

Manual de Utilização

SUDOKU - JH

José Henrique Leite Rodrigues

22/01/22 20:26 sáb Rev2

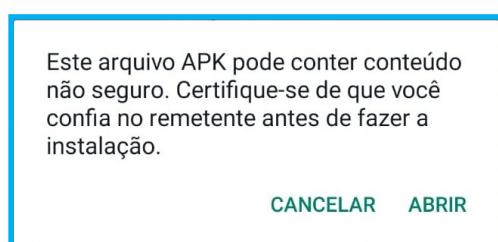
Colaboração: Márcia Andréa Guidolino Rodrigues

Maria Angélica Leite Rodrigues de Oliveira

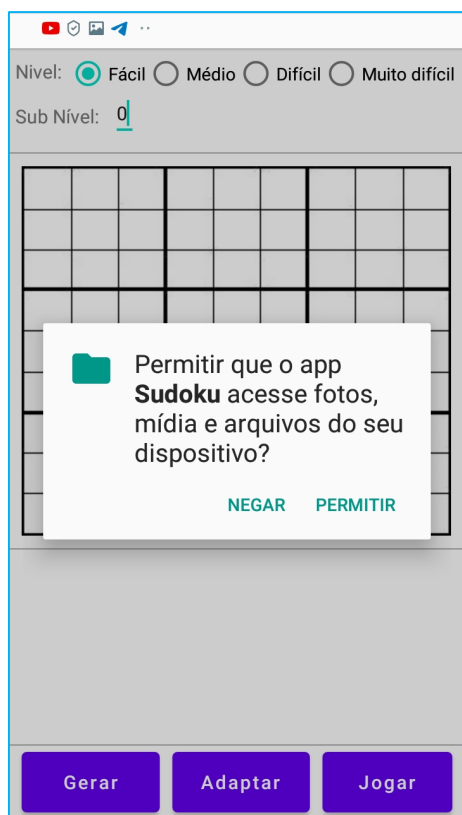
Iniciar / Gerar jogo



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**);



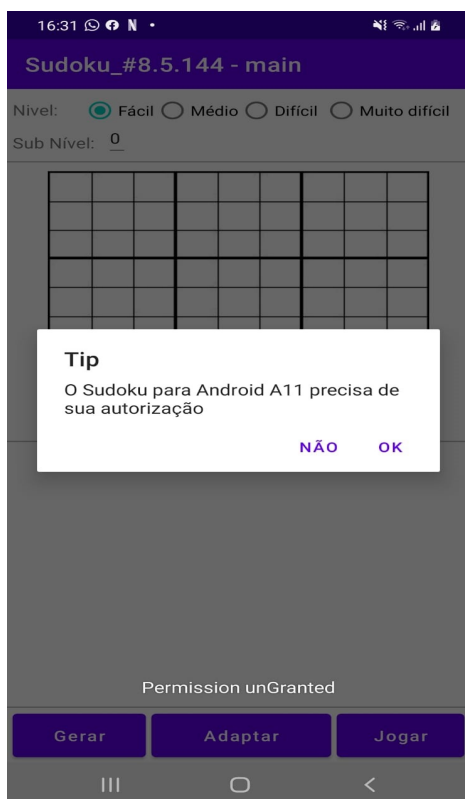
(idem, clique em **ABRIR**);



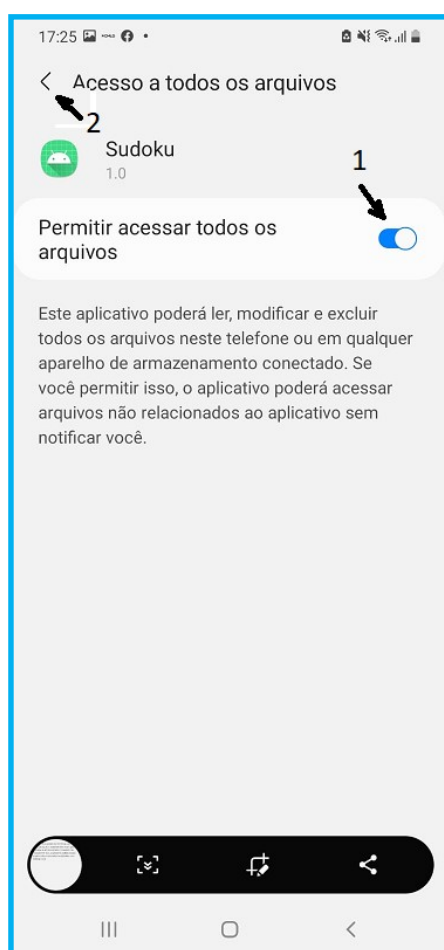
2- Tela inicial do app - 2de 4
(esse aviso do android pode ser apresentado, ao iniciar o app, caso o Android ainda não tenha liberado o uso de alguns de seus recursos para esse app)

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

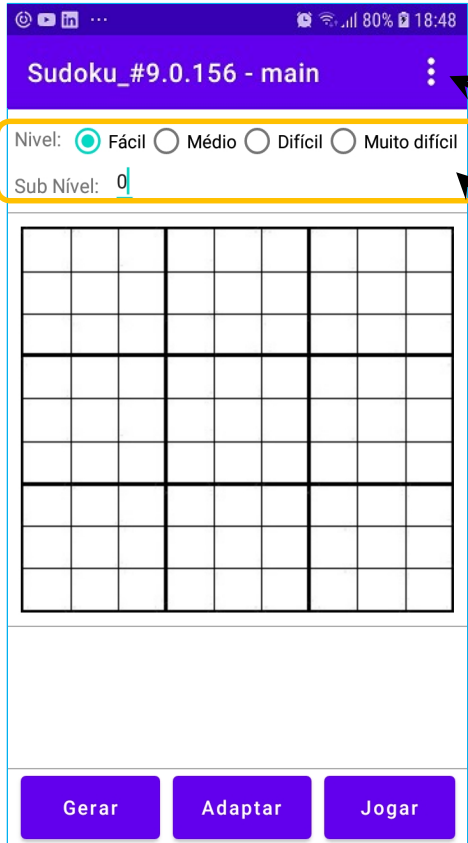
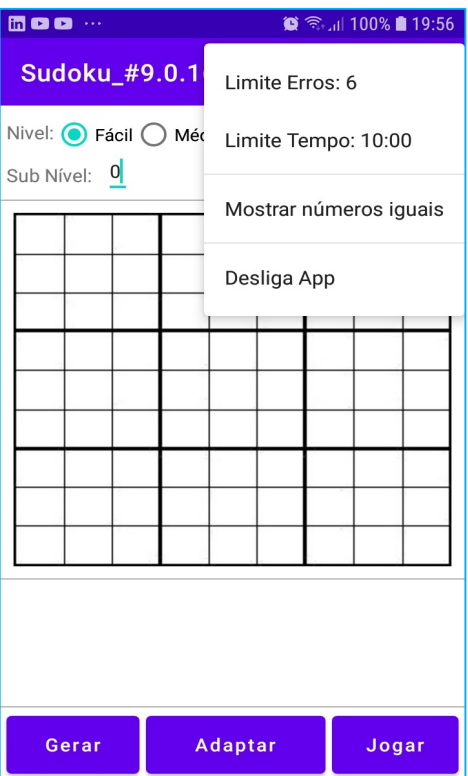
- o app precisa dessa permissão do Android para acessar os jogos.



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);



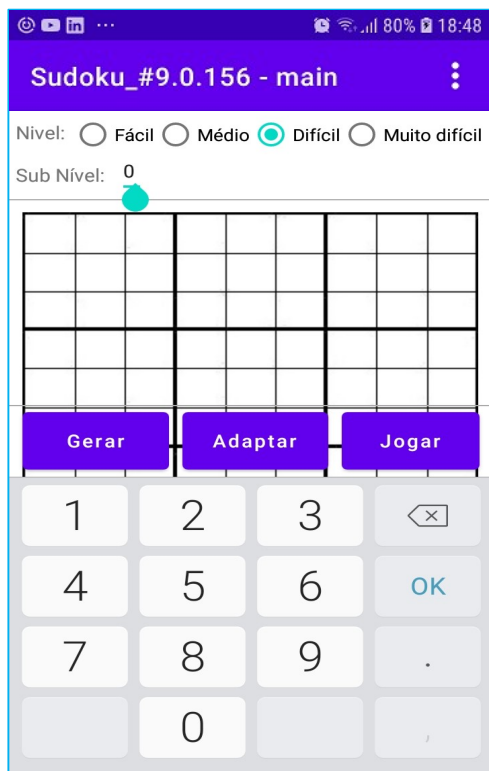
4- Tela inicial do app – 4 de 4 (após clicar em **OK**, como mostrado no item 3, o App acessará o *Config* do celular; observe se a chave seletora – 1 da figura- está como na figura; caso **NÃO** esteja, selecione-a e toque na seta de retorno – 2 da figura);

	<p>5-tela inicial / principal do App</p> <p>Ajustes do tempo de jogo, erros e mostrar números iguais.</p> <p>Escolha do grau de dificuldade do jogo a ser gerado (botão Gerar):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nível – botões - Subnível - número à ser digitado;
	<p>6-tela inicial / principal do App</p> <ul style="list-style-type: none"> - tocando em “Limite Erros” ou em “Limite Tempo” o App ativa uma tela para edição dos valores desses dois parâmetros do jogo; - tocando em “Mostrar números iguais” ele passa a “Não mostrar números iguais” e assim por diante; 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.



7-tela inicial / principal do App

- além dos campos para edição desses parâmetros a tela apresenta dois botões para a confirmação ("OK") e outro para o cancelamento da edição ("CANCEL");



8- tela para a edição do subnível

- ao tocar acima do traço do subnível, o app apresenta o teclado numérico;

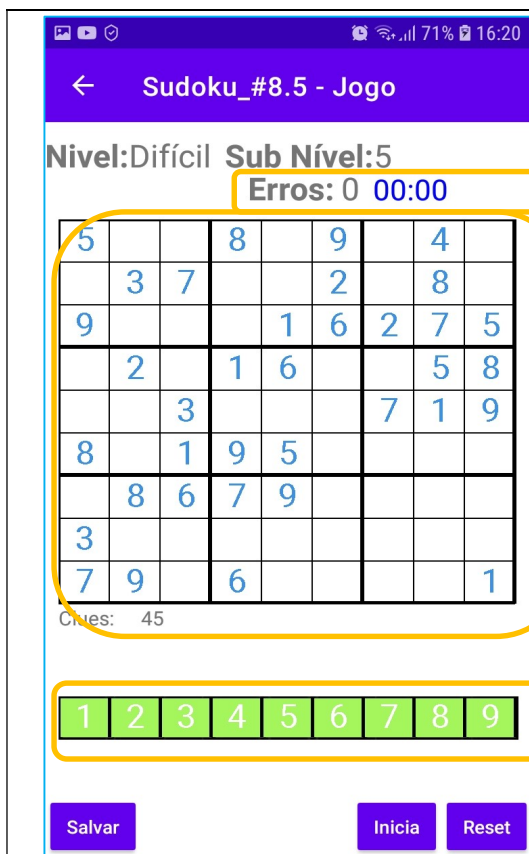
- depois de digitado, toque em **OK** e o app recolherá o teclado;



9- 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 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;



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;

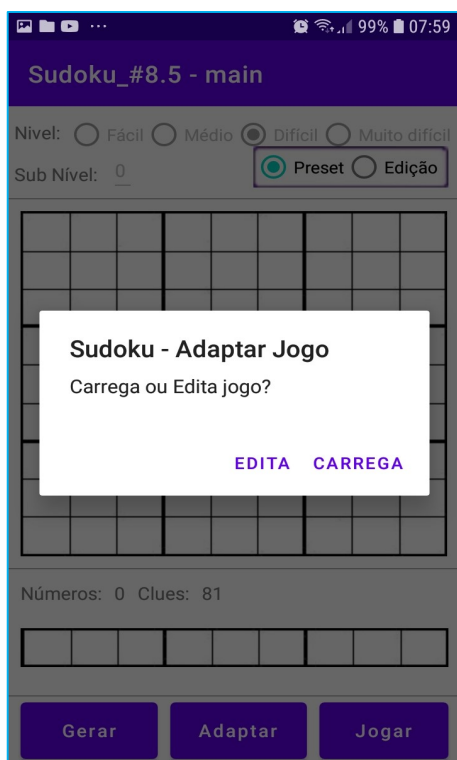
c- para se colocar um número no tabuleiro, toque em uma célula vazia;

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 tabuleiro.

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).

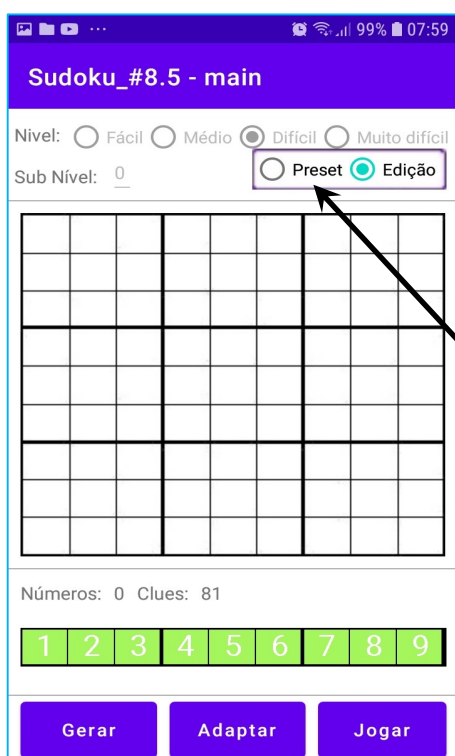
Adaptar



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**;

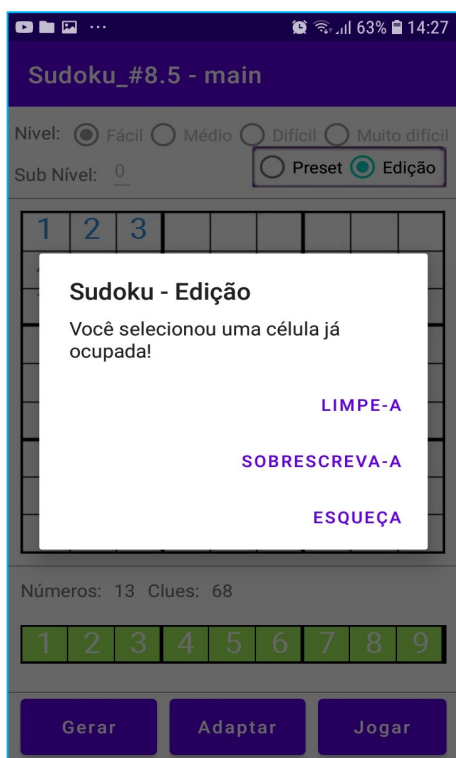


16- tela para edição de jogo (1/2) (essa tela é ativada pelo app após o jogador tocar na opção **EDITA** conforme mostrado na tela 15)

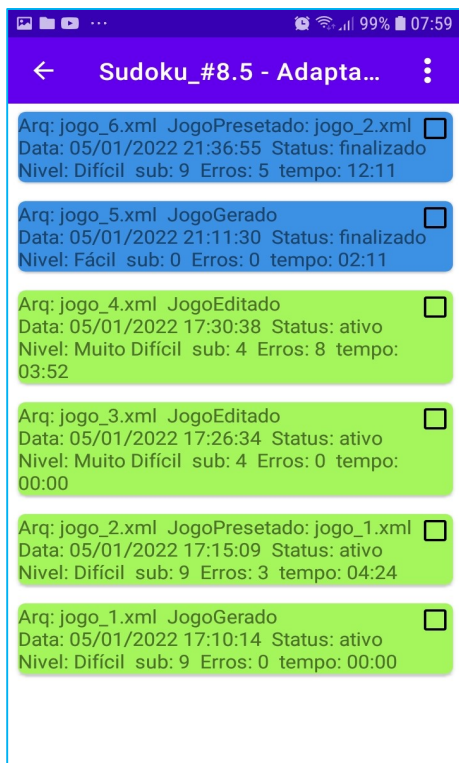
- os botões de **Nível** e o editor para o **Subnível** somente indicarão o nível do jogo que o jogador editou;

- 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;



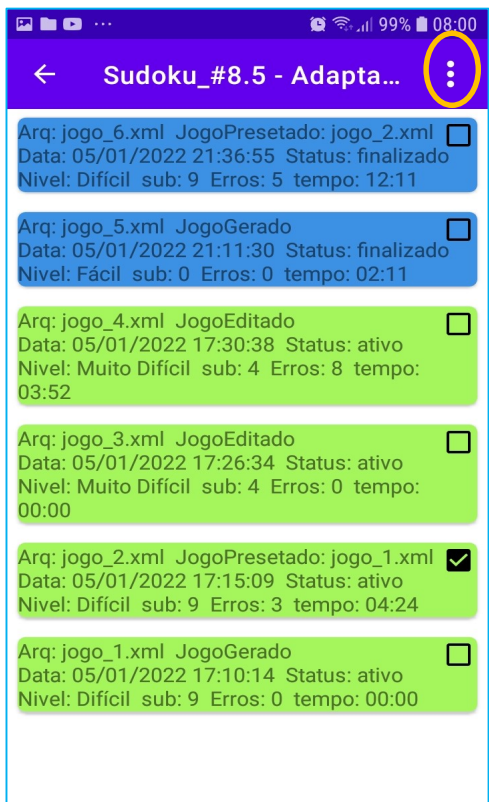
- 17- tela para edição de jogo (2/2)
- somente serão colocados no tabuleiro os números aprovados conforme as **regras a e b** da tela 13;
 - caso o jogador toque numa célula ocupada, o app apresenta a mensagem mostrada na tela;
 - selecionado **LIMPE-A**, o app retirará e devolverá o número à caixinha;
 - 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;
 - concluída a edição, o operador poderá tocar no botão **Jogar** e o app ativará a opção **Jogar** (tela 10);



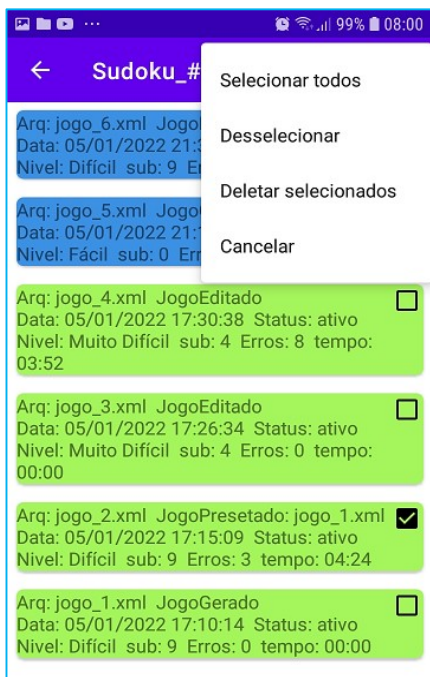
18- tela para a carga de jogo (1/4)
(essa tela é ativada pelo app após o jogador tocar na opção **CARREGA** conforme mostrado na tela 15;

- 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)

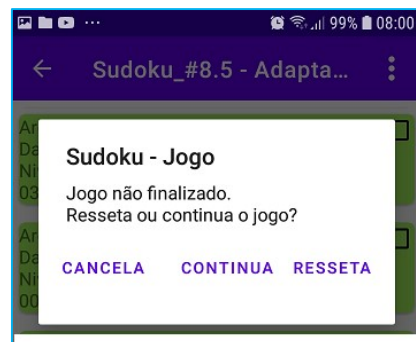
- selecionado **Selecionar todos**, o app selecionará todos os jogos salvos no smartphone;
- selecionado **Deselecionar**, o app desfará todas as seleções que estiverem feitas; a opção **Deletar selecionados** será desabilitada;
- selecionado **Deletar selecionados**, o(s) jogo(s) será(ão) deletados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



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.