SYSTEMY WBUDOWANE

**DOKUMENTACJA PROJEKTU**

**GRA 2048 – HUAWEI P20 PRO**

Grupa A12

**Skład:**

Przemysław Zdrzalik 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 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. Okno autoryzacji odciskiem palca

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

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 3. Ikona odcisku palca

1. 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.

Obraz zawierający siedzi, nóż

Opis wygenerowany automatycznie

Rysunek 4. Przycisk otwierający Credits

1. 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

1. Obraz zawierający zewnętrzne, zielony, ulica, kobieta

   Opis wygenerowany automatycznieEkran gry

Rysunek 6. Ekran gry

5.1 Plansza

Dolną połowę ekranu aplikacji zajmuje plansza 4x4 pokryta szesnastoma polami, na których pojawiają się liczby zgodnie z zasadą gry. Pola puste mają inny kolor niż pola, na których znajdują się liczby. Sterowanie grą polega na przesunięciu palcem po ekranie w odpowiednią stronę (prawo, lewo, góra, dół), każde przesunięcie wywołuje ruch pól w zadanym kierunku. Możliwe jest także wykonanie ruchu za pomocą ruchu telefonu. (dokładnie jak ruch wygląda opiszemy w punkcie związanym z czyjnikami, wiec trzeba dac tu linka!) Każda z liczb posiada inny kolor obramowania, dzięki czemu będzie możliwe łatwiejsze rozróżnianie liczb na planszy.

Jeśli użytkownik został zautoryzowany w nowo utworzonym ekranie zostanie wczytana ostatnia gra zautoryzowanego użytkownika. W innym przypadku rozpocznie się nowa gra.

5.2 Tablica wyników

Nad planszą gry znajduję się ramka, w środku której zostają wyświetlane

informacje dotyczące gry. Po lewej stronie pojawia się najwyższy wynik jaki został zdobyty od momentu zainstalowania aplikacji, pojawia się on tylko gdy użytkownik został zautoryzowany.

Po środku ramki jest wyświetlany aktualny wynik, który jest uaktualniany przy każdym ruchu, który zmienił stan planszy.