

## 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
Demar18	2500
Eli98	1400
Fabi97	1200
Linda20	2200
Martina99	1300

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

Sudoku

Errori: 0/3

Punteggio: 100

Nome Utente:

4		2	8					
						7	8	
6				9			5	
2			3				9	
		4	1	5				
	1	7		2			4	3
	2	3	5	8		9	7	
5	8	9	4		7	2	6	1
7	4	6	9	1		8		5

AIUTO

Tempo:

Classifica		
#	Nome	Punti
1	Fabii8	3364
2	Arya2020	2600
3	Demar18	2500
4	Linda20	2200
5	Davide94	2000

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.

Sudoku

— □ ×

Errori: 0/3

Punteggio: 100

Nome Utente:

ciao

4		2	8					
						7	8	
6				9			5	
2			3				9	
		4	1	5				
	1	7		2			4	3
	2	3	5	8		9	7	
5	8	9	4		7	2	6	1
7	4	6	9	1		8		5

AIUTO

🔊

Tempo: 00:34

Classifica

#	Nome	Punti
1	Fabii8	3364
2	Arya2020	2600
3	Demar18	2500
4	Linda20	2200
5	Davide94	2000

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.

Sudoku

— □ ×

Errori: 0/3

Punteggio: 100

Nome Utente:

ciao

4		2	8					
						7	8	
6				9			5	
2			3				9	
		4	1	5				
	1	7		2			4	3
	2	3	5	8		9	7	
5	8	9	4		7	2	6	1
7	4	6	9	1		8		5

AIUTO

🔊

Tempo: 02:16

Classifica		
#	Nome	Punti
1	Fabii8	3364
2	Arya2020	2600
3	Demar18	2500
4	Linda20	2200
5	Davide94	2000

Sudoku

— □ ×

Errori: 0/3

Punteggio: 100

Nome Utente:

ciao

4		2	8					
						7	8	
6				9			5	
2			3				9	
		4	1	5				
	1	7		2			4	3
	2	3	5	8		9	7	
5	8	9	4		7	2	6	1
7	4	6	9	1		8		5

AIUTO

🔊

Tempo: 04:17

Classifica		
#	Nome	Punti
1	Fabii8	3364
2	Arya2020	2600
3	Demar18	2500
4	Linda20	2200
5	Davide94	2000

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.

**Sudoku**

Errori: 0/3

Punteggio: 100

Nome Utente:

Fabi8997

Classifica								
#	Nome	Punti						
1	Arya2020	2600						
2	Demar18	2500						
3	Linda20	2200						
4	Davide94	2000						
5	Chiara99	1500						

AIUTO

Tempo: 10:02

**Sudoku**

Errori: 1/3

Punteggio: 100

Nome Utente:

Fabi8997

Classifica								
#	Nome	Punti						
1	Arya2020	2600						
2	Demar18	2500						
3	Linda20	2200						
4	Davide94	2000						
5	Chiara99	1500						

AIUTO

Tempo: 10:30

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.

Sudoku

— □ ×

Errori: 1/3


Punteggio: 100

Nome Utente:

Fabi8997

Classifica		
#	Nome	Punti
1	Arya2020	2600
2	Demar18	2500
3	Linda20	2200
4	Davide94	2000
5	Chiara99	1500

AIUTO



Tempo: 22:05

5	6	8		9	3			7
3	4				7			5
	9	7	5		4	6		3
7				1	2	5		2
	1	9			8	7	6	
	8	5	7			1	3	
	2			3	5	8		
	5	1	2		6	3		
			9					

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.

Sudoku

—

□

×

Errori: 3/3

Punteggio: 100

Nome Utente:

Fabi8997

Classifica		
#	Nome	Punti
1	Arya2020	2600
2	Demar18	2500
3	Linda20	2200
4	Davide94	2000
5	Chiara99	1500

AIUTO

Tempo: 24:27

5	6	8		9	3			7
3	4				7			5
	9	7	5		4	6		3
7				1	2	5		2
	1	9			8	7	6	
	8	5	7		3	1	3	
	2			3	5	8		
	5	1	2		6	3		
			9					

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.

Sudoku

Errori: 1/3

Punteggio: 3364

Nome Utente:  
Fabii8

4	7	2	8	6	5	3	1	9
9	5	1	2	4	3	7	8	6
6	3	8	7	9	1	4	5	2
2	6	5	3	7	4	1	9	8
3	9	4	1	5	8	6	2	7
8	1	7	6	2	9	5	4	3
1	2	3	5	8	6	9	7	4
5	8	9	4	3	7	2	6	1
7	4	6	9	1	2	8	3	5

AIUTO

Tempo: 02:39

Classifica

#	Nome	Punti
1	Arya2020	2600
2	Demar18	2500
3	Linda20	2200
4	Davide94	2000
5	Chiara99	1500



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

Sudoku

Errori: 0/3

Punteggio: 100

Nome Utente:

ciao

4		2	8					
						7	8	
6				9			5	
2			3				9	
		4	1	5				
	1	7		2			4	3
	2	3	5	8		9	7	
5	8	9	4		7	2	6	1
7	4	6	9	1		8		5

AIUTO

Tempo: 06:20

Classifica

#	Nome	Punti
1	Fabii8	3364
2	Arya2020	2600
3	Demar18	2500
4	Linda20	2200
5	Davide94	2000

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

Sudoku

Errori: 0/3

Punteggio: 100

Nome Utente:

ciao

4		2	8					
						7	8	
6				9			5	
2			3				9	
		4	1	5				
	1	7		2			4	3
	2	3	5	8		9	7	
5	8	9	4		7	2	6	1
7	4	6	9	1		8		5

AIUTO

Tempo: 08:08

Classifica

#	Nome	Punti
1	Fabii8	3364
2	Arya2020	2600
3	Demar18	2500
4	Linda20	2200
5	Davide94	2000

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

```
<MessaggioDiLog>  
  <nomeApplicazione>Sudoku</nomeApplicazione>  
  <indirizzoIPClient>localhost</indirizzoIPClient>  
  <data>2021-03-14</data>  
  <ora>22:07:56</ora>  
  <etichettaEvento>MUSICA</etichettaEvento>  
</MessaggioDiLog>
```

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