

08-01-2023

# Manual de Utilizador

Arquiteturas Móveis

Daniel Duarte Dias Ferreira Albino - 2020134077

Miguel Ferreira Neves - 2020146521

## Índice

Introdução .....	3
Ecrãs .....	4
Ecrã principal: .....	4
Modo Um jogador:.....	5
Como jogar:.....	5
Alertas: .....	6
Multijogador:.....	7
Top5: .....	8
Perfil: .....	9

# Introdução

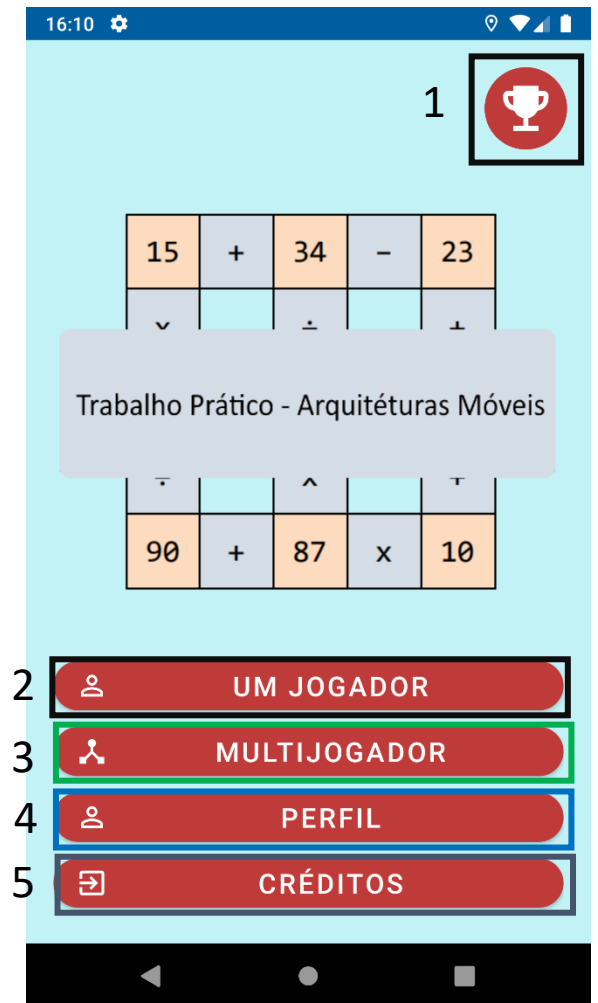
Nesta cadeira, foi-nos proposto, para trabalho prático, a implementação de um programa, em kotlin. Este consiste num jogo que permite desenvolver a agilidade no cálculo matemático dos jogadores.

Neste documento iremos apresentar um breve manual de utilizador.

## Ecrãs

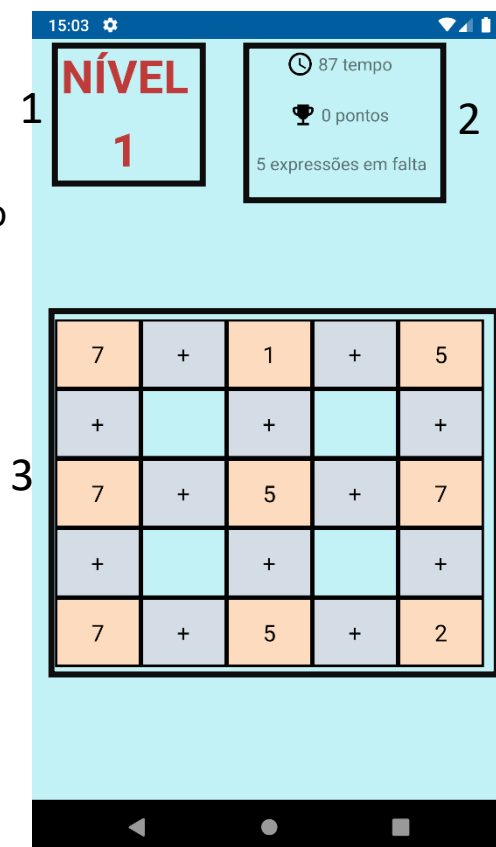
### Ecrã principal:

- 1 - Botão para ver o Top 5;
- 2 - Botão do modo Um Jogador;
- 3 - Botão do modo Multijogador;
- 4 - Botão do Perfil;
- 5 - Botão dos Créditos;



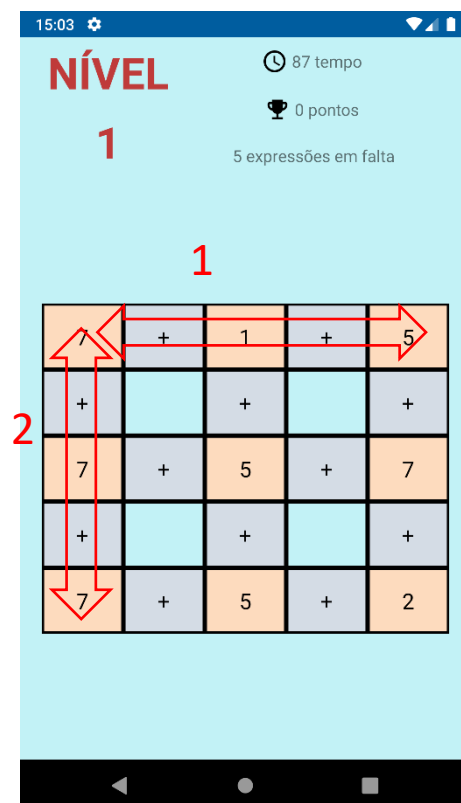
## Modo Um jogador:

- 1 – Identificação do nível;
- 2 – Identificação do tempo restante, pontos e expressões que faltam para completar o nível;
- 3 – Tabuleiro de jogo;

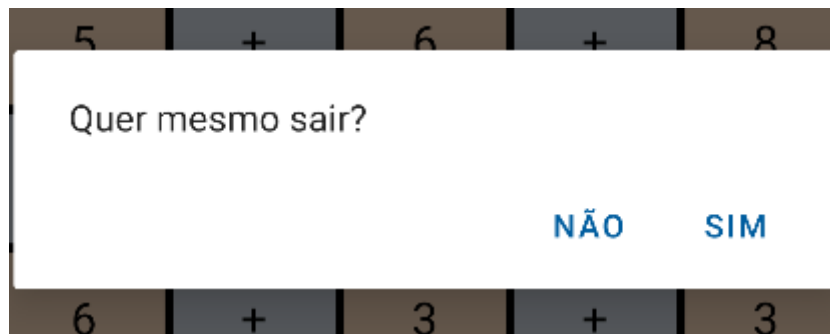


## Como jogar:

- 1 – Pode realizar a operação de “swipe” na vertical em cima dos elementos, neste exemplo, irá selecionar a expressão  $7 + 1 + 5$ ;
- 2 – Pode realizar a operação de “swipe” na horizontal em cima dos elementos, neste exemplo, irá selecionar a expressão  $7 + 7 + 7$ ;

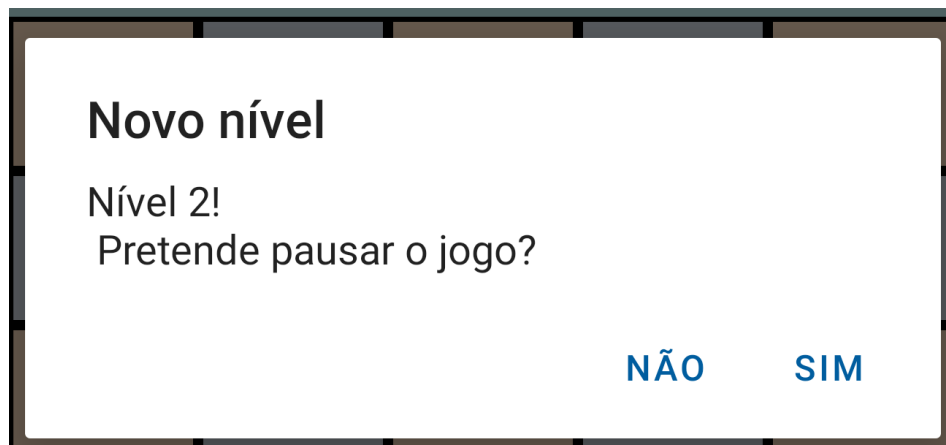


### Alertas:



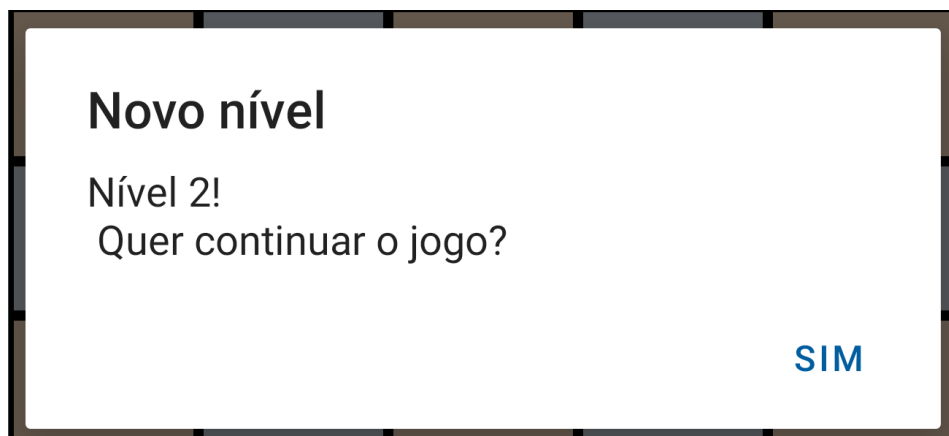
Alerta de quando o utilizador quer sair do jogo sem o terminar (apertando a tecla “Back”) ◀

**Nota:** Neste caso o tempo continua a contar.



Passagem para o próximo nível. Esta informação sai passado 5 segundos se o utilizador não realizar nenhuma opções.

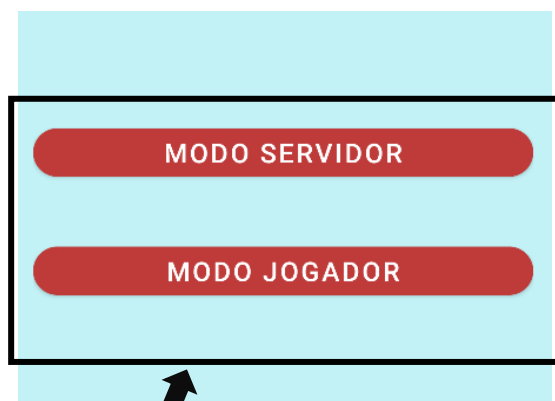
Se seleccionar a opção “sim”:



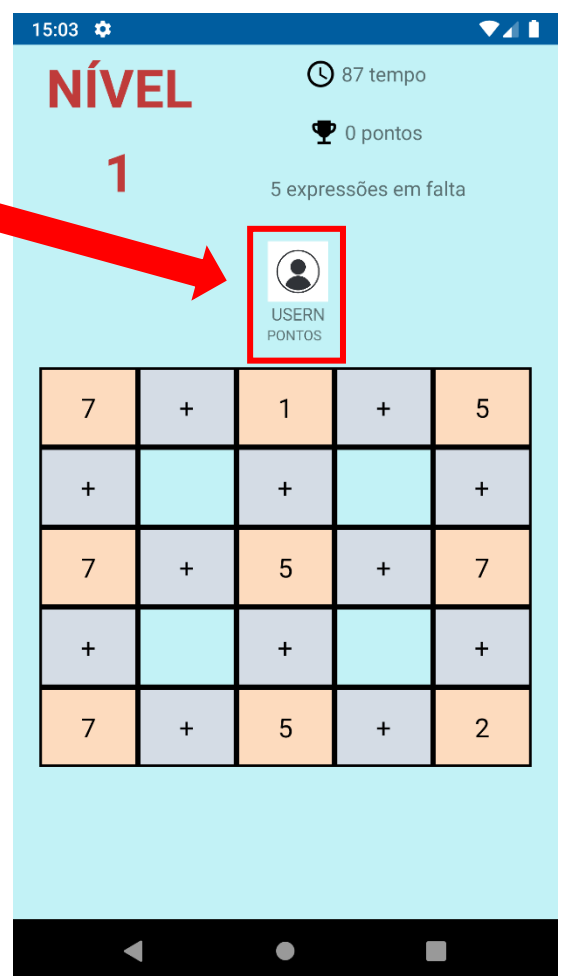
Esta informação só desaparece caso o utilizador clique em “Sim”.

### **Multijogador:**

Apresentação da fotografia do outro jogador, do nome e dos pontos.



Antes de iniciar o jogo é apresentada uma janela onde se deve escolher quem vai ser o servidor e quem vai ser o jogador.



## Top5:

1 – Top 5 referente ao modo 1 jogador;

2 – 2 Tops 5 referentes ao modo multijogador;

1

15:24			
Um Jogador			
Top	Nome	Tempo	Pontos
1	Daniel	50	10
2	Teste1	95	6
3	Miguel	95	4
4	Sem dados	Sem dados	Sem dados
5	Sem dados	Sem dados	Sem dados
Multijogador			
Top	Nome	Pontos	
1	Teste2	4	
2	Teste1	2	
3	Teste1	1	
4	Teste1	0	
5	Sem dados	Sem dados	
Top	Nome	Tempo	
1	Teste2	90	
2	Teste1	90	
3	Teste1	90	
4	Teste1	90	
5	ABC	8	

2



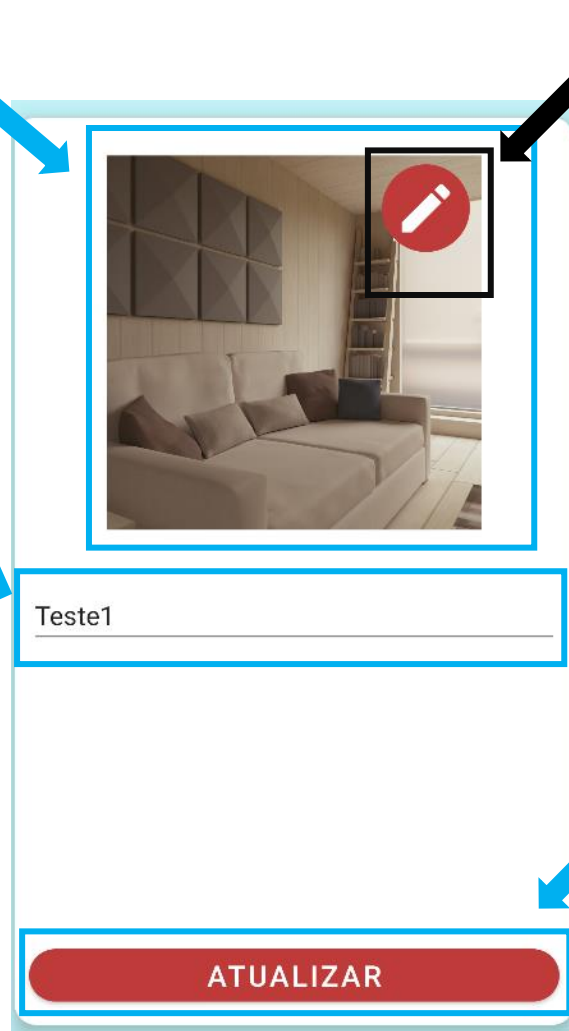
## Perfil:

Foto de perfil escolhida

Escolher a foto de perfil

Escolher o nome

Atualizar a informação



The image shows a user profile form with several annotations. A blue arrow points to a photo of a living room, labeled 'Foto de perfil escolhida'. A black arrow points to a red circular icon with a white pencil, labeled 'Escolher a foto de perfil'. A blue arrow points to a text input field containing 'Teste1', labeled 'Escolher o nome'. A blue arrow points to a red button labeled 'ATUALIZAR', labeled 'Atualizar a informação'.

Teste1

ATUALIZAR