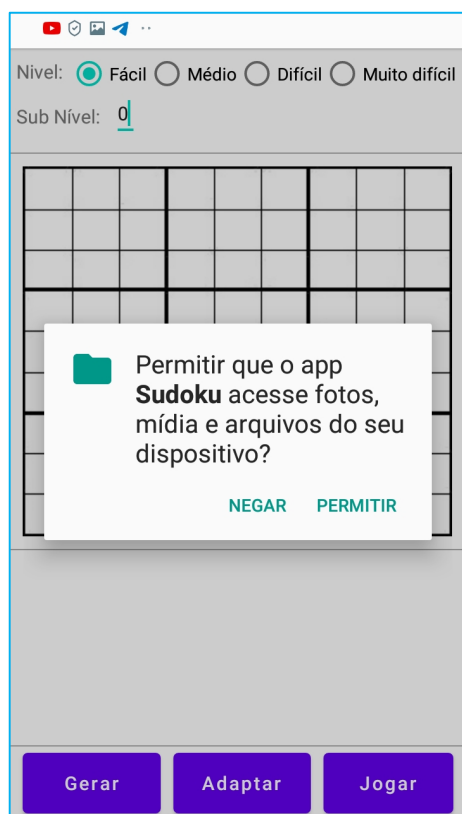


# **Manual de Utilização**

## **SUDOKU - JH**

# Iniciar / Gerar jogo

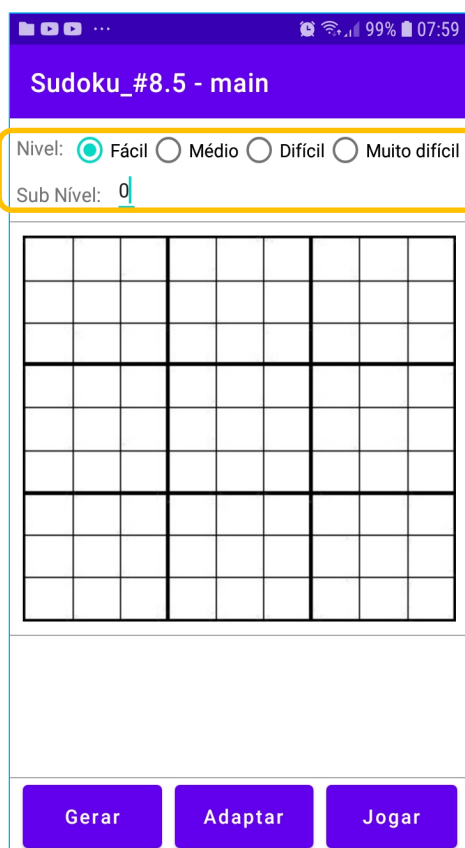


## 1- Tela inicial do app

(tela apresentada ao iniciar o app caso o Android ainda não tenha liberado o uso de alguns de seus recursos para esse app)

- caso o app apresente essa tela ao ser iniciado, clique em **PERMITIR**;

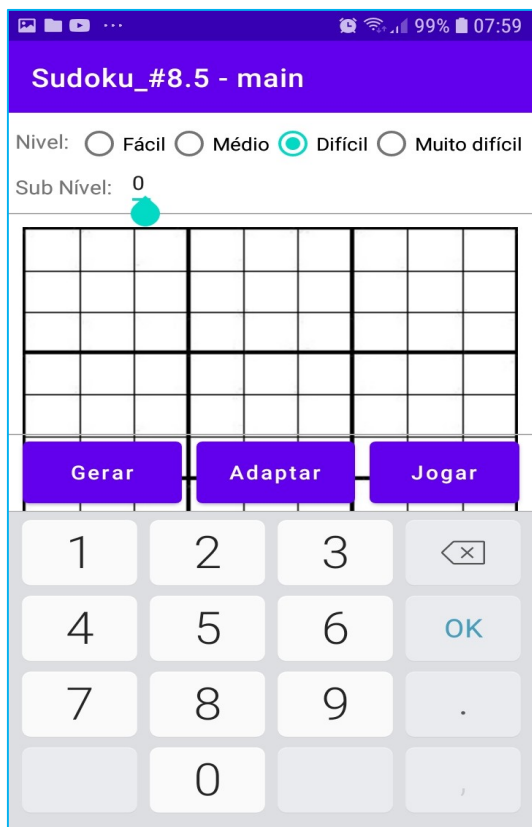
- o app precisa dessa permissão do Android para Salvar os jogos.



## 2- tela inicial / principal do App

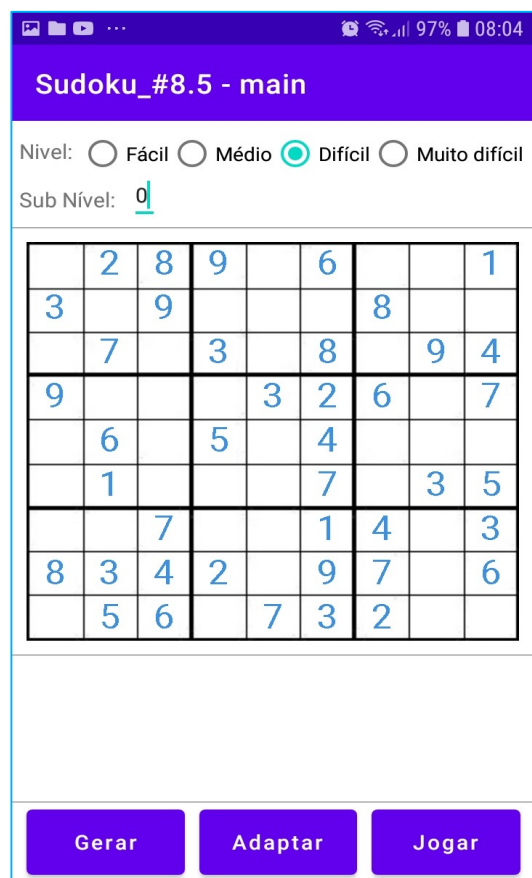
← Escolha do grau de dificuldade do jogo a ser gerado (botão **Gerar**):

- Nível – botões
- Subnível - número à ser digitado;



### 3- tela para a edição do subnível

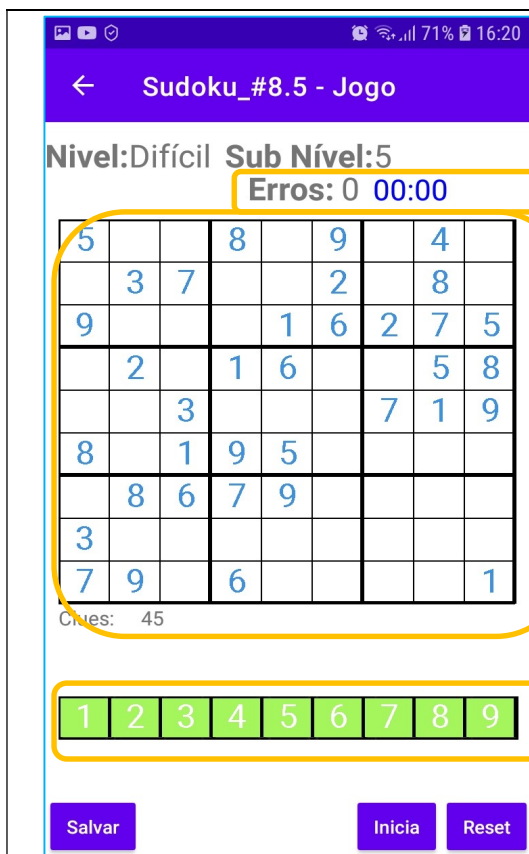
- ao tocar acima do traço do subnível, o app apresenta o teclado numérico;
- depois de digitado, toque em **OK** e o app recolherá o teclado;



### 4- tela com o jogo gerado, após tocar no botão **Gerar**

- para jogá-lo toque no botão **Jogar**

# Jogar



5- tela na opção **Jogar** o jogo (depois de tocar no botão **Jogar** da tela 4)

- quantidade de erros e cronômetro de tempo jogado (nessa versão não há limites);

← tabuleiro para se colocar os números (“peças”) conforme as regras do Sudoku;

← “caixinha” com as peças; com o tabuleiro vazio, haverão 9 peças para cada número;



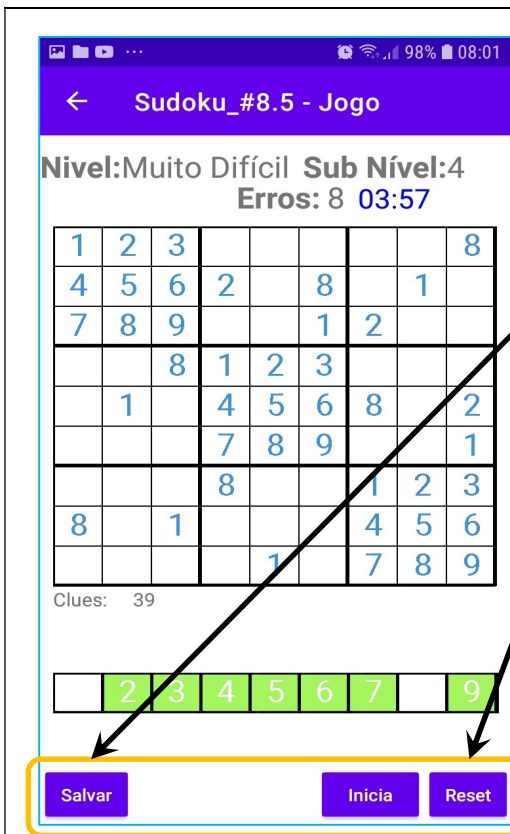
6- tela referente aos botões (1/2)

- botão **Inicia / Pause / Reinicia**: sua função depende da legenda do botão ao ser tocado:

a- legenda **Inicia**: o jogo é iniciado; o tempo de jogo começa a ser contado e o jogador pode começar a jogar e a legenda do botão passa à **Pause**;

b- legenda **Pause**: o jogo é pausado (o cronômetro pára de contar o tempo de jogo e a legenda passa à **Reiniciar**;

c- legenda **Reiniciar**: o jogo é reiniciado.



## 7- tela referente aos botões (2/2)

- botão **Salvar**: armazena o jogo e seu status na memória do smartphone;
- botão **Reset**: prepara o jogo para começar de novo: “retorna” as peças jogadas à caixinha de peças, zera a quantidade de erros e o cronômetro;



## 8- tela regras para o jogo (1/2)

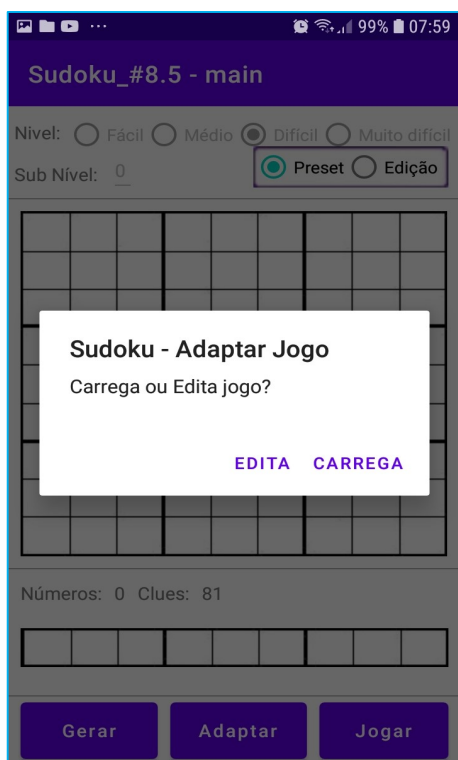
- NÃO** é permitido a repetição de números no quadrado menor (Qm), nem na linha e nem na coluna da célula onde se pretende colocar o número;
- para o app gerar o jogo, é necessário gerar inicialmente um **gabarito**; o número colocado também deve estar de acordo com ele;
- para se colocar um número no tabuleiro, toque em uma célula vazia;
- a seguir toque no número desejado na caixinha; o jogador é avisado caso contrarie as **regras a e b**; nesse caso, o número **não** será colocado no buleiro.

9- tela regras para o jogo (2/2)

- para auxiliar o jogador na seleção de qual número colocará no tabuleiro, toque no tabuleiro no número que pretenda selecionar; o app apresentará todos os números iguais a esse já existem no tabuleiro;
- as células sinalizadas são as que seriam possíveis de se colocar o número 9; a decisão é do jogador onde colocar; o app só aceitará se essa colocação de peça está conforme as regras
- nessa tela exemplo observar que a célula correta é a indicada (esse Qm tem que ter um 9 e só há ela de possível seleção).



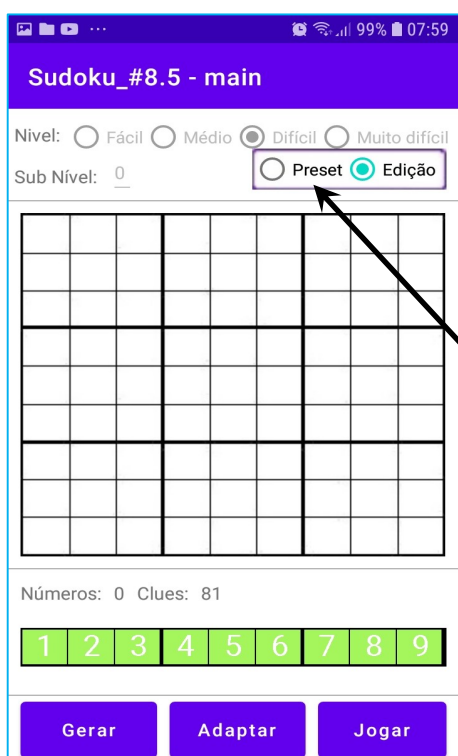
# Adaptar



10- tela opção de adaptação (toque no botão **Adaptar** da tela 4)

- caso o jogador queira criar um jogo à partir de um jogo proposto em uma revista de jogos, jornal, por um colega e etc, que ele precise entrar com um preset, ele deve tocar em **EDITA**;

- caso o jogador queira jogar um dos jogos salvos no smartfone, conforme tela 7, tocar na opção **CARREGA**;

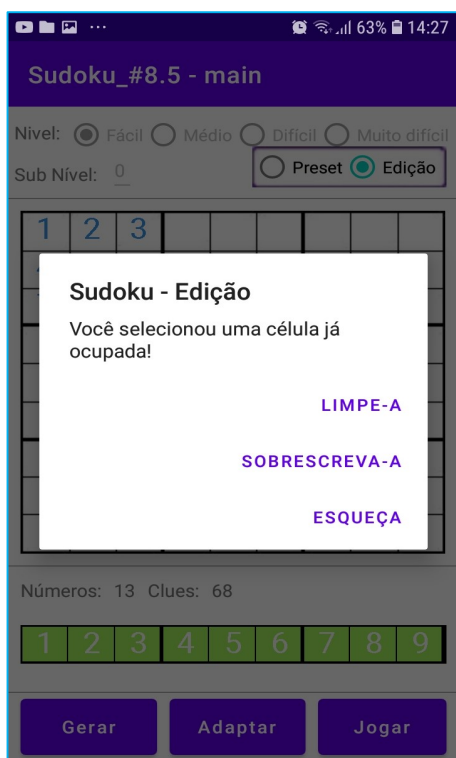


11- tela para edição de jogo (1/2) (essa tela é ativada pelo app após o jogador tocar na opção **EDITA** conforme mostrado na tela 10)

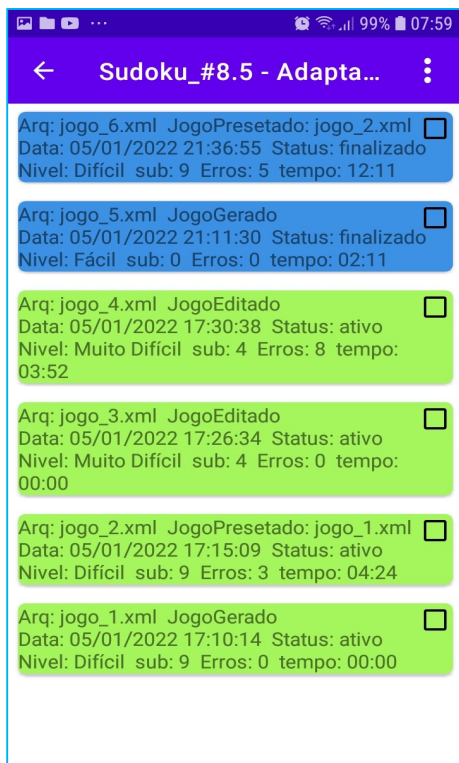
- os botões de **Nível** e o editor para o **Subnível** somente indicarão o nível do jogo que o jogador editou;

- se o jogador tocar no botão **Preset** o app ativará a opção **CARREGA** mostrado na tela 10;

- para a edição, o jogador seleciona uma célula vazia no tabuleiro e depois toca no número da caixinha a ser colocado nela;



- 12- tela para edição de jogo (2/2)
- somente serão colocados no tabuleiro os números aprovados conforme as **regras a e b** da tela 8;
  - caso o jogador toque numa célula ocupada, o app apresenta a mensagem mostrada na tela;
  - selecionado **LIMPE-A**, o app retirará e devolverá o número à caixinha;
  - selecionado **SOBRESCREVA-A**, o jogador deve tocar em um novo número para substituição do que está na célula;
  - selecionado **ESQUEÇA**, o app continuará a edição;
  - concluída a edição, o operador poderá tocar no botão **Jogar** e o app ativará a opção **Jogar** (tela 5);

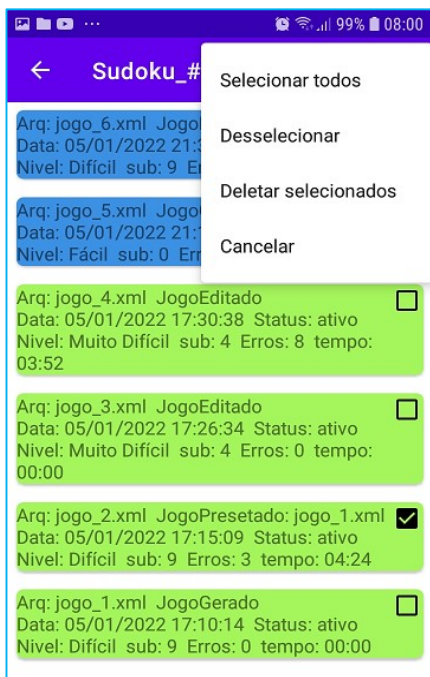


13- tela para a carga de jogo (1/4)  
(essa tela é ativada pelo app após o jogador tocar na opção **CARREGA** conforme mostrado na tela 10)

- a lista apresentada é de jogos salvos na opção **JOGAR** do app; jogos na cor verde são jogos que ainda não foram concluídos; jogos na cor azul já foram concluídos;
- os quadradinhos à direita de cada jogo possibilita que quando tocados, ele(s) seja(m) selecionado(s) para ser(em) deletado(s);



14- tela para a carga de jogo (2/4)  
estando o(s) jogo(s) a ser(em) deletado(s) selecionado(s), tocar no menu de tres pontos;



15- tela para a carga de jogo (3/4 (ativada ao tocar o menu de tres pontos, conforme a tela 14)

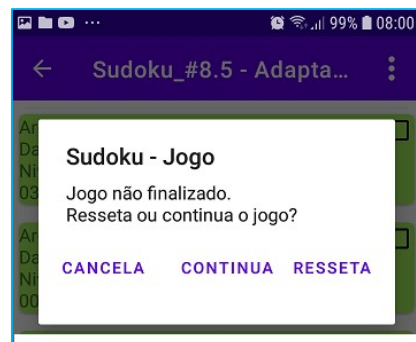
- selecionado **Selecionar todos**, o app selecionará todos os jogos salvos no smartphone;
- selecionado **Deselecionar**, o app desfazerá todas as seleções que estiverem feitas; a opção **Deletar selecionados** será desabi-litada;
- selecionado **Deletar selecionados**, o(s) jogo(s) será(ão) deletados da memória do smartphone;



16- tela para a carga de jogo (4/4

- ao tocar em jogo finalizado (azul), o app carrega o jogo (tela 5) e **resseta-o**;

- ao tocar em jogo não finalizado (verde), o app apresenta ao jogador uma tela com as opções:



- se tocar em **CONTINUA** o jogo reiniciará daonde parou;

- se tocar em **RESSETA** ele carregará o jogo com zero erros e cronômetro zerado.