

MANUAL DO USUÁRIO

JOGO DA VELHA

MANUAL DO USUÁRIO

Introdução ao software

Esse manual tem como objetivo ajudar os usuários do software Jogo da Velha e possui o passo a passo do uso e suas características mais importantes.

Sumário

1. Introdução ao software	2
2. Tela inicial	3
3. Cadastro de jogadores	3
4. Tela do jogo	4
5. Tela do vencedor	5
6. Tela do empate	5
7. Tela de classificação	6

Lista de Imagens

1. Figura 1. Tela inicial	3
2. Figura 2. Cadastro de jogadores	3
3. Figura 4. Tela do jogo	5
4. Figura 5. Tela do vencedor	5
5. Figura 6. Tela do empate.....	6
6. Figura 7. Tela de classificação	6

Tela inicial

A primeira tela do jogo tem algumas instruções e o usuário poderá escolher o número de jogadores que participarão do Campeonato. As opções são 2 jogadores, 4 jogadores ou 8 jogadores.

A interface inicial do jogo 'Jogo da Velha' apresenta um cabeçalho com o nome do jogo e um ícone de tabuleiro 3x3. Abaixo, há uma seção de instruções e uma opção de seleção para o número de jogadores.

Jogo da Velha

Campeonato Jogo da Velha

Instruções:

Um usuário deverá selecionar a quantidade de jogadores que participarão do campeonato. O sistema gera as duplas jogadoras. O jogo da velha é conduzido por meio do teclado numérico, e cada posição é representada por um número de 1 a 9.

Quantidade de jogadores

☒ 2 ☐ 4 ☐ 8

Iniciar

Figura 1. Tela Inicial

Cadastro de jogadores

Após a escolha do número de jogadores, o jogo mostrará a tela de Cadastro dos jogadores. Nesta tela, o usuário poderá colocar o nome e a idade dos jogadores que participarão do Campeonato.

A interface de cadastro de jogadores apresenta campos para o nome e a idade dos participantes, além de botões para voltar ou confirmar.

Jogo da Velha

Cadastro de Jogadores

Nome

insira seu nome aqui

Idade

insira aqui a sua idade

Voltar **OK**

Figura 2. Cadastro de jogadores

Tela do jogo

Depois que o usuário aceita a lista de jogadores, o jogo é iniciado. O nome dos jogadores que estão participando da rodada aparece na parte superior da tela. O jogador que joga primeiro sempre será representado por “X”, e o segundo jogador será representado por “O”. Para escolher a posição, o usuário pode usar o mouse ou o teclado numérico de 1 a 9, representando todas as posições possíveis do jogo da velha. A tela do jogo reinicia toda vez que um jogo é finalizado, até que o Campeonato acabe. Caso aconteça empate em uma rodada, os mesmos jogadores jogam de novo até que haja um vencedor.

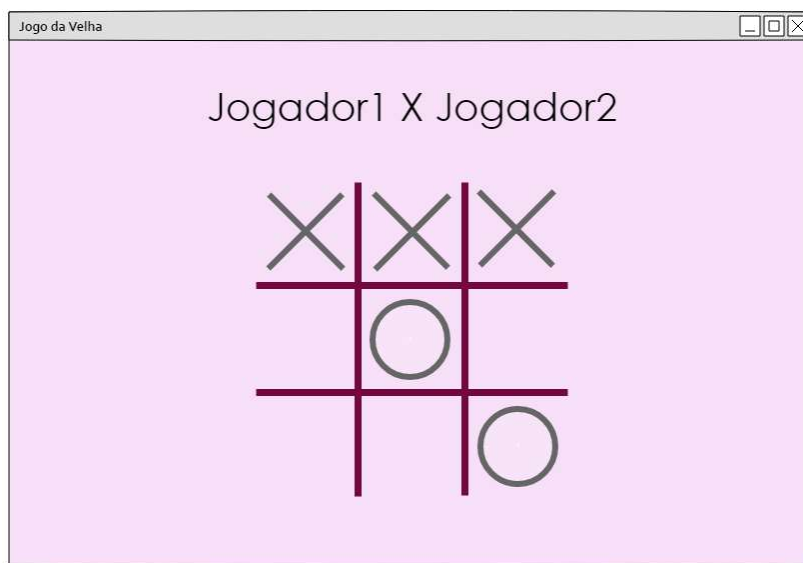


Figura 3. Tela do jogo

Tela do vencedor

A tela do vencedor aparecerá no final de cada rodada com o nome do vencedor da rodada, a não ser que dê empate.



Figura 4. Tela do vencedor

Tela de empate

Se o jogo der “velha” (empate), a tela abaixo irá aparecer informando o empate e a tela do jogo reiniciará.



Figura 5. Tela de empate

Tela de classificação

A última tela do jogo é a tela de classificação. Nesta tela o jogo mostrará a colocação de cada participante do campeonato.



Figura 6. Tela de classificação