

SYSTEMY WBUDOWANE

# DOKUMENTACJA PROJEKTU

## GRA 2048 – HUAWEI P20 PRO

Grupa A12

**Skład:**

Przemysław Zdrzałik 224466 (LIDER)

Julia Szymańska 224441

SPIS TREŚCI – zrobić wstęp !!!!

# 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

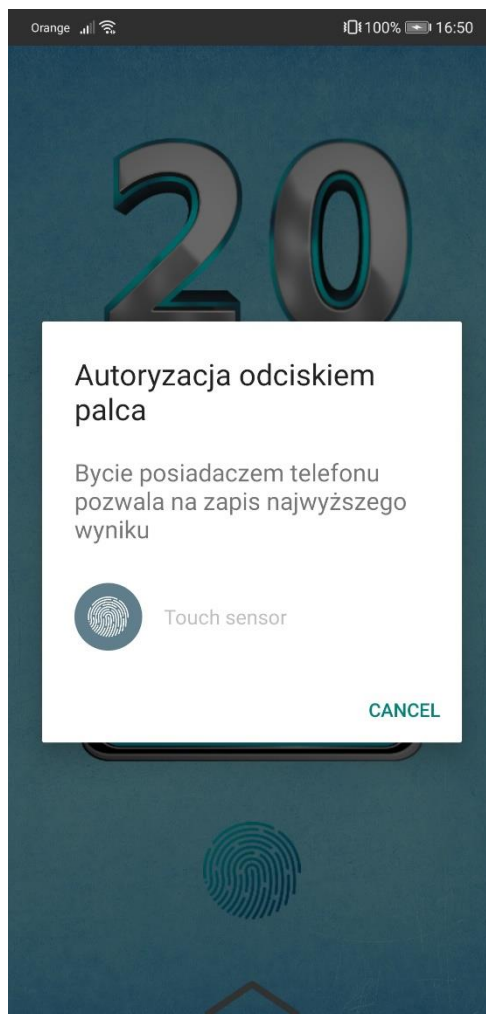
## 1. Uruchomienie

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. Okno autoryzacji odciskiem palca*

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

## 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 3. Ikona odcisku palca*

### 3. Ekran główny



*Rysunek 3. Ekran główny*

Większą część ekranu głównego zajmuje logo aplikacji zawierające tytuł gry – 2048.

Poniżej widoczny jest przycisk z tekstem „ROZPOCZNIJ GRĘ”. Przyciśnięcie tego przycisku powoduje utworzenie okna z planszą do gry ([tutaj](#) [dac odnośnik do boardActivity](#)) oraz odtworzenie dźwięku ([podac nazwe czy nie?](#)) trwającego mniej niż sekundę.

Pod przyciskiem rozpoczynającym grę znajduje się przycisk z ikoną odcisku palca opisany w punkcie 2. Autoryzacja. ([Rysunek 2. Okno autoryzacji odciskiem palca](#)).

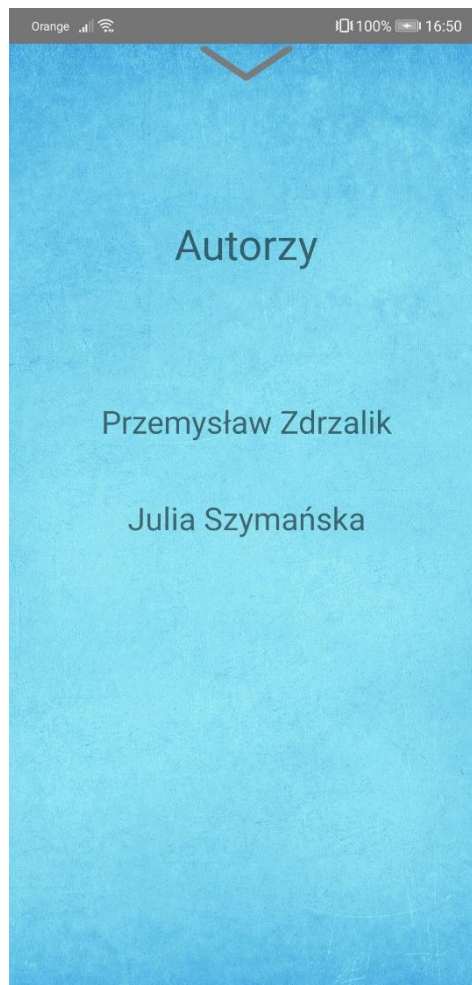
Na samym dole ekranu znajduje się przycisk otwierający okno z nazwami autorów aplikacji, tak zwany Credits ([Rysunek 5. Credits](#)). Otworzenie tego okna jest również możliwe poprzez przesunięcie palcem po ekranie głównym od dołu do góry.



*Rysunek 4. Przycisk otwierający Credits*

## 4. Credits

Jest to ekran zawierający nazwiska i imiona autorów aplikacji. Po naciśnięciu danych autora zostanie otworzone okno przeglądarki ( bądź aplikacja GitHub jeśli użytkownik posiada ją na urządzeniu ) z profilem użytkownika.



*Rysunek 5. Credits*



