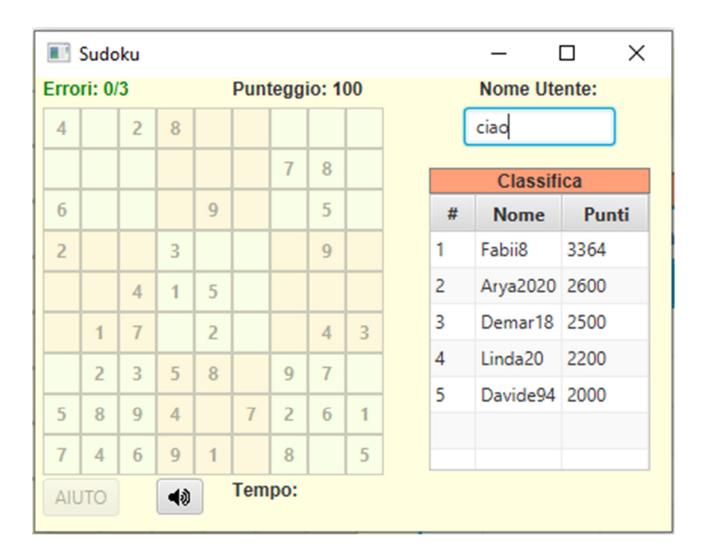
DOCUMENTO DI COLLAUDO

- All'avvio l'applicazione legge il file di configurazione xml "config.xml", li valida con lo schema "config.xsd"; Dal primo di questi legge i campi da gioco e tutte le altre informazioni per la configurazione iniziale: percorso del file di cache, dati per accedere al DBMS e informazioni per inizializzare l'interfaccia.
- Nel database sono già caricati i seguenti campi:

nomeUtente	punteggio
Arya2020	2600
Chiara99	1500
Davide94	2000
Demar 18	2500
Eli98	1400
Fabi97	1200
Linda20	2200
Martina99	1300

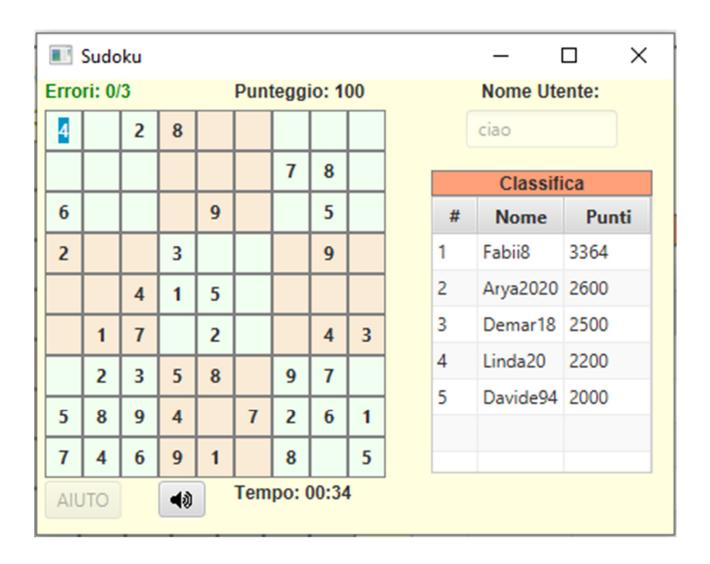
• L'interfaccia dopo la configurazione iniziale si presenta come segue:



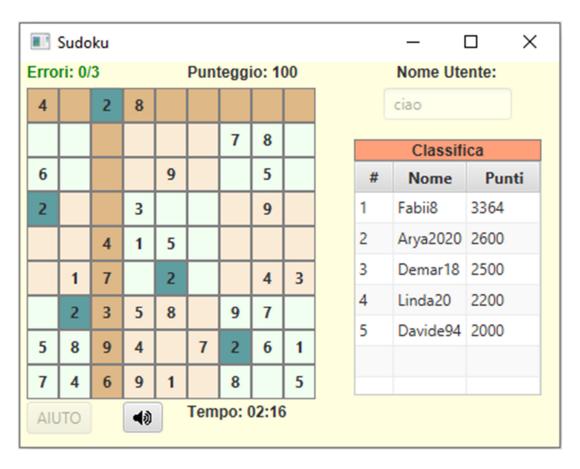
Se in cache è presente un dato valido su una precedente partita, il sistema precompila Nome Utente per suggerire di continuare la precedente partita.

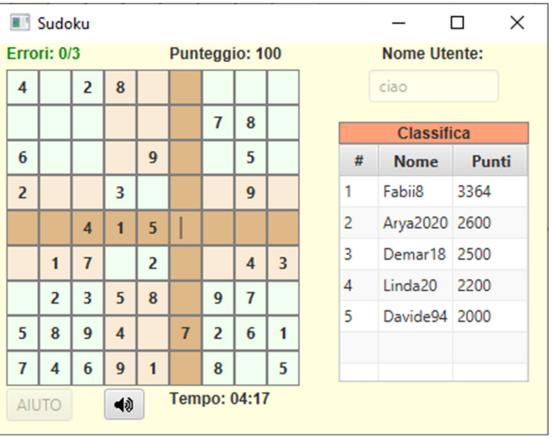
Il campo è disabilitato fino a che l'utente non preme invio sull'inserimento del nome utente.

L'utente inserisce il nome utente e preme INVIO; Il campo da gioco diventa modificabile, il campo di inserimento è disabilitato, parte il tempo e viene visualizzato punteggio attuale.

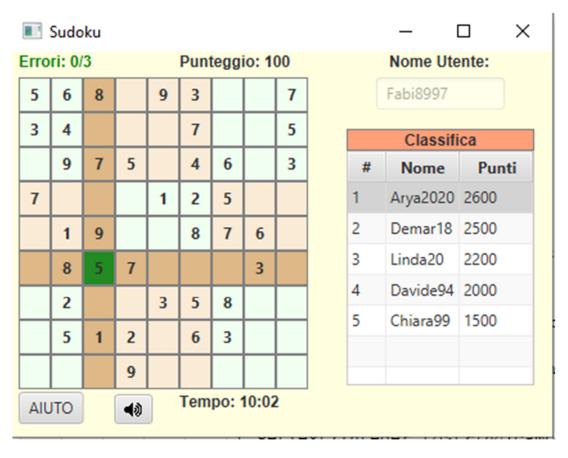


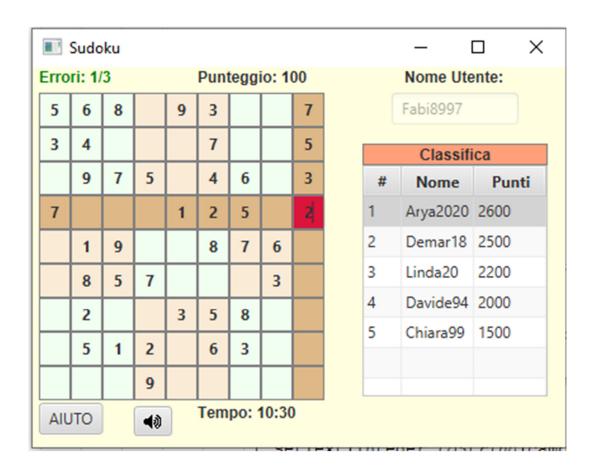
L'utente fa click con il mouse su una casella, vengono evidenziate riga e colonna, se il campo è già pieno vengono evidenziati tutti i numeri uguali nel campo da gioco.



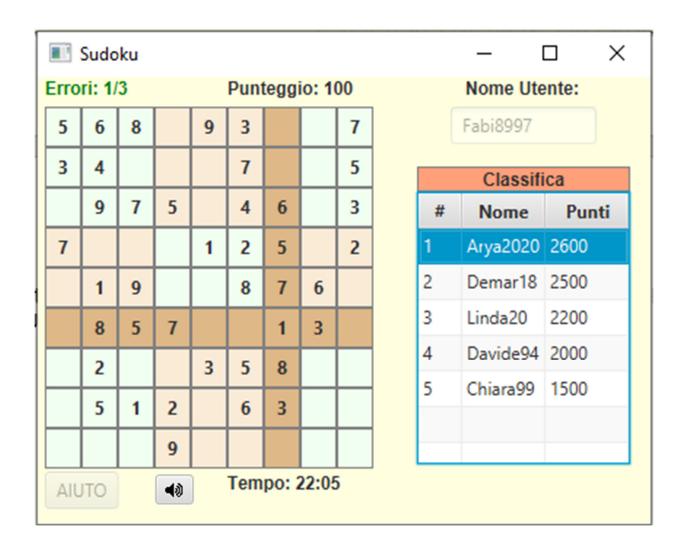


Se la casella è libera l'utente inserisce un valore e preme invio, se il valore è corretto la casella diventa verde, altrimenti diventa rossa e gli errori sono incrementati.

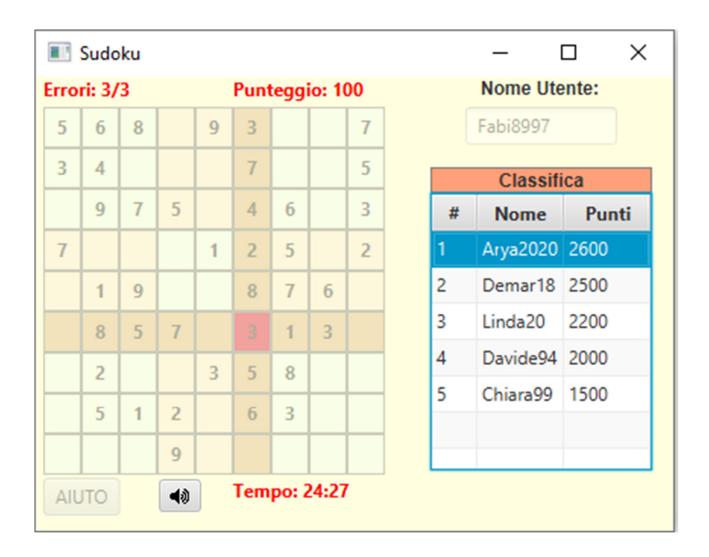




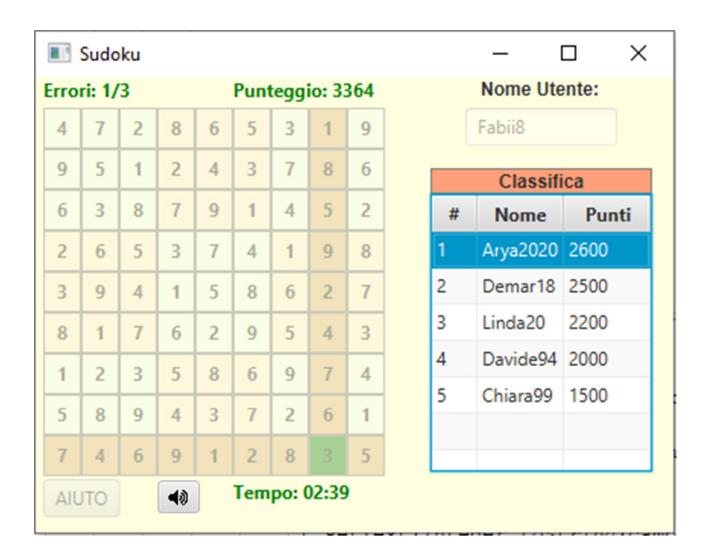
Se l'utente ha necessità di un aiuto, allora fa click con il mouse su una casella e preme il tasto AIUTO, questa casella viene completata e AIUTO viene disabilitato.



Se si arriva a 3 errori la partita è persa, tutte le etichette diventano rosse, il tempo si blocca e il campo diventa non editabile; A questo punto per far partire una nuova partita occorre premere INVIO nel campo di inserimento del nuovo utente.



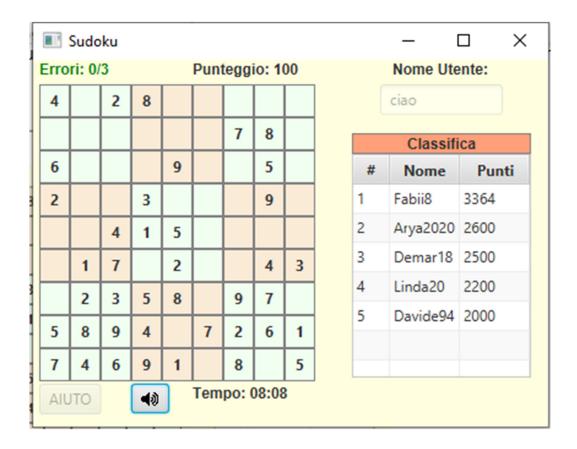
Se il campo viene completato, allora la partita è vinta. Il campo diviene non editabile, le etichette diventano verdi e viene inviato il risultato al database.



Se l'utente vuole disattivare gli effetti sonori, deve cliccare sul pulsante con l'icona del suono.

	Sudo	ku								_	×	
Errori: 0/3 Punteggio: 100								Nome Utente:				
4		2	8							ciao		
						7	8		Classifica			
6				9			5		#	Nome	Punti	
2			3				9		1	Fabii8	3364	
		4	1	5					2	Arya2020	2600	
	1	7		2			4	3	3	Demar18	2500	
	2	3	5	8		9	7		4	Linda20	2200	
5	8	9	4		7	2	6	1	5	Davide94	2000	
			-		<u> </u>			<u> </u>				
7	4	6	9	1		8		5				
AIUTO Tempo: 06:20												

Per riattivare l'audio occorre cliccare sullo stesso pulsante, questa volta l'icona da cliccare è quella del suono disattivato.



• Ad ogni evento il server di log riceve un messaggio di log del seguente tipo:

Il messaggio ricevuto viene validato seguendo lo schema contenuto in validazione.xsd. Il messaggio viene aggiunto al file log.xml.