execució)

3.1.2.1. Descripció

Obrir la vista amb el botó corresponent del menú superior (quan no és el primer cop que es fa)

3.1.2.2. Resultat

En obrir la vista de crear un tauler veurem el tauler tal i com l'havíem deixat abans de canviar de vista.

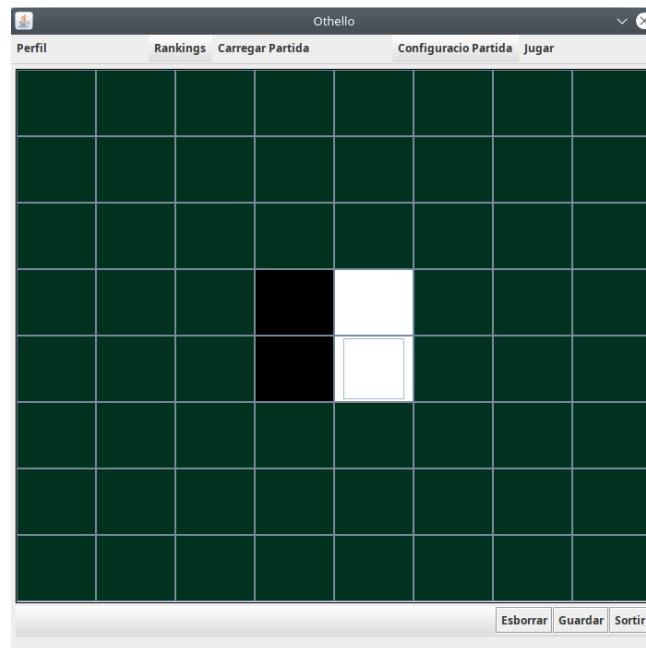
3.1.3. Canviar el color d'una fitxa del centre (les quatre caselles centrals)

3.1.3.1. Descripció

Clicar una casella central per a fer que canviï de color.

3.1.3.2. Resultat

El color de la casella clicada canviarà de negre a blanc i de blanc a negre



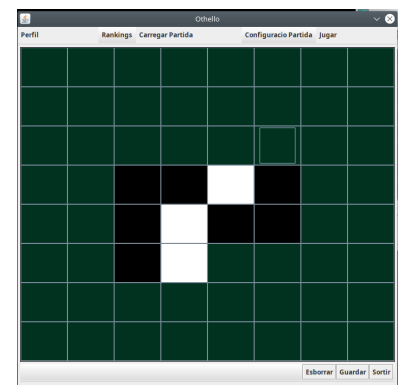
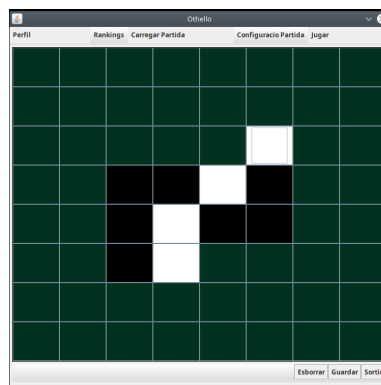
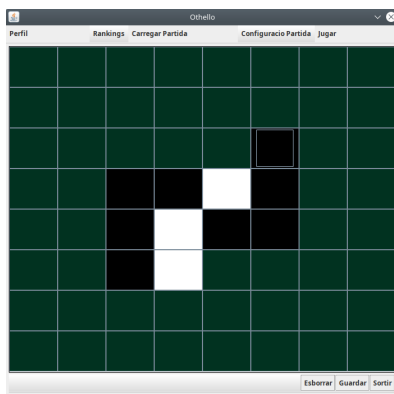
3.1.4. Canviar el color d'una fitxa que no estigui al centre

3.1.4.1. Descripció

Clicar una casella no central per a fer que canviï de color

3.1.4.2. Resultat

La casella clicada canviarà de verd a negre, de negre a blanc i de blanc a verd



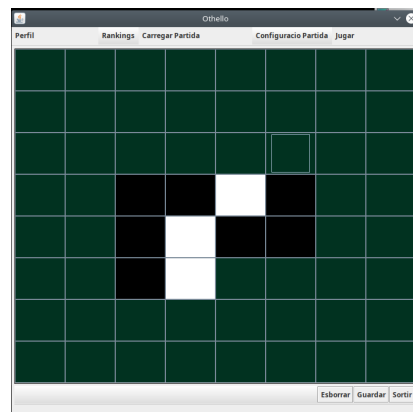
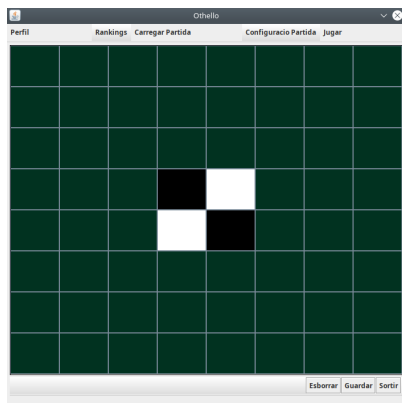
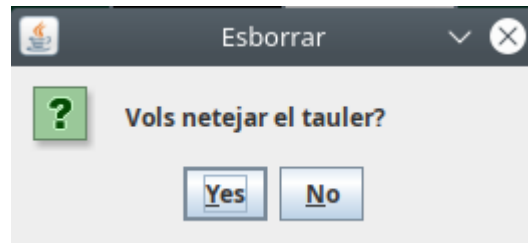
3.1.5. Desfer tots els canvis del tauler

3.1.5.1.1. Descripció

Clicar el botó esborrar

3.1.5.1.2. Resultat

Surt un missatge de confirmació i si cliquem al sí tornarem a veure el tauler inicial. Si cliquem al no continuarem veient el mateix tauler.



3.2. Guardar Tauler

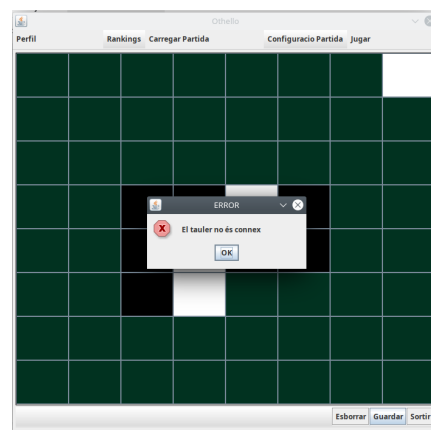
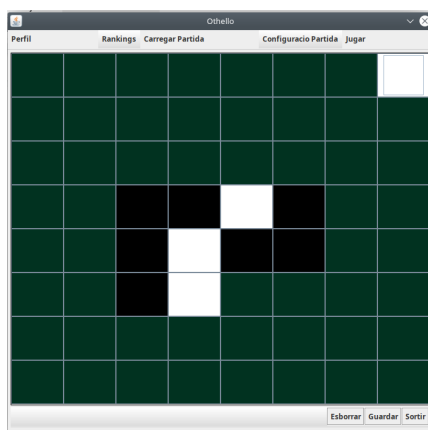
3.2.1. Guardar un tauler no connex

3.2.1.1. Descripció

Clicar el botó de guardar d'un tauler que no és connex

3.2.1.2. Resultat

Sortirà un missatge d'error informant que el tauler no és connex



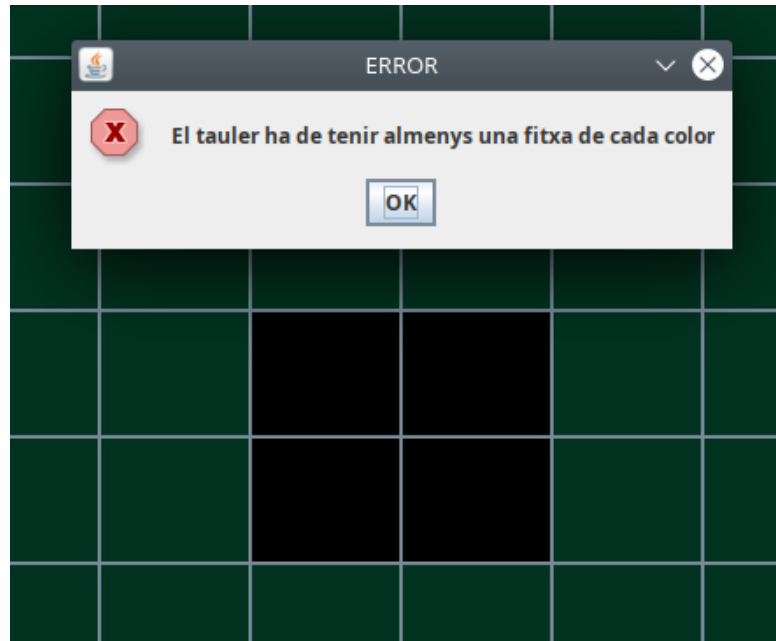
3.2.2. Guardar un tauler on totes les fitxes són del mateix color

3.2.2.1. Descripció

Clicar el botó de guardar d'un tauler on totes les fitxes tenen el mateix color

3.2.2.2. Resultat

Sortirà un missatge d'error



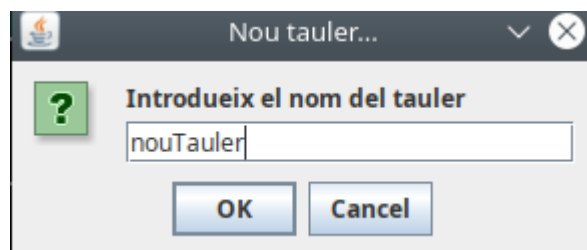
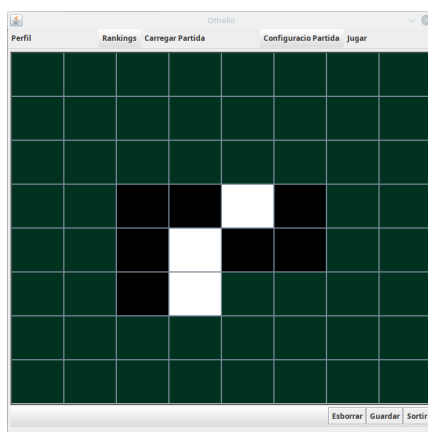
3.2.3. Guardar un tauler (cas d'èxit)

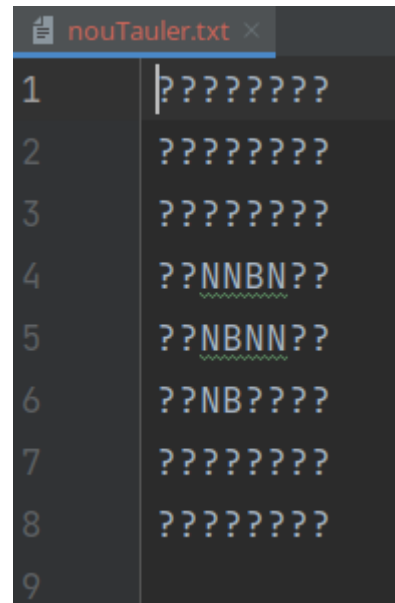
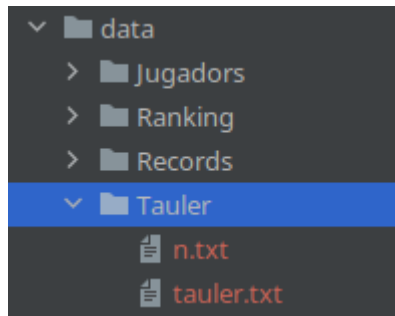
3.2.3.1. Descripció

Clicar el botó de guardar i introduir un nom pel tauler (i que no n'hi hagi cap de repetit)

3.2.3.2. Resultat

El tauler es guardarà i sortirà un missatge informant que s'ha guardat amb èxit





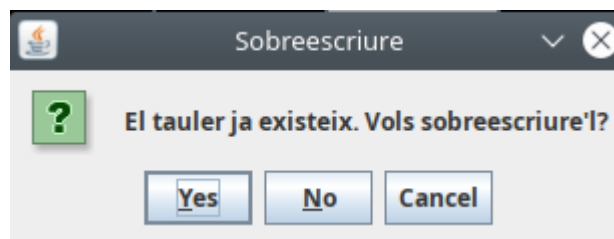
3.2.4. Guardar un tauler si ja existeix un tauler amb el mateix nom

3.2.4.1. Descripció

Clicar el botó de guardar i introduir un nom pel tauler que estigui repetit

3.2.4.2. Resultat

Sortirà un missatge preguntant si el volem sobreescriure. Si cliquem al sí, tindrem el mateix resultat que el cas anterior. Si cliquem al no, el tauler no es guardarà.



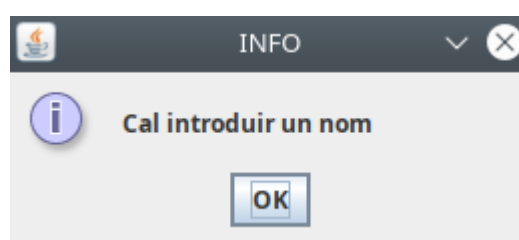
3.2.5. Guardar un tauler on el nom és una string buida

3.2.5.1. Descripció

No introduir cap text a l'input del nom del tauler

3.2.5.2. Resultat

Sortirà un missatge indicant que cal guardar un tauler amb un nom.



4. VistaJugarPartida

Aquesta vista inclou les funcionalitats de jugar una partida per a tots els modes de joc (tipus de contrincants) i guardar-la.

4.1. Jugar el torn d'una persona

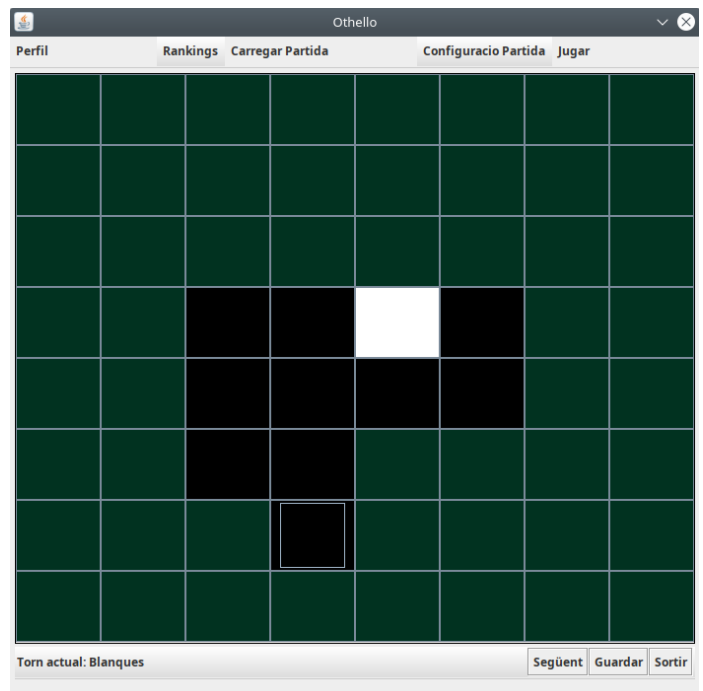
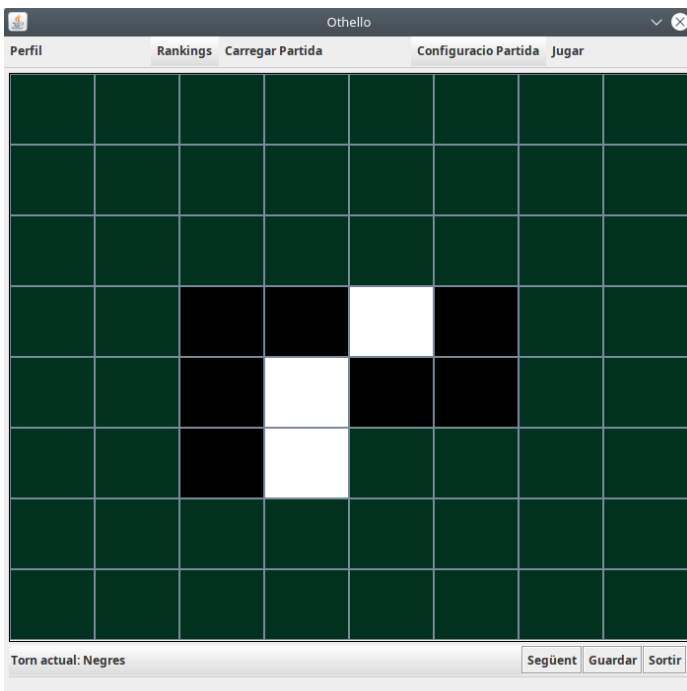
4.1.1. Posar la fitxa en una posició vàlida quan el contrincant és una persona

4.1.1.1. Descripció

Clicar una de les caselles per col·locar-hi una fitxa (sent una posició vàlida)

4.1.1.2. Resultat

Es col·loca una fitxa del color del jugador, es canvia el color d'aquelles fitxes que s'hagin capturat i es canvia el torn.



4.1.2. Posar la fitxa en una posició vàlida quan el contrincant és una màquina

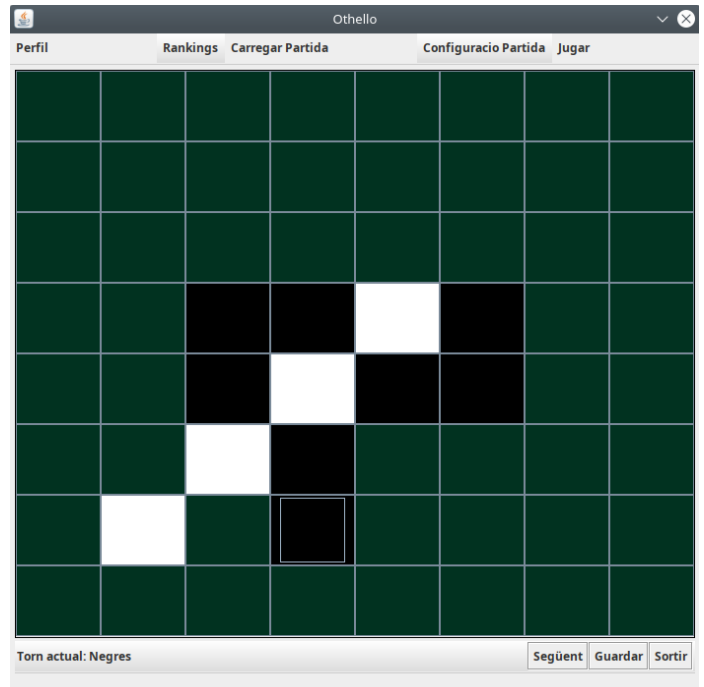
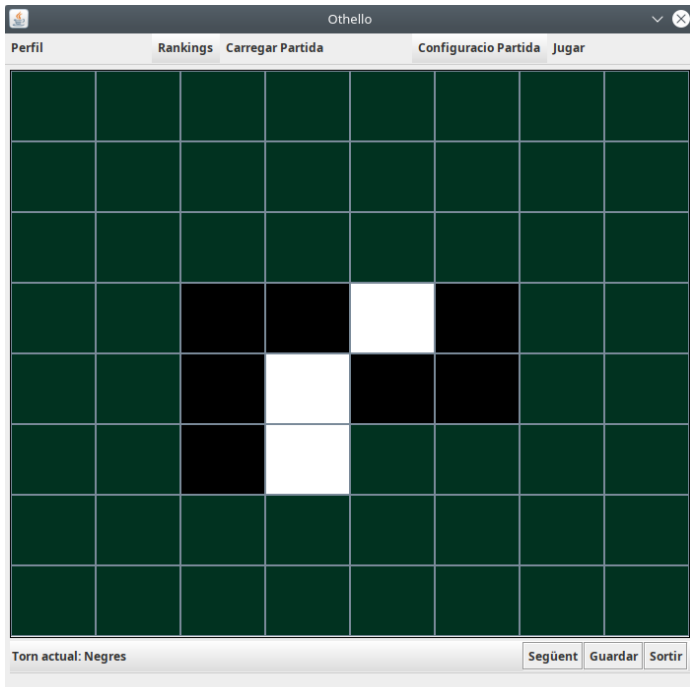
4.1.2.1. Descripció

Clicar una de les caselles per col·locar-hi una fitxa (sent una posició vàlida)

4.1.2.2. Resultat

Es col·loca una fitxa del color del jugador, es canvia el color d'aquelles fitxes que s'hagin capturat i es canvia el

torn. També es visualitzarà immediatament la jugada de la màquina, canviaran de color les fitxes capturades, i tornarà a ser el torn de la persona.



4.1.3. Posar la fitxa en una posició no vàlida

4.1.3.1. Descripció

Clicar una de les caselles per col·locar-hi una fitxa (sent una posició no vàlida)

4.1.3.2. Resultat

No passa res

4.2. Jugar el torn d'una màquina

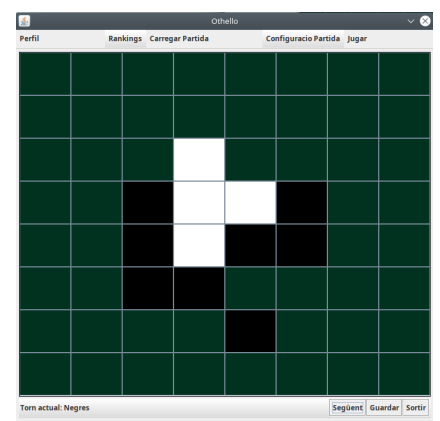
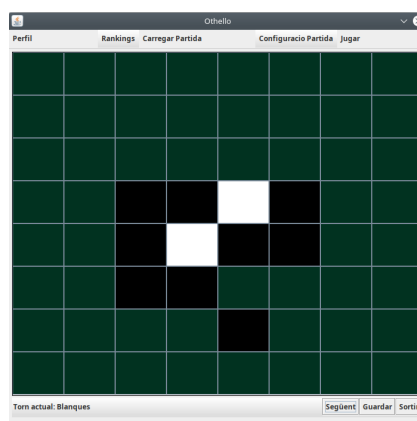
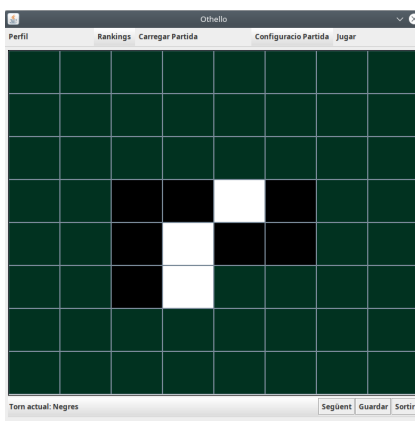
4.2.1. Jugar el torn d'una màquina en una partida de màquina i màquina

4.2.1.1. Descripció

Clicar el botó Següent

4.2.1.2. Resultat

Es visualitza la jugada de la màquina i canvien de color totes les fitxes capturades



4.2.2. Jugar el primer torn d'una màquina en una partida de persona i màquina quan la màquina és la primera a jugar

4.2.2.1. Descripció

Clicar el botó Següent

4.2.2.2. Resultat

Es visualitza la jugada de la màquina i canvien de color totes les fitxes capturades. Passa el mateix que el cas anterior però només en el primer torn de tots.

4.3. Saltar torn i finalitzar partida

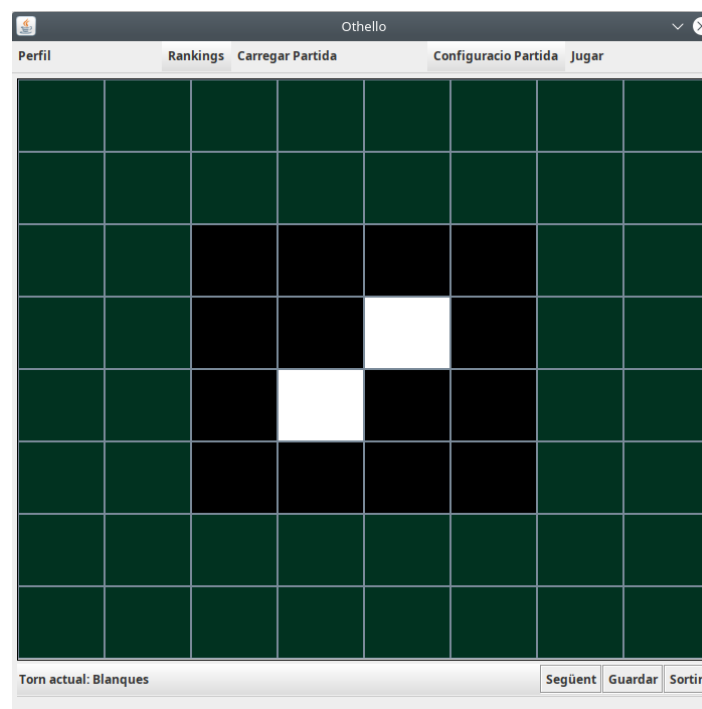
4.3.1. Saltar el torn d'un jugador si no hi ha cap posició on es pugui col·locar una fitxa

4.3.1.1. Descripció

Arribar a un estat de la partida en què un jugador no pugui realitzar cap jugada, però que encara no hagi finalitzat la partida.

4.3.1.2. Resultat

Es salta el torn del jugador que no pot posar cap fitxa i serà el torn de l'altre jugador. En l'exemple s'ha creat un tauler com el de sota i s'ha iniciat una partida amb aquest. Com que en una partida nova sempre comencen les negres, en aquest cas les negres no poden jugar, i les blanques jugaran primer.



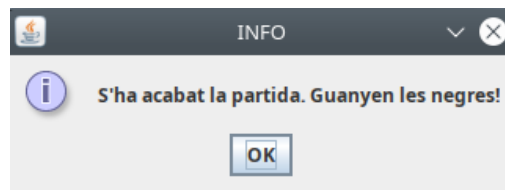
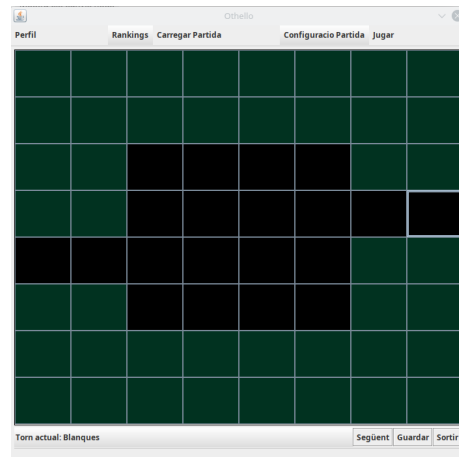
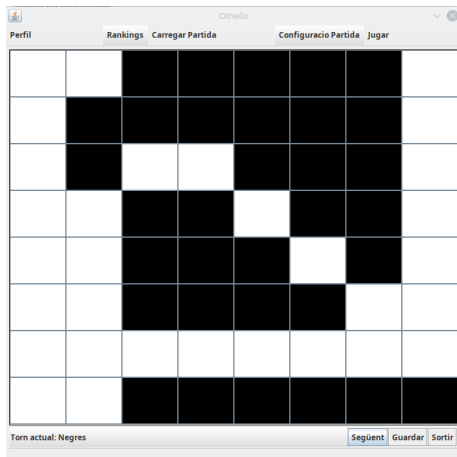
4.3.2. Finalitzar una partida si ja no queden posicions on col·locar una fitxa per part dels dos jugadors

4.3.2.1. Descripció

Arribar a un punt final de la partida perquè ja no hi ha posicions vàlides on col·locar fitxes de cap dels colors.

4.3.2.2. Resultat

Surt un missatge anunciant el guanyador de la partida.



4.3.3. Esborrar una partida si estava guardada i s'ha finalitzat

4.3.3.1. Descripció

Finalitzar una partida que hem carregat prèviament

4.3.3.2. Resultat

S'esborra de persistència

4.4. Guardar Partida

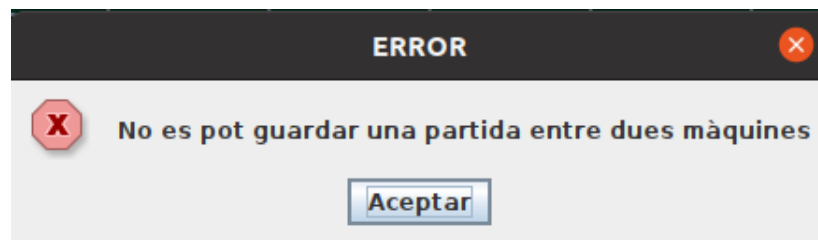
4.4.1. Guardar partida entre dues màquines

4.4.1.1. Descripció

Clicar el botó de guardar en una partida entre dues màquines.

4.4.1.2. Resultat

Surt un missatge d'error ja que no es permet.



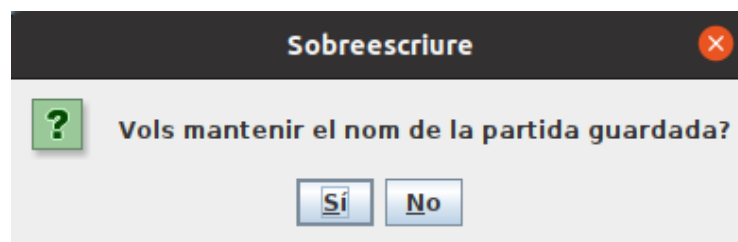
4.4.2. Guardar una partida que ja estava guardada i s'havia carregat

4.4.2.1. Descripció

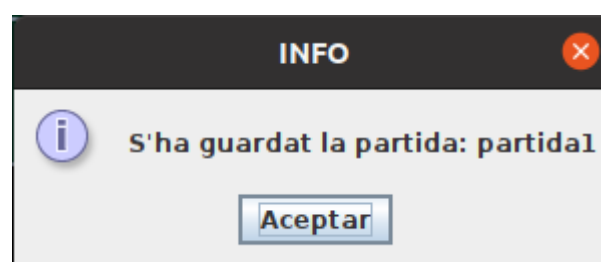
Clicar el botó de guardar d'una partida que havíem carregat prèviament

4.4.2.2. Resultat

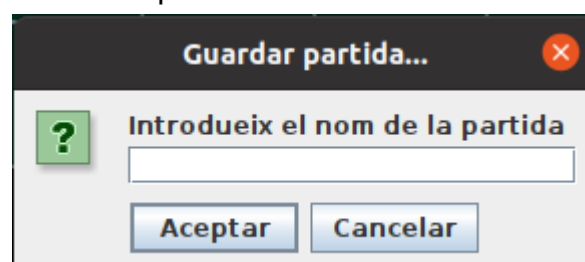
Surt un missatge preguntant si es vol guardar la partida pel nom que ja tenia.



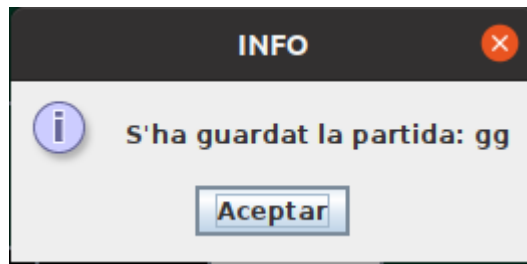
Si es clica al sí, sortirà un missatge informant que s'ha guardat la partida.



En cas contrari sortirà un missatge on s'introduirà el nou nom de la partida.



Si es clica a Aceptar, sortirà un missatge informant que s'ha guardat bé la partida.



En cas contrari, no es guardarà.

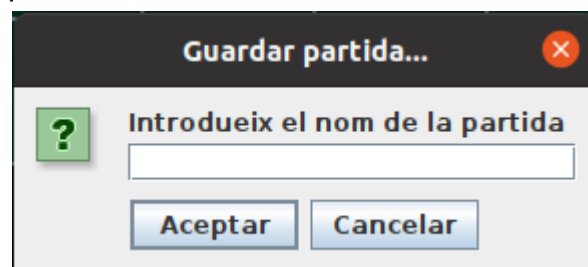
4.4.3. Guardar una partida nova

4.4.3.1. Descripció

Clicar el botó de guardar d'una partida nova

4.4.3.2. Resultat

sortirà un missatge on s'introduirà el nou nom de la partida



En cas de donar-li a Aceptar, sortirà un missatge informatiu:



i es guardarà.

En cas contrari, si es clica a Cancelar, no es guardarà.

5. VistaLogin

En aquesta vista, l'usuari podrà enregistrar-se o iniciar sessió amb un nom d'usuari i una contrasenya

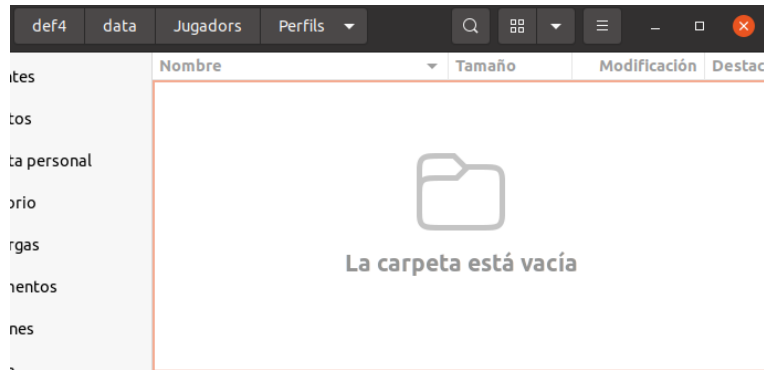
5.1. Registrar un usuari

5.1.1. Registrar un usuari amb nom d'usuari buit

5.1.1.1. Descripció

Es vol registrar un usuari amb nom usuari buit, és a dir, amb nom d'usuari = ""
Inicialment no hi ha cap Perfil creat (Captura1) i en l'aplicació es mostra en la captura2

Captura1:

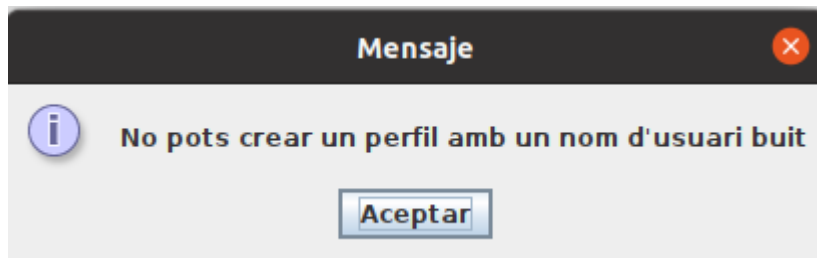


Captura2:



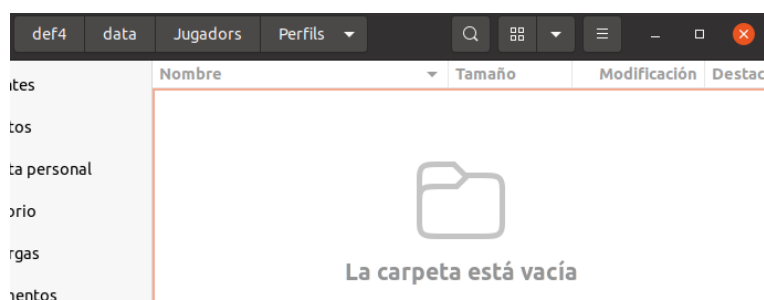
5.1.1.2. Resultat

Al clicar al botó de registrar, surt el missatge següent:



En la carpeta Perfiles, podem veure que està buida (Captura3).

Captura3:



5.1.2. Registrar un usuari que no existeix

5.1.2.1. Descripció

Inicialment, no hi ha cap perfil creat (Captura3).

L'usuari introdueix un nom d'usuari: test1 que no existeix encara i una contrasenya: test1

Com es pot veure en la imatge següent

OTHELLO

Usuari

Contrasenya

5.1.2.2. Resultat

Al clicar al botó registrar, el resultat de l'aplicació és el següent:

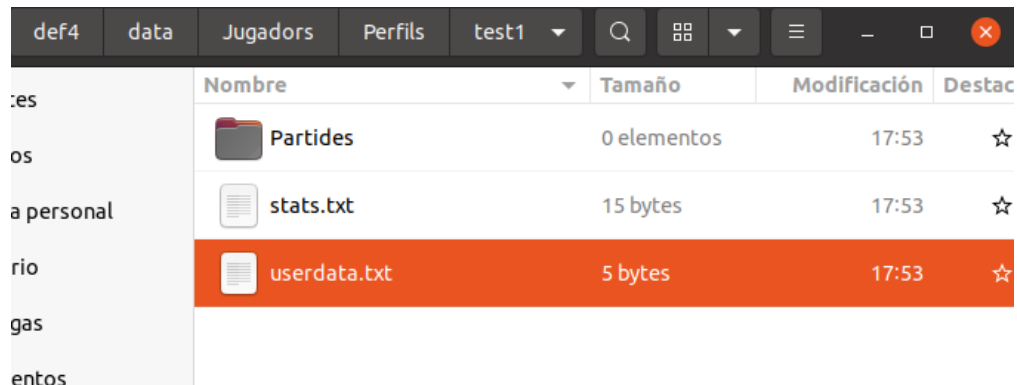
OTHELLO

S'ha registrat correctament, ja pots iniciar sessió

Usuari

Contrasenya

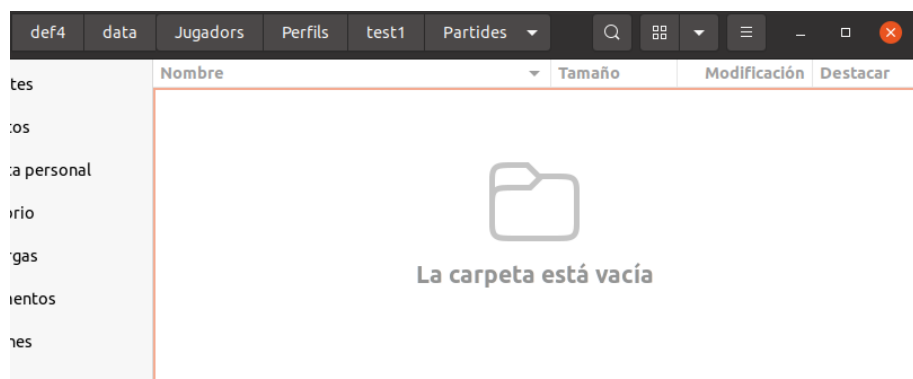
Com es pot veure, surt un missatge que indica que s'ha registrat correctament, i si mirem en la carpeta de Perfils, s'ha creat un nou directori amb el seu nom d'usuari. si l'obrim, surt el següent:



Nombre	Tamaño	Modificación	Destac
Partides	0 elementos	17:53	☆
stats.txt	15 bytes	17:53	☆
userdata.txt	5 bytes	17:53	☆

Amb els fitxers anteriors, on en el directori Partides es guarden les partides que té guardades (ara mateix està buit), en el fitxer stats es guarden les seves estadístiques(ara mateix hi ha 8 0's que serien els atributs que té, ja que encara no ha jugat) i en el fitxer userdata es guarda la seva contrasenya, en aquest cas hi ha test1

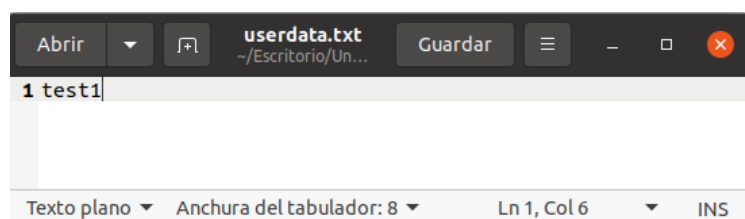
Carpeta Partides



fitxer stats.txt:



fitxer userdata:



5.1.3. Registrar un usuari que ja s'ha registrat anteriorment

5.1.3.1. Descripció

Es vol registrar un usuari que ja s'ha registrat anteriorment. Si agafem com a estat inicial el resultat de l'apartat anterior (5.1.2.2 Resultat), on només hi ha un únic perfil creat anomenat test1 i amb la contrasenya test1. L'usuari inicialment s'introduiria com a nom d'usuari test1 i de contrasenya la que volgués, en aquest cas, test1, com es mostra en la foto



The screenshot shows a web interface titled "OTHELLO". It contains two input fields: "Usuari" with the value "test1" and "Contrasenya" with the value ".....". Below the fields are two buttons: "Entra" and "Registrar".

Ara li donaria al botó de registrar

5.1.3.2. Resultat

El resultat seria el següent:



The screenshot shows the same "OTHELLO" interface, but with an error message "l'usuari ja existeix, crea un altre" displayed above the input fields. The "Usuari" field still contains "test1" and the "Contrasenya" field contains ".....". The "Entra" and "Registrar" buttons are still present at the bottom.

Com es pot observar, surt un missatge dient "l'usuari ja existeix, crea un altre". Si mirem en la carpeta de perfils, les captures obtingudes dels fitxers i directoris que s'explicaran, són les mateixes que en l'estat descrit en la descripció, és a dir, que al

registrar el nom d'usuari "" i la contrasenya "" no ha modificat el contingut, i per tant continua estant un únic perfil en el directori de perfil (un directori anomenat test1) i dins del directori anomenat test1 hi ha 1 directori anomenat Partides i 2 fitxers, on dins del directori "Partides" no hi ha res i dels 2 fitxers, un d'ells s'anomena stats i es on es guarden les estadístiques del perfil amb nom d'usuari test1 (ara mateix hi ha 8 0's que serien els atributs que té, ja que encara no ha jugat) i en l'altre fitxer, anomenat userdata es guarda la seva contrasenya, en aquest cas hi ha test1).

5.2. Iniciar sessió

5.2.1. Iniciar sessió amb un usuari ja registrat però una contrasenya diferent

5.2.1.1. Descripció

Inicialment només hi ha un usuari registrat (nom usuari test1 amb contrasenya test1). Per tant agafaré com a estat inicial el resultat de l'enregistrament del nom d'usuari i contrasenya test1, fet en l'apartat 5.1.2.2.

El que faré ara serà introduir el seu nom d'usuari test1, però una contrasenya diferent, com per exemple "fals" tal i com es mostra en la captura següent:



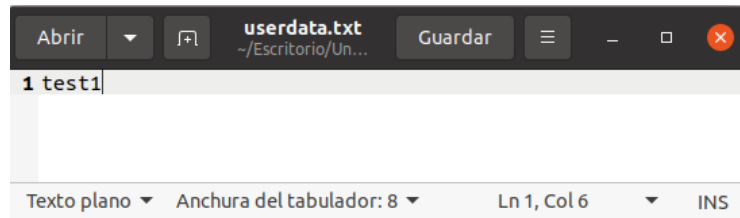
Després se li dona al botó Entra

5.2.1.2. Resultat

El resultat és el següent:



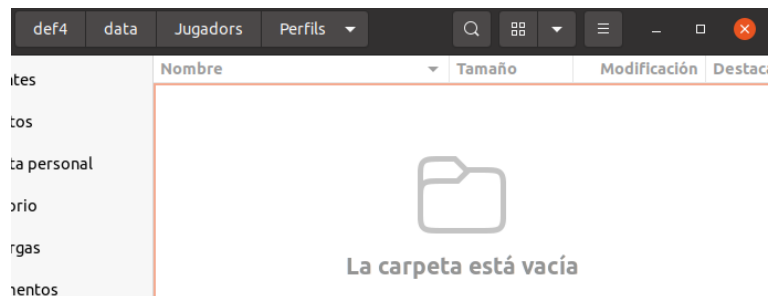
Com era d'esperar, no deixa iniciar sessió, ja que sí que és cert que hi ha un usuari amb nom d'usuari test1, però la contrasenya en persistència és test1, com es pot veure en el fitxer userdata (es mostra en la captura de sota), el fitxer que és el que guarda la contrasenya del perfil amb nom d'usuari test1:



5.2.2. Iniciar sessió amb un usuari no registrat

5.2.2.1. Descripció

Inicialment partim de que no hi ha cap perfil registrat, i per tant no es pot iniciar sessió amb cap nom d'usuari i contrasenya. Volem iniciar sessió d'un usuari test2 i un contrasenya test2. Per tant en persistència no hi ha cap perfil com es pot veure en la captura següent:



En l'aplicació introduïm el nom d'usuari i contrasenya test2 com es mostra en la següent captura:



Després se li dona al botó Entra per iniciar sessió.

5.2.2.2. Resultat

El resultat és el següent:



The screenshot shows a web interface for a game called "OTHELLO". At the top, the title "OTHELLO" is displayed in a large, bold, black font. Below the title, a message in red text reads "l'usuari o la contrasenya no és correcte". Underneath this message, there are two input fields: "Usuari" with the text "test2" and "Contrasenya" with masked characters ".....". At the bottom of the form, there are two buttons: "Entra" on the left and "Registrar" on the right.

El que ha sortit de nou és el missatge "l'usuari o la contrasenya no és correcte", ja que com no hi ha cap usuari registrat i per tant, aquest tampoc ho esta, no es pot iniciar sessió. En persistència no ha canviat res.

5.2.3. Iniciar sessió amb un usuari ja registrat i amb la seva contrasenya

5.2.3.1. Descripció

Es vol iniciar sessió amb un usuari registrat prèviament. En aquest cas ho farem de l'usuari test1, ja que podem agafar com a estat inicial el del resultat de l'apartat 5.1.2.2 que és quan només hi ha un únic perfil registrat que és el test1. Per tant, s'introduirà com a nom d'usuari test1 i com a contrasenya test1 com es mostra en la captura següent:

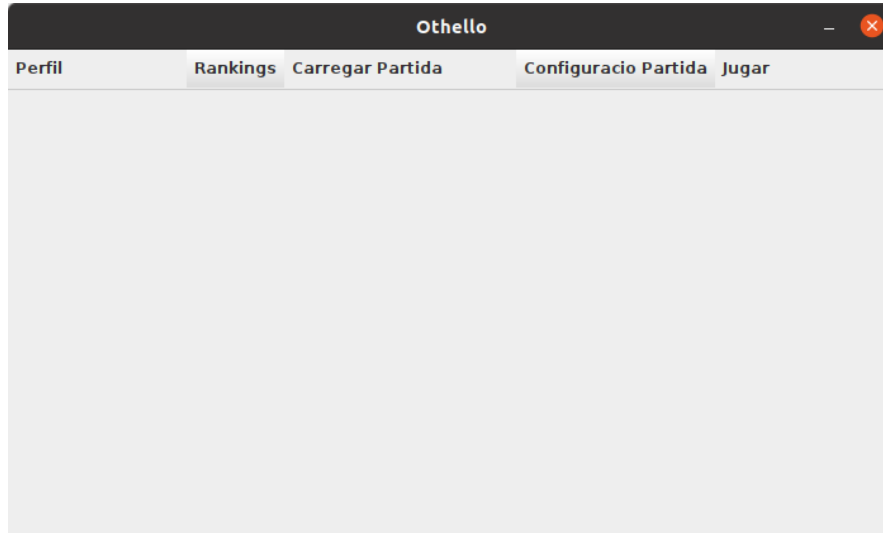


The screenshot shows the same "OTHELLO" web interface. The title "OTHELLO" is at the top. Below it, a message in green text reads "S'ha registrat correctament, ja pots iniciar sessió". Underneath this message, there are two input fields: "Usuari" with the text "test1" and "Contrasenya" with masked characters ".....". At the bottom of the form, there are two buttons: "Entra" on the left and "Registrar" on the right.

Ara es clicarà al botó de Entrar, que equivaldria a iniciar sessió.

5.2.3.2. Resultat

El resultat de iniciar sessió del nom d'usuari test1 amb la seva contrasenya test1, ja registrada anteriorment és el següent:



Com es pot veure, s'ha pogut iniciar sessió correctament, ja que el seu nom d'usuari i la seva contrasenya eren test1 i aquest perfil ja estava enregistrat.

Per comprovar-ho amb persistència, com que partim com a estat inicial el resultat de l'execució d'enregistrar l'usuari test1 amb contrasenya test1, només cal veure l'apartat 5.1.2 ja que s'enregistra un usuari que no existeix correctament i que és el mateix que el perfil que amb el que volem iniciar sessió.

6. VistaModificarRegles

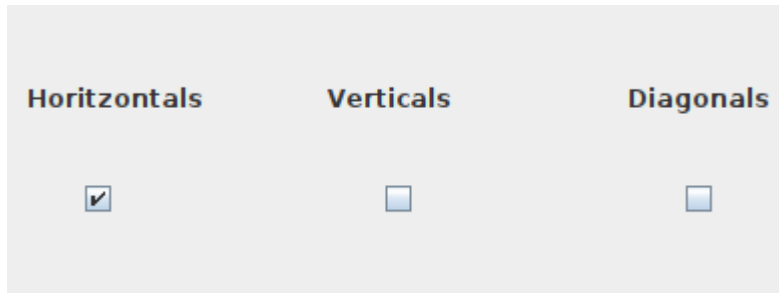
En aquesta vista, l'usuari pot escollir amb quines regles vol jugar en la pròxima partida.

6.1. Escollir-les amb els JCheckbox

6.1.1. Intentar no escollir cap regla

6.1.1.1. Descripció

L'estat inicial és quan només hi ha una regla seleccionada comi es veu en la captura següent:



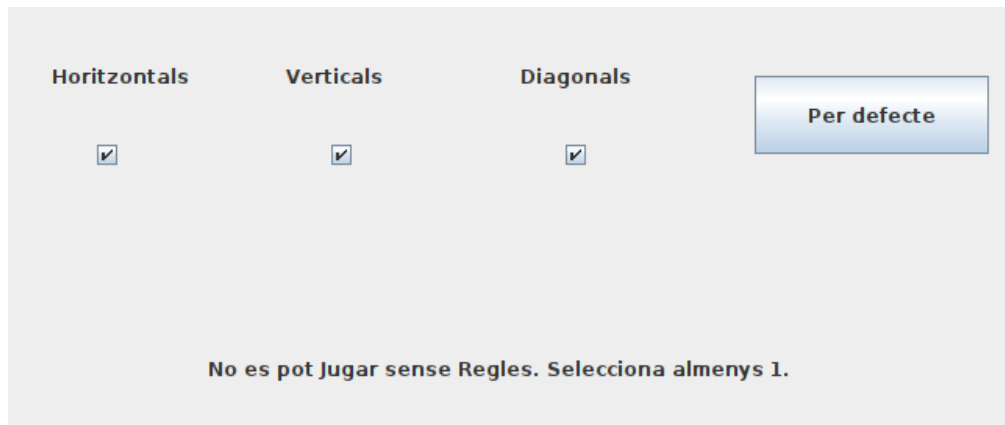
Horitzontals Verticals Diagonals

☒ ☐ ☐

Ara, l'usuari es disposa a treure la que queda.

6.1.1.2. Resultat

El resultat de treure totes les regles amb els JCheckbox és el següent:



Horitzontals Verticals Diagonals

☒ ☒ ☒

No es pot jugar sense Regles. Selecciona almenys 1.

Com que no es pot jugar cap partida sense regles, surt un missatge dient “No es pot jugar sense Regles. Selecciona almenys 1.” i es tornen a seleccionar totes les regles(el missatge desapareix quan es treu alguna de les regles).

En Persistència no canvia res.

6.1.2. Escollir almenys una regla

6.1.2.1. Descripció

Se seleccionen les regles amb les que vulgui jugar(sempr e quan almenys hi hagi 1).

6.1.2.2. Resultat

No canvia res, ni en la vista, ja que l'usuari selecciona les regles que vulgui i quan es doni a jugar la partida, ja s'encarregarà de consultar les regles que hi havia, segons les hagi escollit l'usuari.

6.2. Escollir les que hi ha per defecte clicant al botó per defecte

6.2.1. Descripció

Estat inicial, es selecciona Modificar Regles i s'accepta el missatge que surt i es modifiquen les regles. Després o sense necessitat de modificar les regles es pitja al botó Per defecte.

6.2.2. Resultat

Se seleccionen totes les regles com es mostra en la captura següent

Horitzontals	Verticals	Diagonals
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

El resultat és el que cal esperar, ja que les regles per defecte son totes.

7. VistaPrincipal

7.1. Visualització del Menú

7.1.1. Descripció

Es vol observar en aquesta prova que al iniciar sessió amb un usuari i contrasenya (correctament), es veu el menú que estarà en totes les altres vistes (en la de Log in no).

7.1.2. Resultat

Com es pot observar, al iniciar sessió canvia a la VistaPrincipal i es pot observar això:

Perfil	Rankings	Carregar Partida	Configuracio Partida	Jugar
--------	----------	------------------	----------------------	-------

Com e spot observar, es visualitza correctament. Els desplegable també surten i es visualitzen bé i al clicar, o bé surt un desplegable o bé canvia de vista. Això també ho fa bé, ja que sinó, no es podrien haver fet els altres jocs d'assaig, ja que no hi hauria manera d'accedir a les altres vistes, excepte el Login perquè es veu abans d'aquesta.

8. VistaSelJugadors

Aquesta vista inclou les funcionalitats relacionades amb crear una màquina i seleccionar els jugadors per a una partida

8.1. Crear Màquina

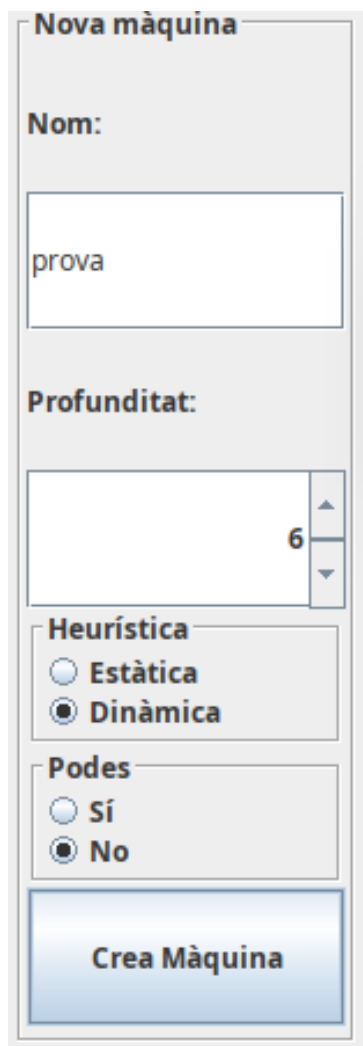
8.1.1. Crear Màquina (cas exitós)

8.1.1.1. Descripció

Clicar el botó de crear màquina havent omplert tots els camps necessaris

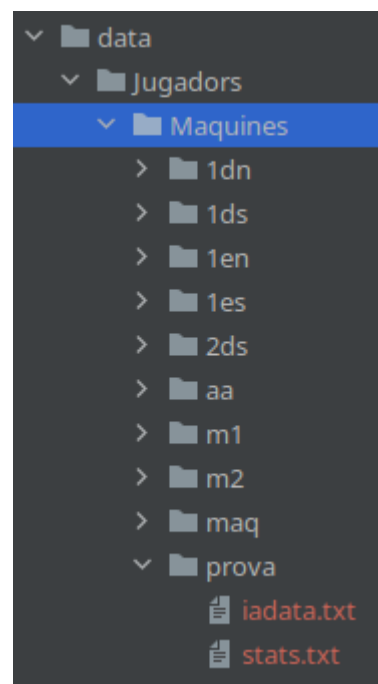
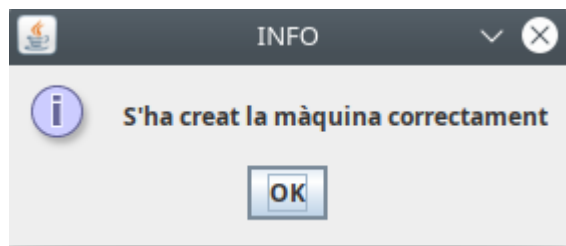
8.1.1.2. Resultat

Es crea una nova màquina, que es guarda a persistència i apareix el nom de la màquina en els selectors Màquina 1 i Màquina 2 de jugadors.



Forma Nova màquina:

- Nom:** Text input amb el valor "prova".
- Profunditat:** Spin box amb el valor "6".
- Heurística:** Radio buttons per a "Estàtica" i "Dinàmica". "Dinàmica" està seleccionada.
- Podes:** Radio buttons per a "Sí" i "No". "No" està seleccionada.
- Botó "Crea Màquina".



8.1.2. Crear Màquina sense nom

8.1.2.1. Descripció

Clicar el botó de crear màquina amb el camp de nom buit

8.1.2.2. Resultat

Surt un missatge d'error indicant que falta el nom

Nova màquina

Nom:

Profunditat:

Heurística

☐ Estàtica

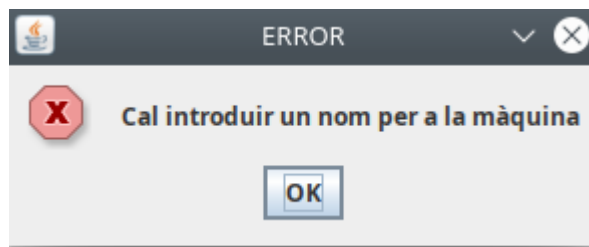
☒ Dinàmica

Podes

☐ Sí

☒ No

Crea Màquina



8.1.3. Crear Màquina sense heurística

8.1.3.1. Descripció

Clicar el botó de crear màquina amb cap heurística seleccionada

8.1.3.2. Resultat

Surt un missatge d'error indicant que l'heurística

Nova màquina

Nom:

maq1

Profunditat:

1

Heurística

☐ Estàtica

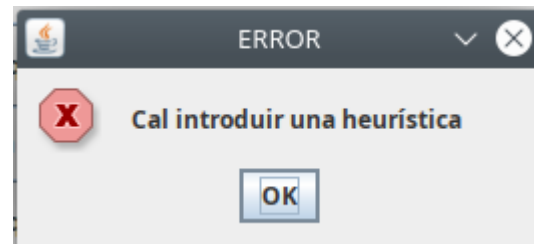
☐ Dinàmica

Podes

☒ Sí

☐ No

Crea Màquina



8.1.4. Crear Màquina sense Podes

8.1.4.1. Descripció

Crear una màquina quan sense seleccionar si es fan podes o no

8.1.4.2. Resultat

Surt un missatge d'error

Nova màquina

Nom:

sasdas

Profunditat:

1

Heurística

☐ Estàtica

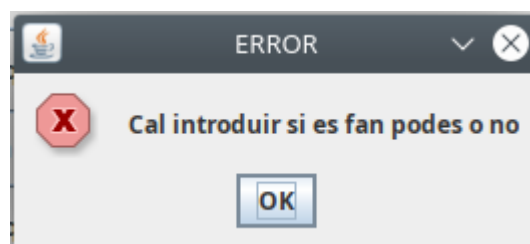
☒ Dinàmica

Podes

☐ Sí

☐ No

Crea Màquina



8.1.5. Crear Màquina amb un nom pel qual ja existeix una màquina o un perfil

8.1.5.1. Descripció

Crear una màquina quan ja existeix una màquina o un perfil amb el mateix nom

8.1.5.2. Resultat

Surt un missatge d'error

Nova màquina

Nom:

prova

Profunditat:

1

Heurística

☐ Estàtica

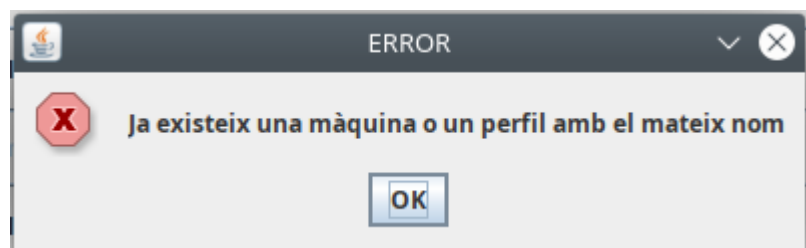
☒ Dinàmica

Podes

☐ Sí

☒ No

Crea Màquina



8.2. Seleccionar Tauler

8.2.1. Seleccionar el tauler per defecte quan n'hi ha un de carregat

8.2.1.1. Descripció

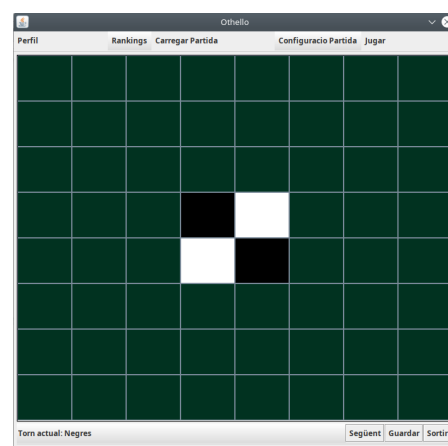
Canviar la selecció de tauler a tauler per defecte havent-ne carregat un prèviament. (Com que n'hi ha un de carregat en obrir la vista per defecte vindrà seleccionada l'opció de jugar amb el tauler carregat)

8.2.1.2. Resultat

Tauler

☒ Tauler per defecte

☐ Tauler seleccionat: tauProva



En iniciar la partida veurem que s'inicia amb el tauler per defecte

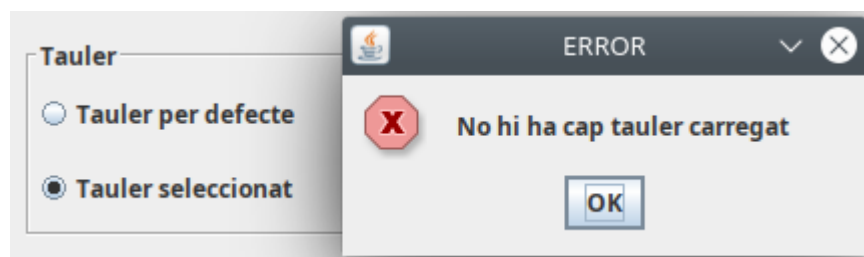
8.2.2. Seleccionar el tauler per defecte quan n'hi ha un de carregat

8.2.2.1. Descripció

Canviar la selecció de tauler a tauler seleccionat sense haver-ne carregat un prèviament. (Com que no n'hi ha cap de carregat en obrir la vista per defecte vindrà seleccionada l'opció de jugar amb el tauler per defecte)

8.2.2.2. Resultat

Surt un missatge d'error



8.3. Seleccionar Jugadors

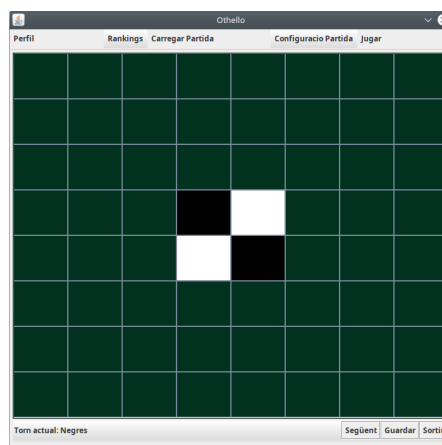
8.3.1. Seleccionar Jugadors (cas exitós)

8.3.1.1. Descripció

Clicar el botó de jugar partida havent seleccionat jugadors compatibles

8.3.1.2. Resultat

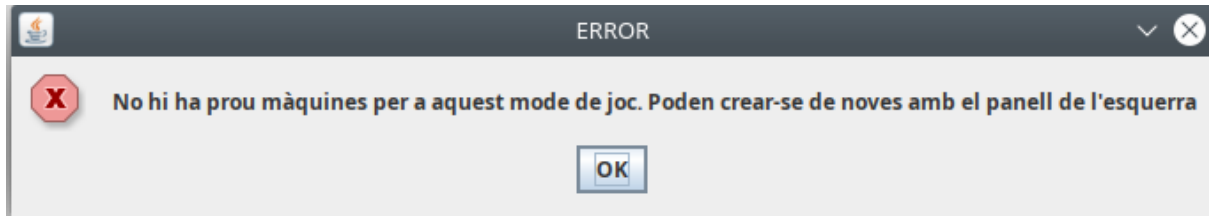
Anem a la vista de Jugar Partida



8.3.2. Seleccionar un mode de joc pel qual es necessiten més màquines de les que hi ha en el sistema

8.3.2.1. Descripció

- Canviar el mode de joc a un que requereixi més màquines de les que tenim registrades
- 8.3.2.2. Resultat
- Surt un missatge d'error



8.4. Iniciar una partida amb incompatibilitats

8.4.1. Iniciar una partida que pel tauler i les regles cap jugador pot moure fitxa.

- 8.4.1.1. Descripció
- Clicar el botó de jugar i tenint carregats un tauler i havent seleccionat unes regles incompatibles. Per exemple començar una partida amb el botó per defecte i amb les regles a només horitzontal.
- 8.4.1.2. Resultat
- Surt un missatge d'error.

