

# **Manual de Utilização**

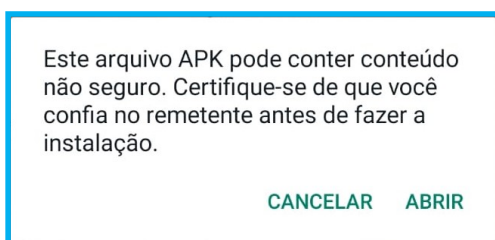
## **SUDOKU - JH**

*José Henrique Leite Rodrigues*

*14/01/22 18:06 sex*

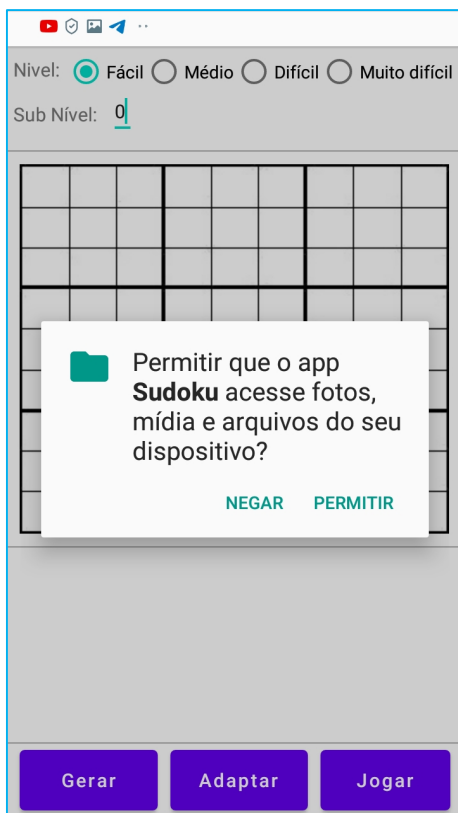
*Rev1. Maria Angélica Leite Rodrigues de Oliveira*

# Iniciar / Gerar jogo



1- Tela inicial do app - 1de 4  
(esse aviso, se apresentado pelo Android, ao iniciar a instalação do app, pode ser ignorado; clique em **INSTALAR**);

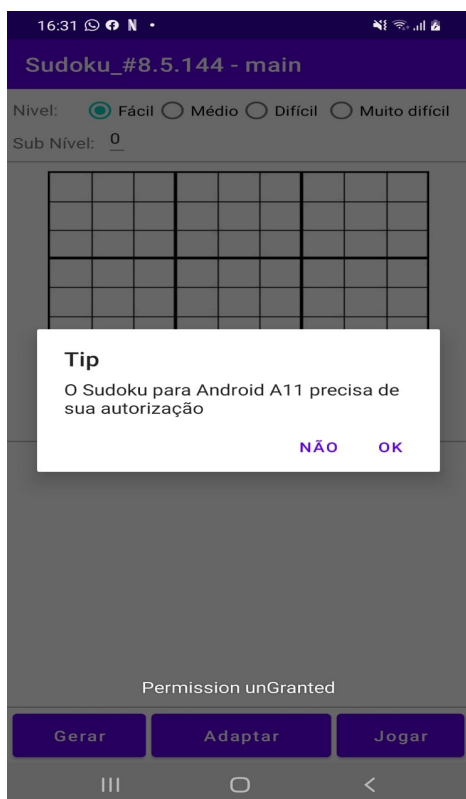
(idem, clique em **ABRIR**);



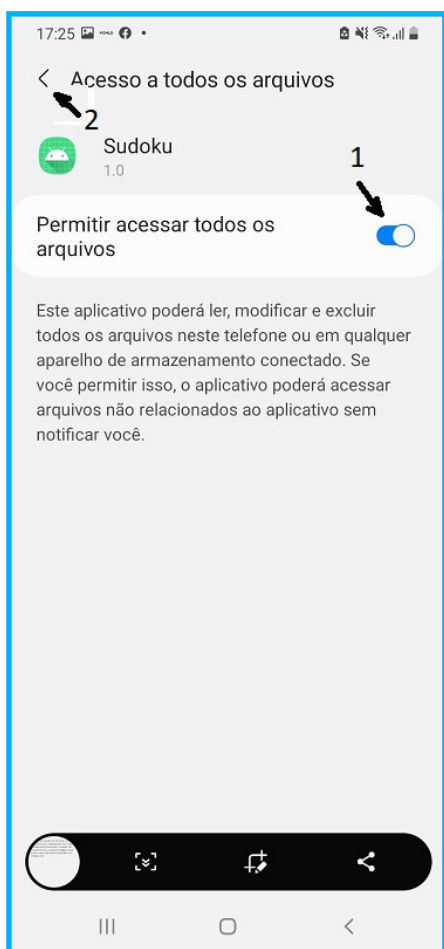
2- Tela inicial do app - 2de 4  
(esse aviso do android pode ser apresentado, ao iniciar o app, caso o Android ainda não tenha liberado o uso de alguns de seus recursos para esse app)

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

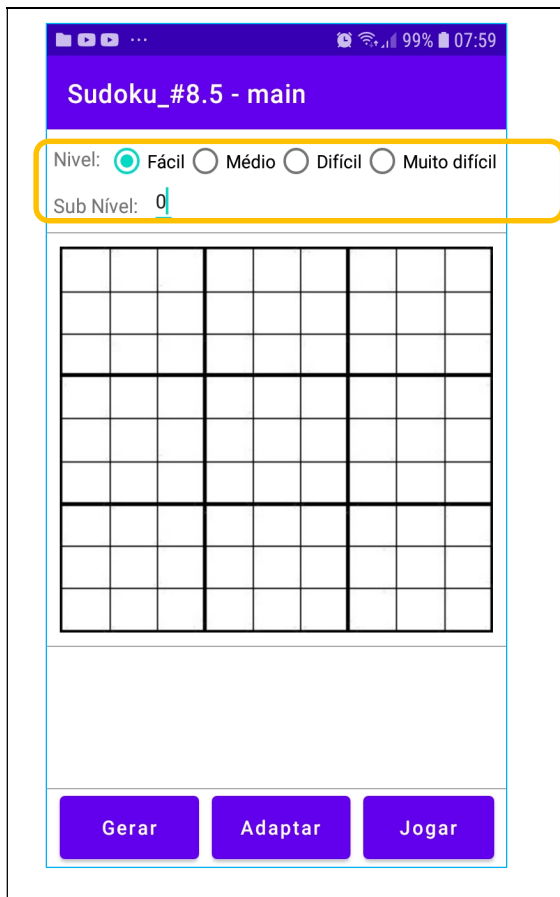
- o app precisa dessa permissão do Android para acessar os jogos.



3- Tela inicial do app – 3 de 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);



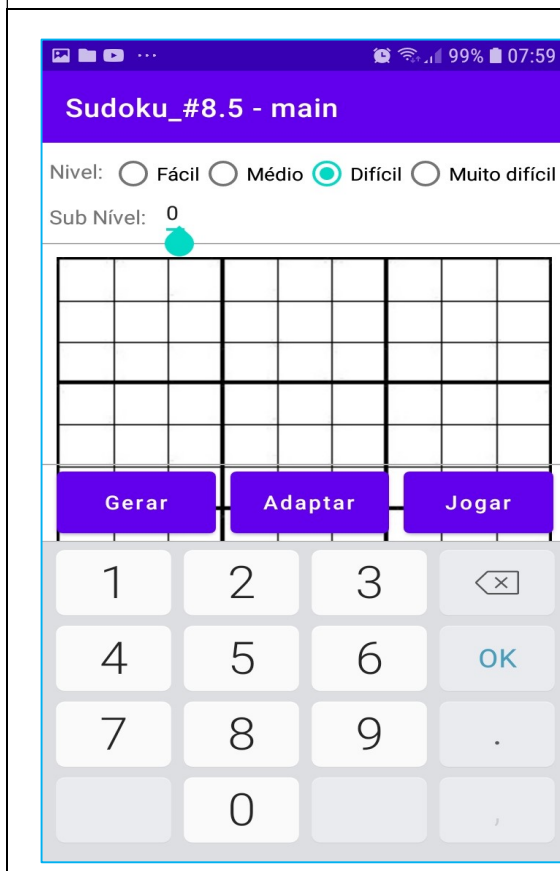
4- Tela inicial do app – 4 de 4 ( após clicar em **OK**, como mostrado no item 3, o App acessará o *Config* do celular; observe se a chave seletora – 1 da figura- está como na figura; caso **NÃO** esteja, selecione-a e toque na seta de retorno – 2 da figura);



5- tela inicial / principal do App

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

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



6- 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;

Sudoku\_#8.5 - main

Nível: ☐ Fácil ☐ Médio ☒ Difícil ☐ Muito difícil

Sub Nível: 0

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

Gerar

Adaptar

Jogar

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

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

# Jogar

Sudoku\_#8.5 - Jogo

Nível:Difícil Sub Nível:5

Erros: 0 00:00

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

Clues: 45

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

Salvar Inicia Reset

8- tela na opção **Jogar** o jogo (depois de tocar no botão **Jogar** da tela 7)

- 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, haverá 9 peças para cada número;

Sudoku\_#8.5 - Jogo

Nível:Muito Difícil Sub Nível:4

Erros: 8 03:57

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

Clues: 39

	2	3	4	5	6	7		9
--	---	---	---	---	---	---	--	---

Salvar Inicia Reset

9- 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.





## 10- 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;



## 11- 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;

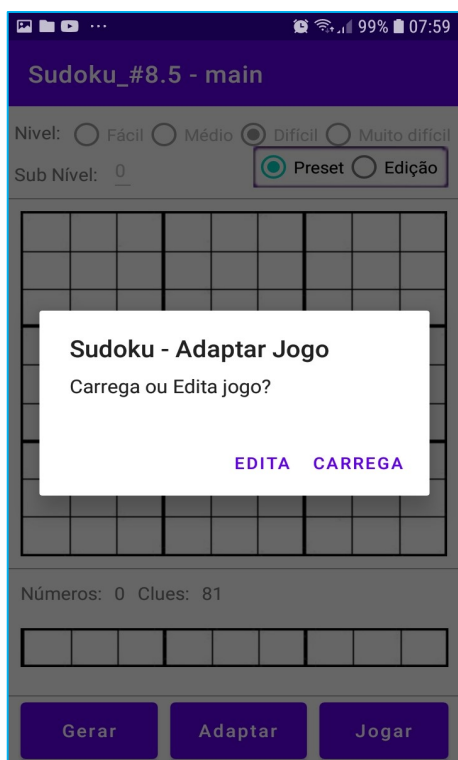
c- para se colocar um número no tabuleiro, toque em uma célula vazia;

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.

12- 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).

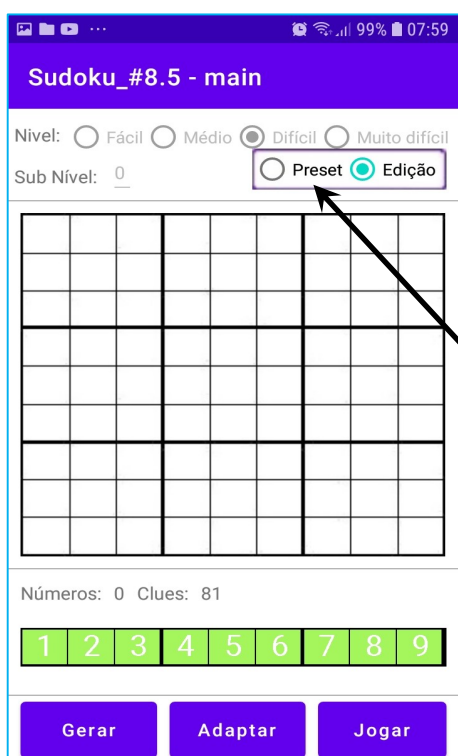
# Adaptar



13- tela opção de adaptação (toque no botão **Adaptar** da tela 7)

- 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 10, tocar na opção **CARREGA**;

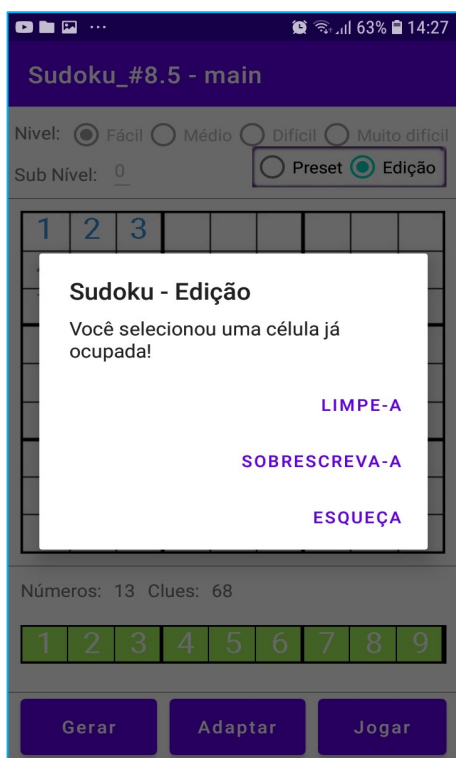


14- tela para edição de jogo (1/2) (essa tela é ativada pelo app após o jogador tocar na opção **EDITA** conforme mostrado na tela 13)

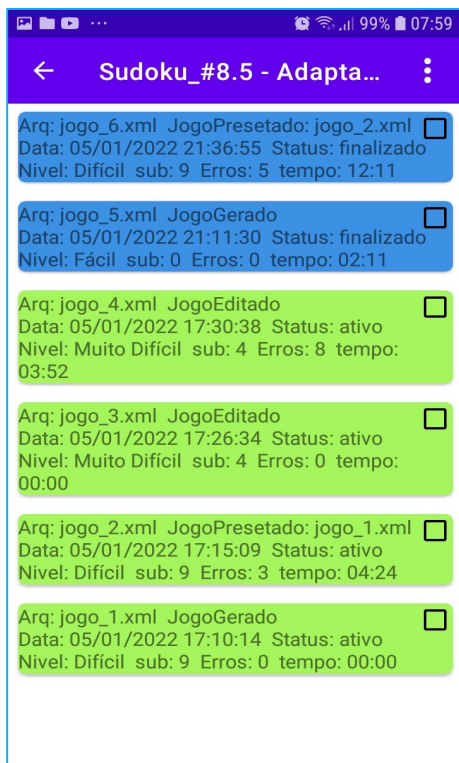
- os botões de **Nível** e o editor para o **Subnível** somente indicarão o nível do jogo que o jogador editou;

- se o jogador tocar no botão **Preset**, o app ativará a opção **CARREGA** mostrado na tela 13;

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



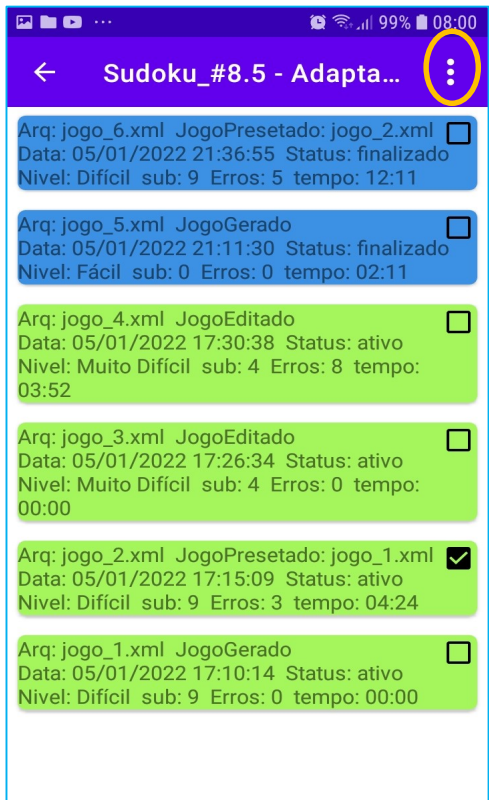
- 15- tela para edição de jogo (2/2)
- somente serão colocados no tabuleiro os números aprovados conforme as **regras a e b** da tela 11;
  - caso o jogador toque numa célula ocupada, o app apresenta a mensagem mostrada na tela;
  - selecionado **LIMPE-A**, o app retirará e devolverá o número à caixinha;
  - 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 8);



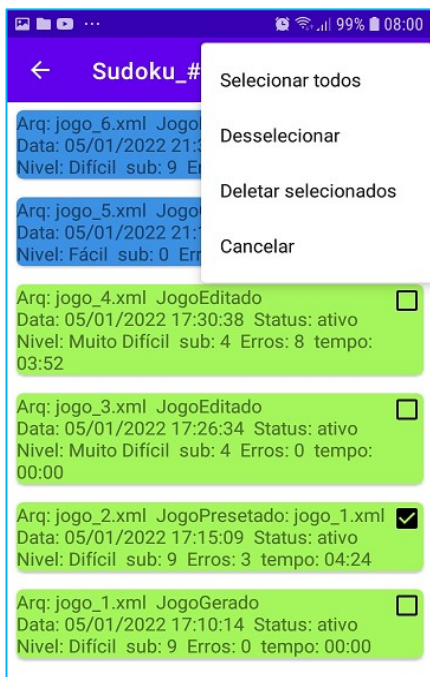
16- tela para a carga de jogo (1/4)  
(essa tela é ativada pelo app após o jogador tocar na opção **CARREGA** conforme mostrado na tela 13;

- 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);



17- 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;



18- tela para a carga de jogo (3/4 (ativada ao tocar o menu de tres pontos, conforme a tela 17)

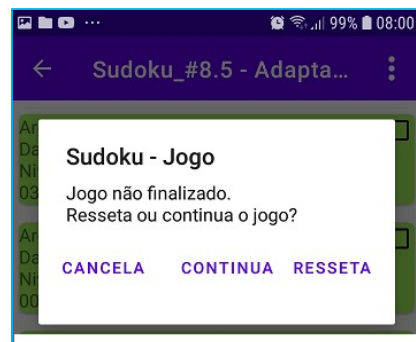
- selecionado **Selecionar todos**, o app selecionará todos os jogos salvos no smartphone;
- selecionado **Deselecionar**, o app desfará todas as seleções que estiverem feitas; a opção **Deletar selecionados** será desabilitada;
- selecionado **Deletar selecionados**, o(s) jogo(s) será(ão) deletados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



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

- ao tocar em jogo finalizado (azul), o app carrega o jogo (tela 11) 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.