

SYSTEMY WBUDOWANE

DOKUMENTACJA PROJEKTU

GRA 2048 – HUAWEI P20 PRO

Grupa A12

Skład:

Julia Szymańska 224441

Przemysław Zdrzałik 224466 (LIDER)

SPIS TREŚCI

ZAKRES OBOWIĄZKÓW

Imię i nazwisko:	Procentowy udział:	Zakres obowiązków:
Julia Szymańska	50%	Magnetometr
		Czujnik zbliżeniowy
		Czujnik światła
Przemysław Zdrzałik	50%	Akcelerometr
		Żyroskop
		Czujnik linii papilarnych

APLIKACJA

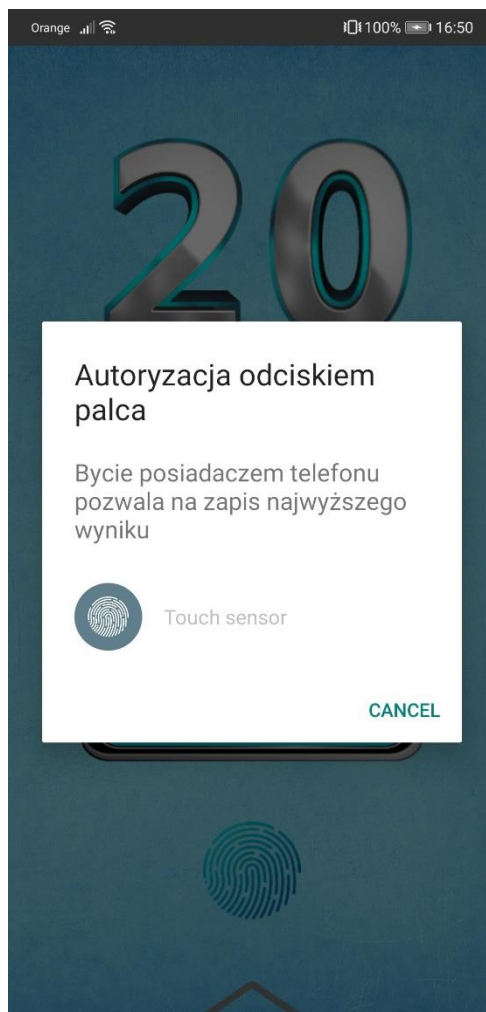
1. Uruchomienie

Po uruchomieniu aplikacji zostaje wyświetlony Splash screen na czas ładowania się danych w tle.



Rysunek 1. Splash screen

Po załadowaniu się danych zostaje wyświetlony początkowy ekran wraz z oknem pozwalającym na przeprowadzenie autoryzacji za pomocą odcisku palca.



Rysunek 2. Autoryzacja odciskiem palca.

Po naciśnięciu przycisku 'CANCEL' użytkownik pozostaje nieautoryzowany oraz zamyka się okno autoryzacji.



Rysunek 3. Ekran główny.

2. AUTORYZACJA

Autoryzacja powodzi się, jeżeli odcisk palca zgadza się z jednym z zapisanych odcisków palca w ustawieniach telefonu.

Autoryzacja zakończona sukcesem pozwala na:

- Zapisanie się najwyższego wyniku,
- Wyświetlenie najwyższego wyniku,
- Zapisanie stanu gry.

Z ekranu głównego (Rysunek 3. Ekran główny.) można otworzyć okno autoryzacji klikając ikonę odcisku palca.



Rysunek 4. Ikona odcisku palca.