**Manual de Utilização**

**SUDOKU - JH**

**Iniciar / Gerar jogo**

|  |  |
| --- | --- |
| (Figura1)  (Figura2) | 1- esse aviso, se apresentado pelo Android, ao iniciar a instalação do app, pode ser ignorado; clique em **Instalar**;  2- esse aviso, se apresentado pelo Android, ao iniciar a instalação do app, informa que o app não está sendo instalado à partir da loja Google Play e solicita ao usuário que confirme que confia no fornecedor do app nas próximas telas, clique em **ABRIR)**; |
| (Figura3) | 3- esse aviso do Android pode ser apresentado, 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 acessar os jogos. |
| (Figura4) | 4- celulares **Samsung Android 11** apresentarão essa tela na inicialização do app, informando que precisam de autorização **MANUAL** do usuário para liberar os recursos de utilização de sua memória; clique em **OK** e siga o procedimento a seguir; |
| (Figura5) | 5- após clicar em **OK**, como mostrado no ítem 4:  - conforme a Figura5 o app acessará o *Config* do celular;  - observe se a chave seletora – 1 da figura- está como mostrado;  caso NÃO esteja, selecione-a e toque na seta de retorno – 2 da figura); |
| (Figura6) | 6-tela inicial / principal do app  - ajustes do tempo limite de jogo, do limite de erros e de mostrar números iguais (três pontos).  - versão do app (na figura: 9.0.156);  - escolha do grau de dificuldade do jogo a ser gerado (função ativada pelo botão **Gerar**):  - Nível – tocar no botão do nível desejado;  - Subnível - digitar o subnível, desejado, de 0 a 9; |
| (Figura7) | 7- tocando os três pontos o app apresenta o menu popup:  - tocando em “Limite Erros” ou em “Limite Tempo”, o app ativa uma mensagem para edição dos valores (próxima figura - 7);  - tocando em “Mostrar números iguais”, ele alterna entre mostrar e não mostrar números iguais; esse ajuste controla esse recurso durante o jogo quando o jogador toca em uma célula com n°;  - tocando em “Desliga App”, o app se desliga. |
| (Figura8) | 8-mensagem para edição dos parâmetros do jogo  - além dos campos para edição desses parâmetros, essa mensagem, apresenta dois botões:  - **OK**: para confirmação dos valores editados e  -**CANCEL:** para o cancelamento da edição;  - Observações:   1. editando “-1” no campo “Limite de erros”, o app não considerará os erros cometidos e 2. editando “00:00” no campo “Limite de Tempo, o app não considerará o tempo de jogo; |
| (Figura9) | 9- 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 e considerará o valor editado; |
| (Figura10) | 10- tela com o jogo gerado, após tocar no botão **Gerar**  - para jogá-lo toque no botão **Jogar** |

**Jogar**

|  |  |
| --- | --- |
|  | 10- tela na opção **Jogar** o jogo  (depois de tocar no botão **Jogar** da tela 9)  - quantidade de erros e cronômetro de tempo jogado (esses limites são ajustados na página inicial - main);  🡨 tabuleiro para se colocar os números (“peças”) conforme as regras do Sudoku;  🡨 “caixinha” com as peças; com o tabuleiro vazio, haverá 9 peças para cada número; |
|  | 11- 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. |
|  | 12- tela referente aos botões (2/2)  - botão **Salvar**: armazena o jogo e seu status na memória do smartfone;  - 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; |
|  | 13- tela regras para o jogo (1/2)  a- **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;  b- para o app gerar o jogo, é necessário gerar inicialmente um **gabarito**; o número colocado também deve estar de acordo com ele;  c- para se colocar um número no tabuleiro, toque em uma célula vazia;  d- 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. |
|  | 14- 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 colocados 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 estiver 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**

|  |  |
| --- | --- |
|  | 15- tela opção de adaptação  (toque no botão **Adaptar** da tela 9)  - caso o jogador queira criar um jogo a 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 12, tocar na opção **CARREGA**; |
|  | 16- tela para edição de jogo (1/2)  (essa tela é ativada pelo app após o jogador tocar na opção **EDITA** conforme mostrado na tela 15)  - 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 15;  - para a edição, o jogador seleciona uma célula vazia no tabuleiro e depois toca no número da caixinha a ser colocado nela; |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 17- tela para edição de jogo (2/2)  - somente serão colocados no tabuleiro os números aprovados conforme as **regras a e b** da  tela 13;  - 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; |
|  | - concluida a edição, o operador poderá tocar no botão **Jogar** e o app ativará a opção **Jogar**  (tela 10); |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 18- 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 15;  - 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); |
|  | 19- 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; |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 20- tela para a carga de jogo (3/4  (ativada ao tocar o menu de tres pontos, conforme a tela 19)  - selecionado **Selecionar todos**, o app selecionará todos os jogos salvos no smartphone;  - selecionado **Desselecionar**, o app desfará todas as seleções que estiverem feitas; a opção **Deletar selecionados** será desabilitada;  - selecionado **Deletar seleciona-dos**, o(s) jogo(s) será(ão) deletados da memória do smartphone; |
|  | 21- tela para a carga de jogo (4/4  - ao tocar em jogo finalizado (azul), o app carrega o jogo (tela 13) 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. |