SYSTEMY WBUDOWANE

**DOKUMENTACJA PROJEKTU**

**GRA 2048 – HUAWEI P20 PRO**

Grupa A12

**Skład:**

Julia Szymańska 224441

Przemysław Zdrzalik 224466 (LIDER)

SPIS TREŚCI

ZAKRES OBOWIĄZKÓW

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

APLIKACJA

1. Uruchomienie

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

Obraz zawierający rysunek

Opis wygenerowany automatycznie

Rysunek 1. Splash screen

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

Obraz zawierający komputer

Opis wygenerowany automatycznie

Rysunek 2. Autoryzacja odciskiem palca.

Po naciśnięciu przycisku *‘CANCEL’* użytkownik pozostaje niezautoryzowany oraz zamyka się okno autoryzacji.



Rysunek 3. Ekran główny.

1. 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.