

Jocs d'assaig

Aquest document conté una secció per cada funcionalitat, i les funcionalitats estan agrupades en capítols.

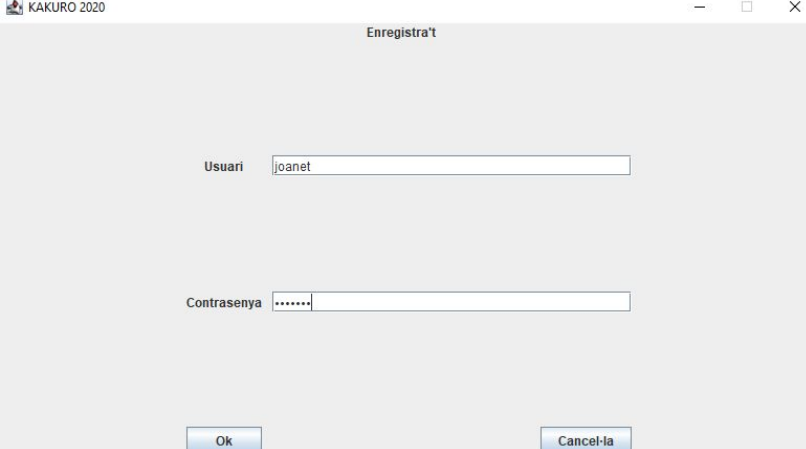
Aprofundirem en els escenaris que es poden dur a terme al provar cada funcionalitat, i comprovarem que el programa dona la resposta esperada.

1. Gestió d'usuari

Crear perfil

Cas 1. Perfil no existeix

Cliquem a sign up, posem el nom d'usuari no buit i contrasenya i cliquem a Ok. Com no hi havia cap perfil amb aquest nom, el perfil es crearà, i estarem amb la sessió iniciada a la pantalla principal.



KAKURO 2020 Enregistra't

Usuari joanet

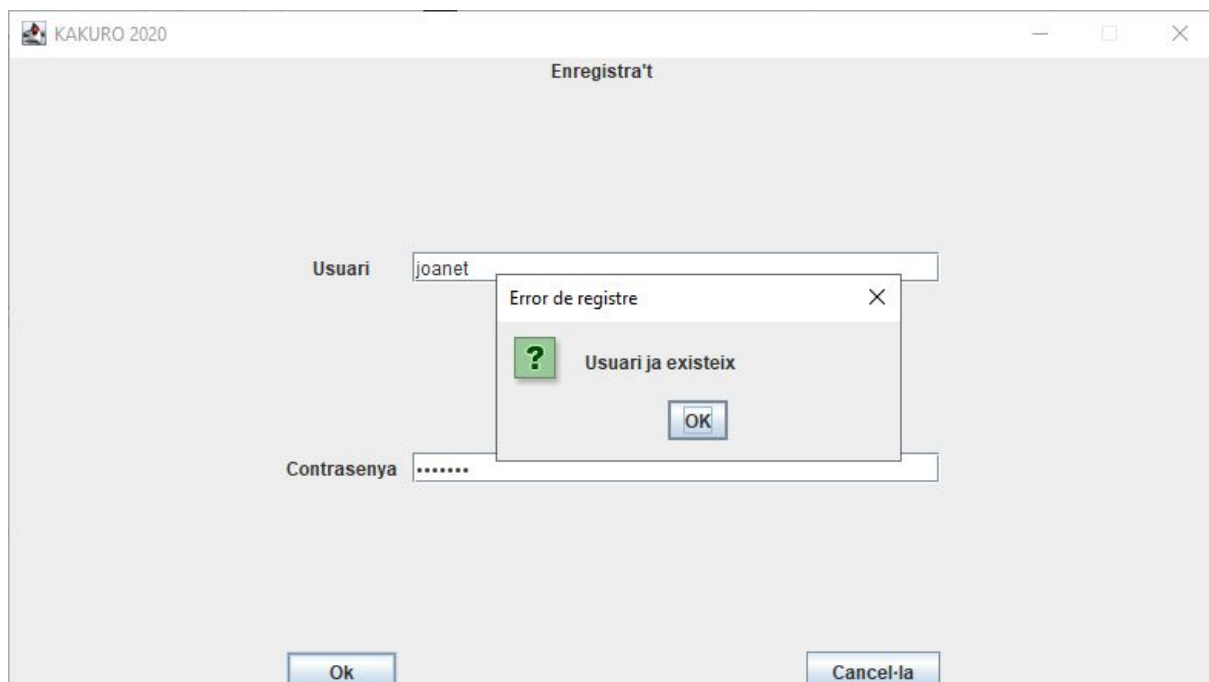
Contrasenya

Ok Cancel·la



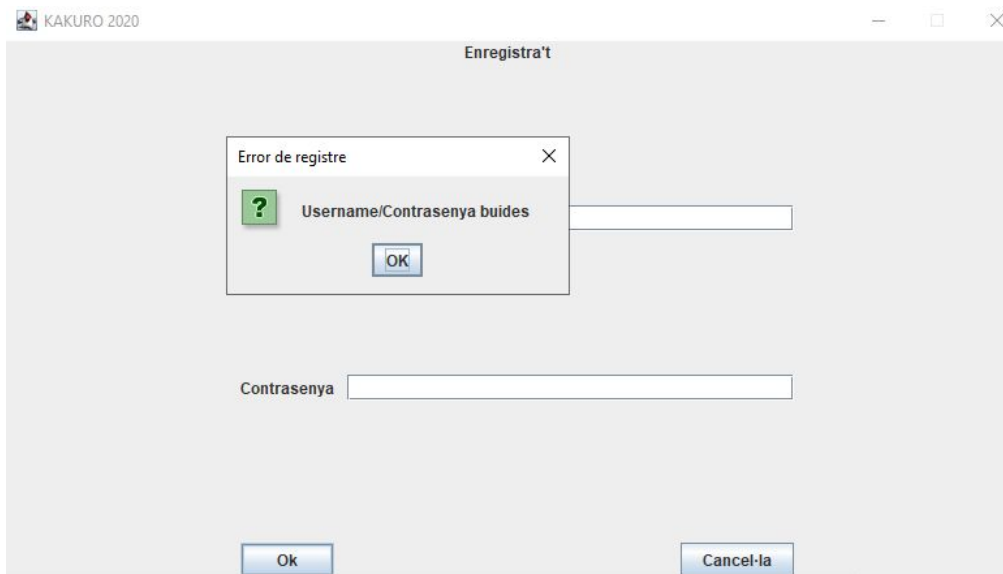
Cas 2. Perfil existeix

Cliquem a sign up i introduïm un nom d'usuari existent i cliquem a Ok. Com el perfil ja existeix, es mostrarà un missatge d'error.



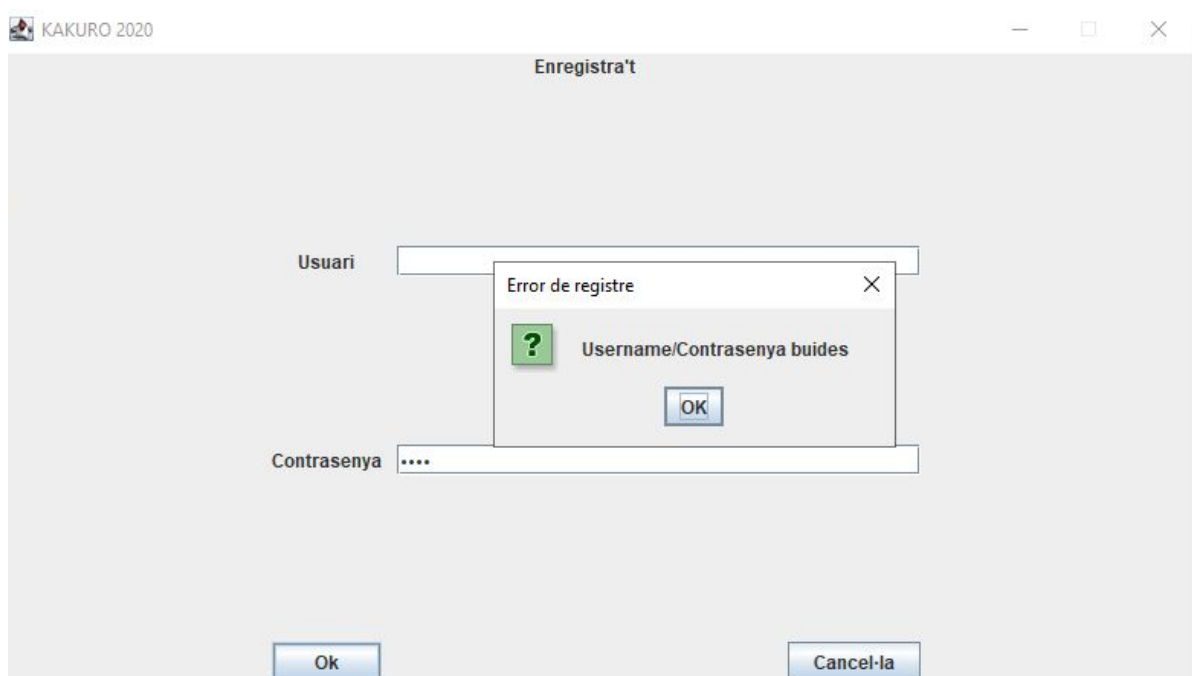
Cas 3. Contrasenya buida

Cliquem a sign up i introduïm un nom d'usuari i una contrasenya buida i cliquem a Ok. Hauria de sortir un missatge d'error indicant que un dels camps és buit.



Cas 4. Contrasenya buida

Cliquem a sign up i introduïm un nom d'usuari buit i una contrasenya i cliquem a Ok. Hauria de sortir un missatge d'error indicant que un dels camps és buit.



Iniciar sessió

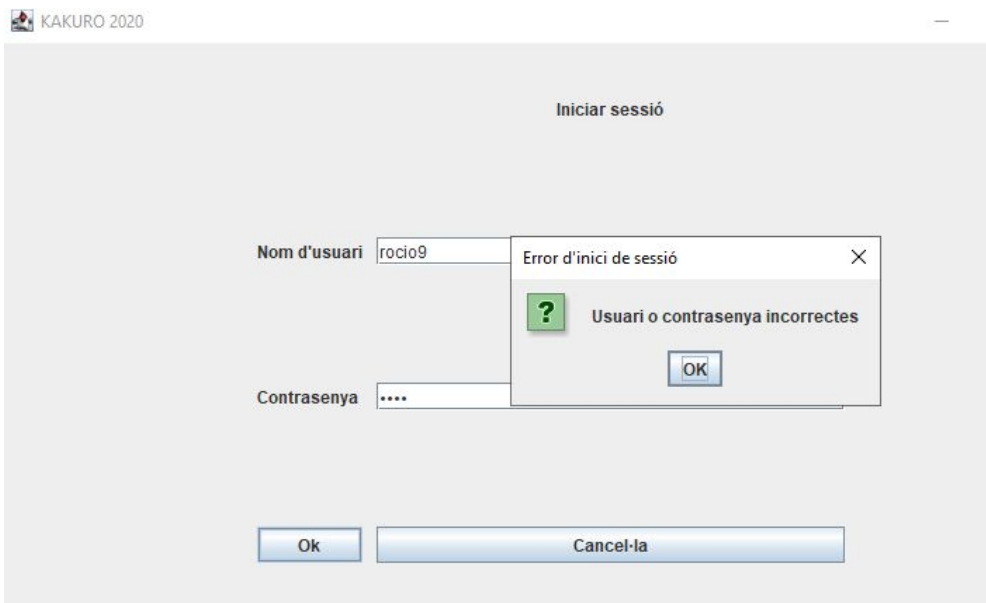
Cas 1. Perfil existeix

Cliquem a log in, posem el nom d'usuari i contrasenya i cliquem a Ok. Com el perfil existia, l'usuari es trobarà a la pantalla principal amb la sessió iniciada.

The image consists of two screenshots from the KAKURO 2020 application. The top screenshot shows the 'Iniciar sessió' (Login) screen. It has a title 'Iniciar sessió' at the top. Below it, there are two input fields: 'Nom d'usuari' (Username) with the text 'rocio1' entered, and 'Contrasenya' (Password) with six dots entered. The bottom screenshot shows the main menu of the application. The title bar says 'KAKURO 2020'. There are three buttons in the top bar: 'Normes', 'Shortcuts', and 'Log out'. The main area has a large title 'KAKURO 2020' and four buttons: 'Jugar' (Play), 'Taulells personalitzats' (Custom boards), 'Rècords' (Records), and 'Rànquings' (Rankings). At the bottom left, there is a button labeled 'Sortir' (Exit).

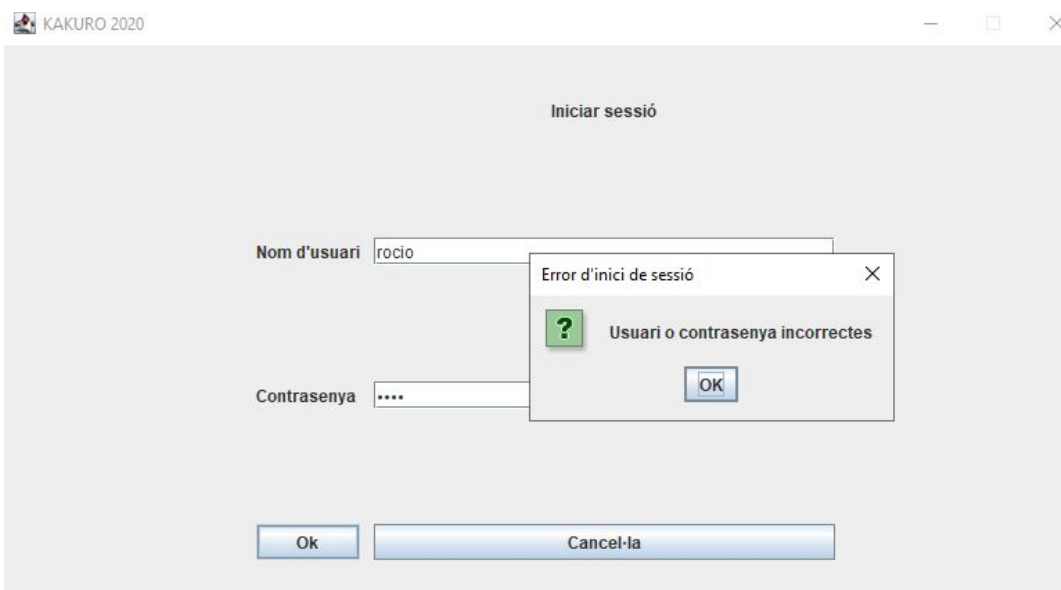
Cas 2. Nom d'usuari no existeix

Cliquem a log in, posem el nom d'usuari i contrasenya i cliquem a Ok. Com el nom d'usuari no existia, sortirà un missatge d'error.



Cas 3. Contrassenya incorrecte

Cliquem a log in, posem el nom d'usuari i contrassenya i cliquem a Ok. Com el nom d'usuari existia però la contrassenya és incorrecte, sortirà un missatge d'error.



Tancar sessió

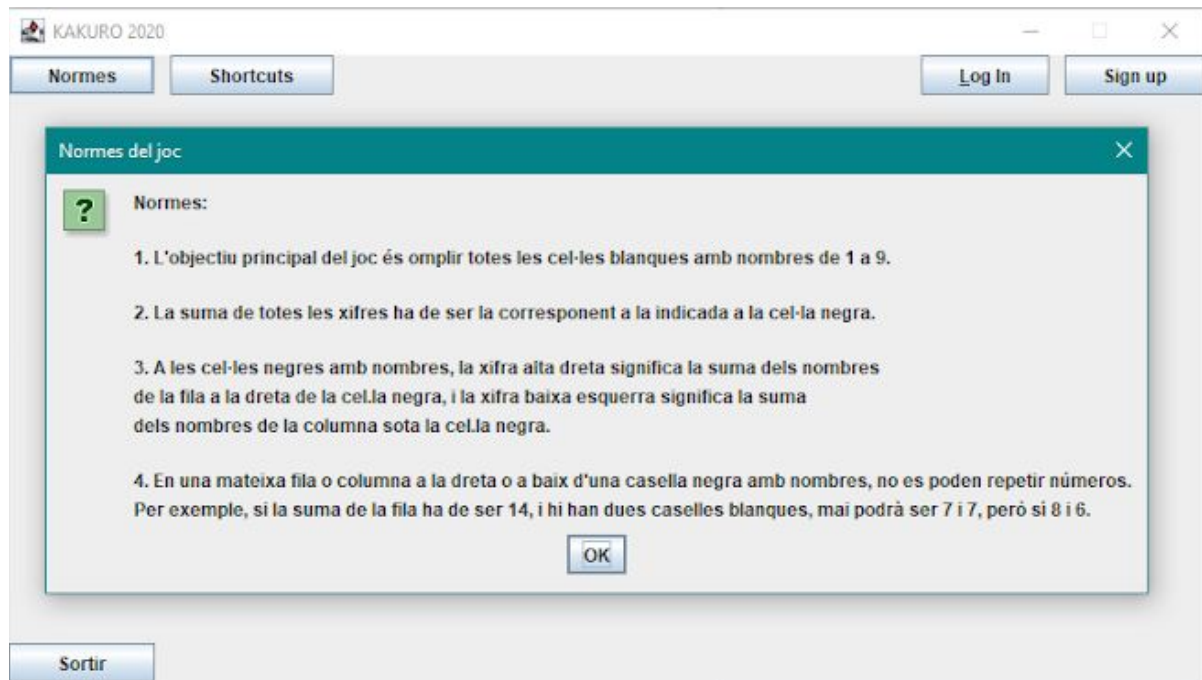
Tenint una sessió iniciada, fem click a Log out.
La sessió es tanca.

2. Botons d'informació

Consultar Normes

Cas 1. Èxit

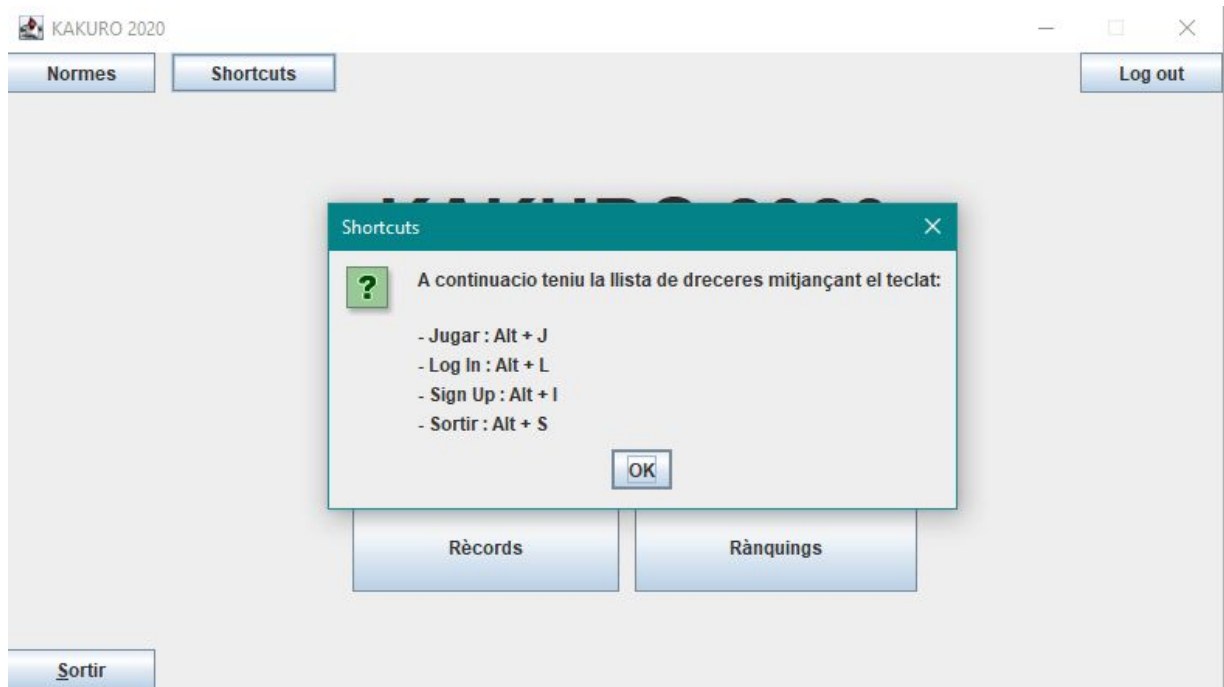
Fem click a Normes i s'obre un missatge mostrant les normes



Consultar shortcuts

Cas 1. Èxit

Fem click a Shortcuts i s'obre un missatge mostrant els shortcuts

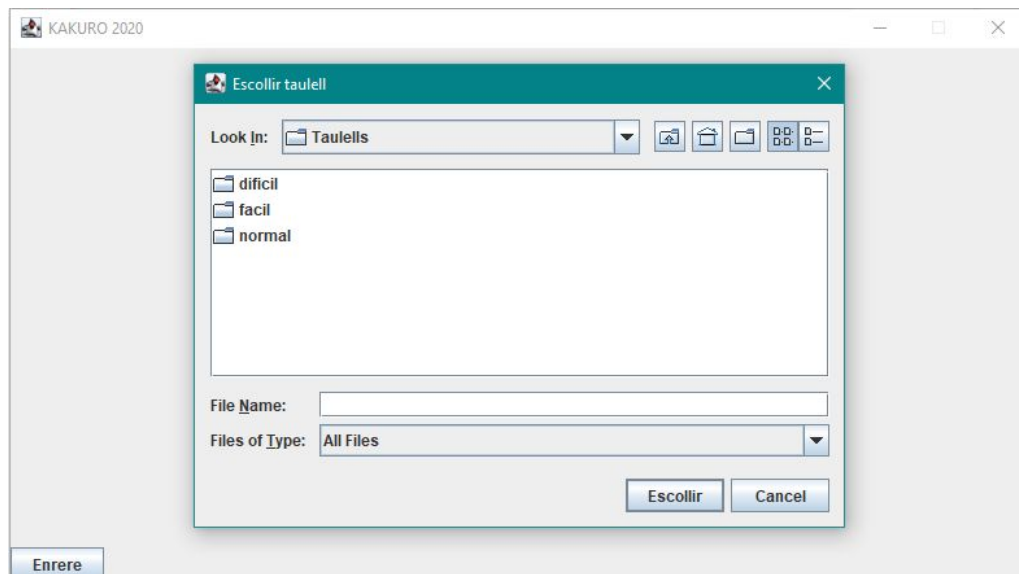


Consultar Rècords

Fem click a Rècords

Cas 1. Estem identificats

Fem click a Escollir taulell i s'obre la finestra d'Escollir taulell.



naveguem fins a un taulell i el seleccionem.

Cas 1.1. Tenim algun rècord en el taulell

La pantalla mostra el rècord de l'usuari en el taulell.



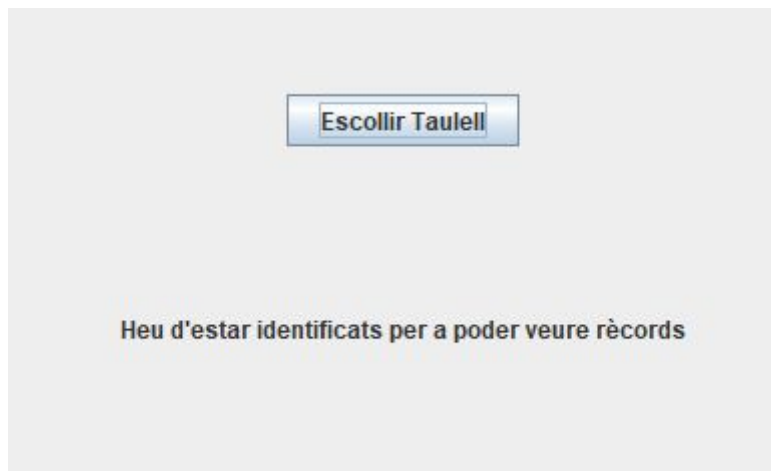
Cas 1.2. No tenim cap rècord en el taulell

La pantalla no mostra cap rècord.



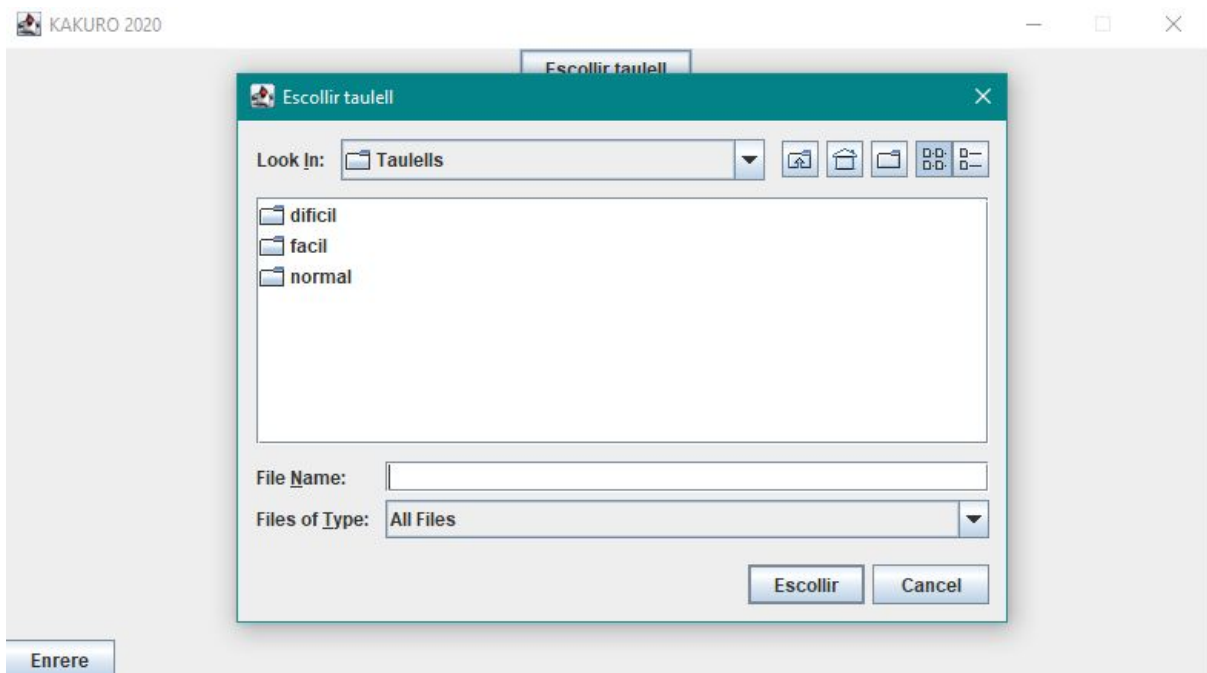
Cas 2. No estem identificats

Fem click a Escollir taulell i la pantalla ens indica que hem d'estar autenticats



Consultar Rànquings

Fem click a Escollir taulell i s'obre la finestra d'Escollir taulell.



N'escollim un.

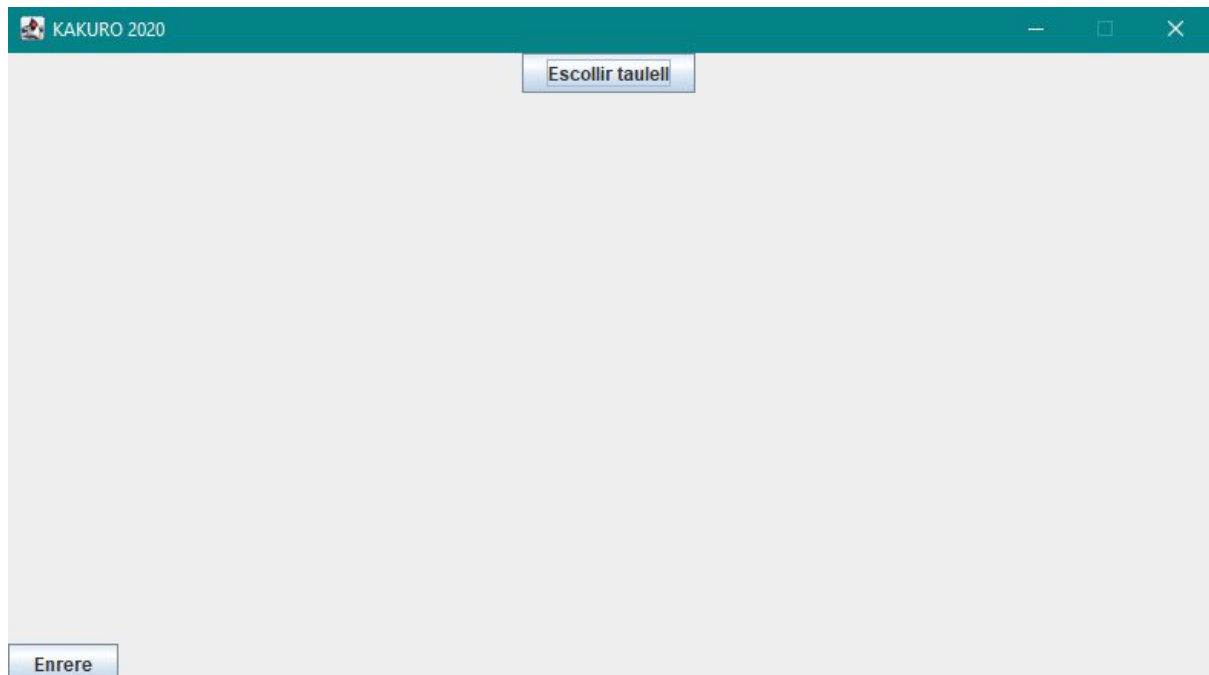
Cas 1. Hi havia rècords al rànkung del taulell

La pantalla mostra el rànkung.



Cas 2. No hi havia rècords al rànkning del taulell

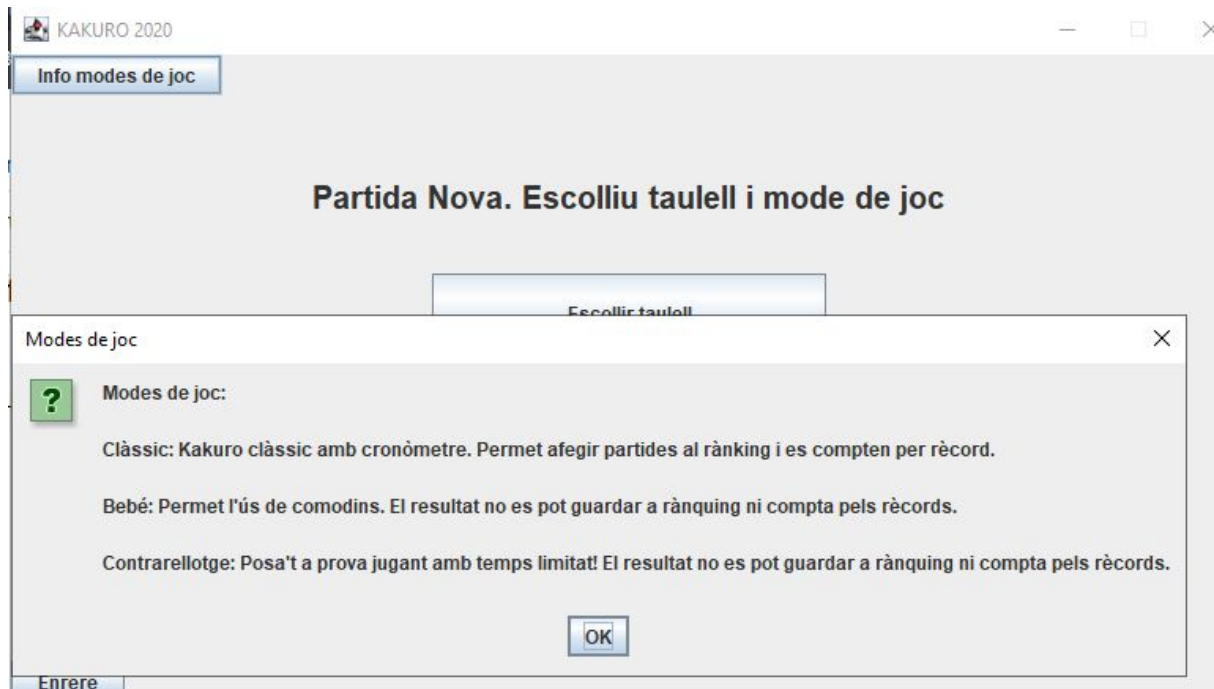
La pantalla no mostra cap rànkning.



Consultar informació de modes de joc

Cas 1. Èxit

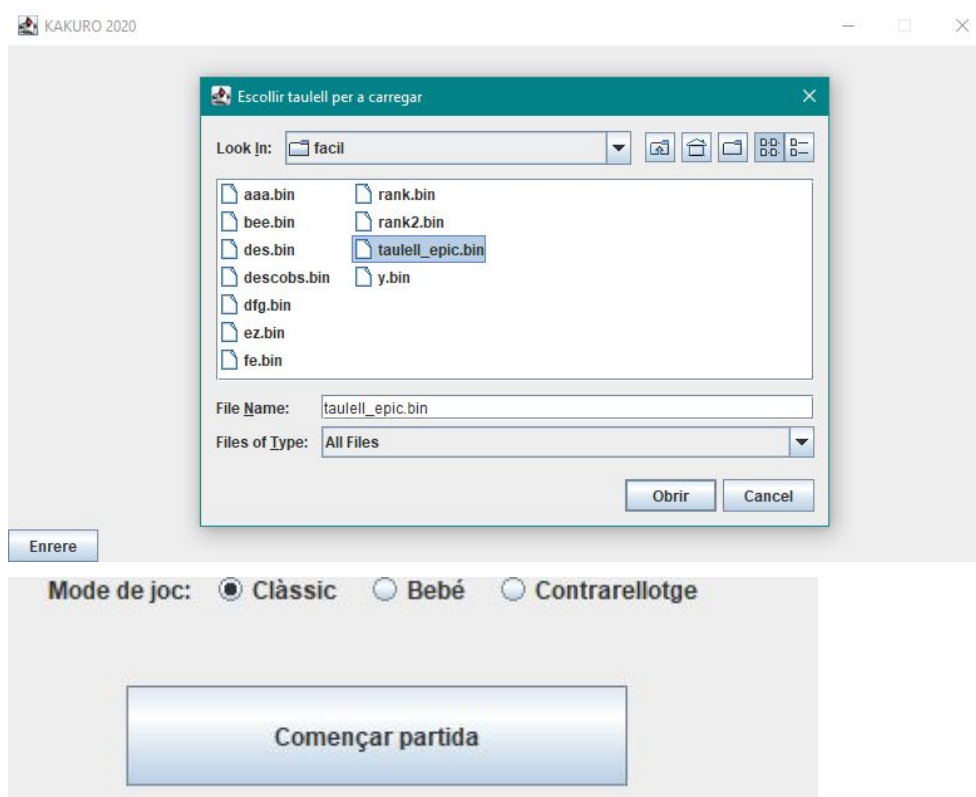
Fem click a Info modes de joc i s'obre un missatge.



3. Jugar

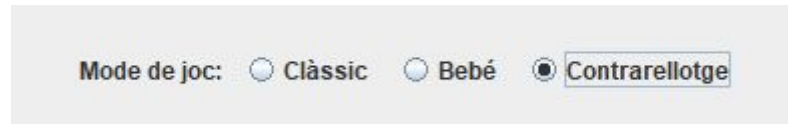
Escollir taulell del repositori

Cliquem a Escollir taulell i n'escollim un. Veiem com s'habilita el botó de començar partida.



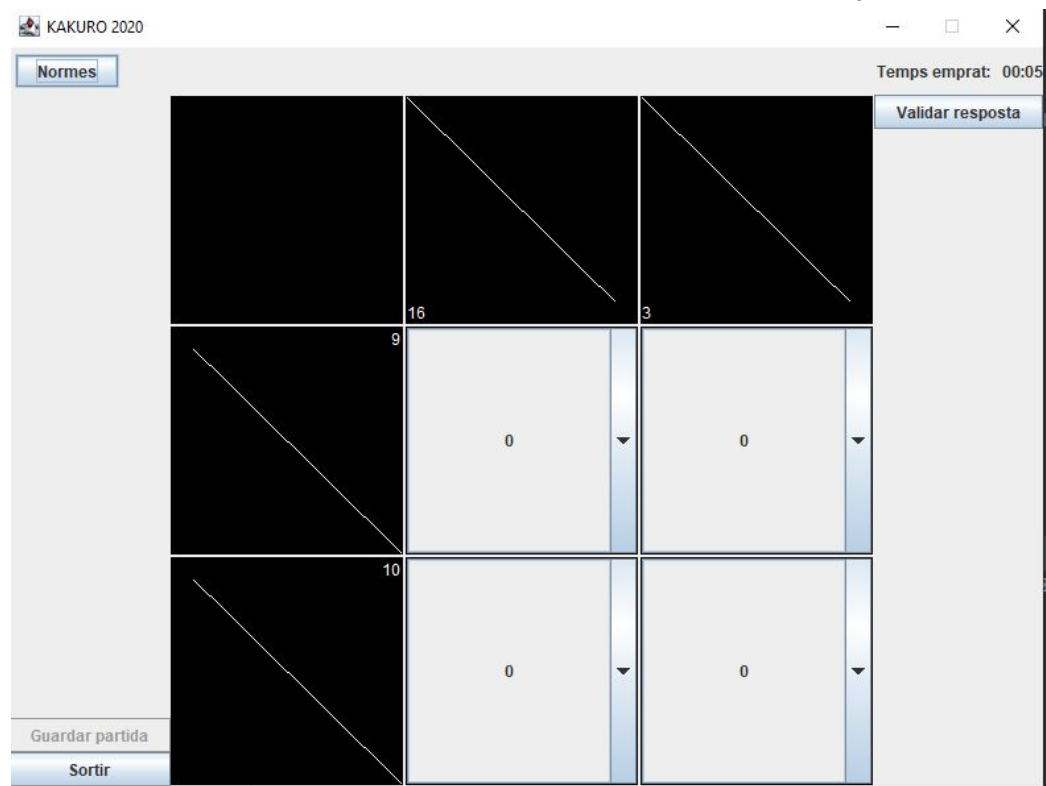
Escollim mode de joc

Cliquem sobre el mode de joc que desitgem, i veiem com canvia.



Començar partida

Fem click a *començar partida*. La pantalla canvia a la pantalla de joc.



Començarem per les funcionalitats comunes als 3 modes de joc:

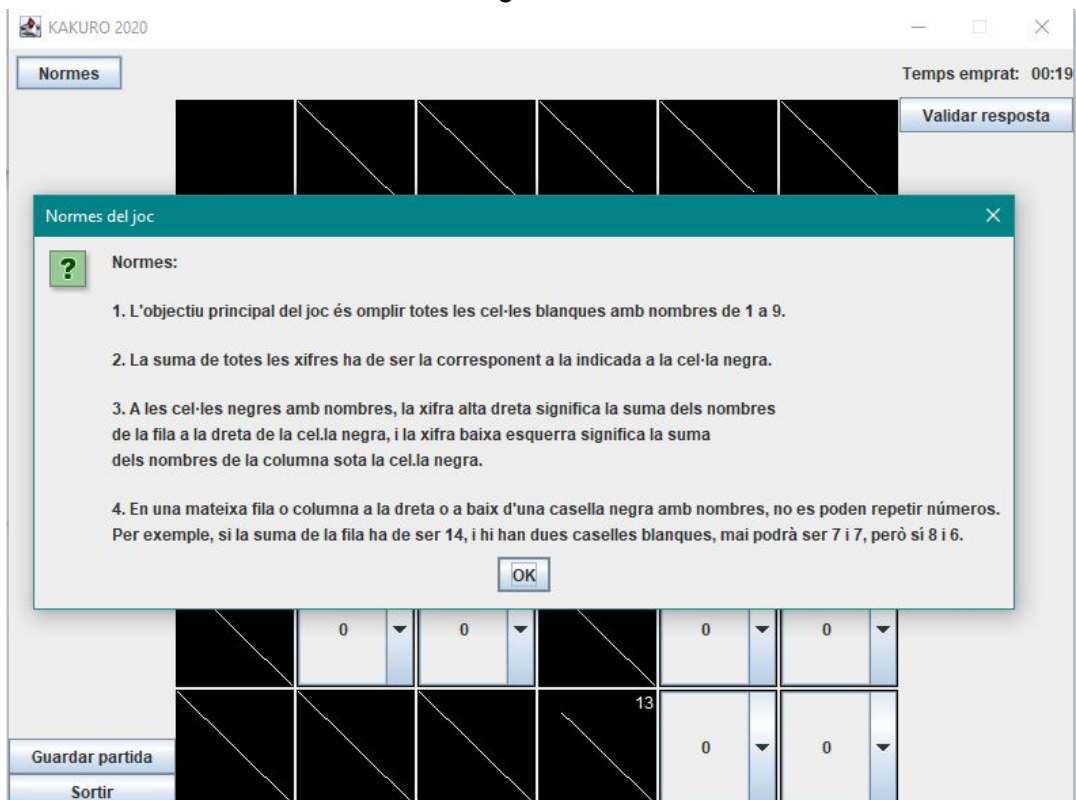
Inserir nombres a les caselles amb els ComboBoxes

Seleccionem nombres a les caselles i són seleccionats.



Consultar normes

Fem click a Normes i s'obre un missatge mostrant les normes

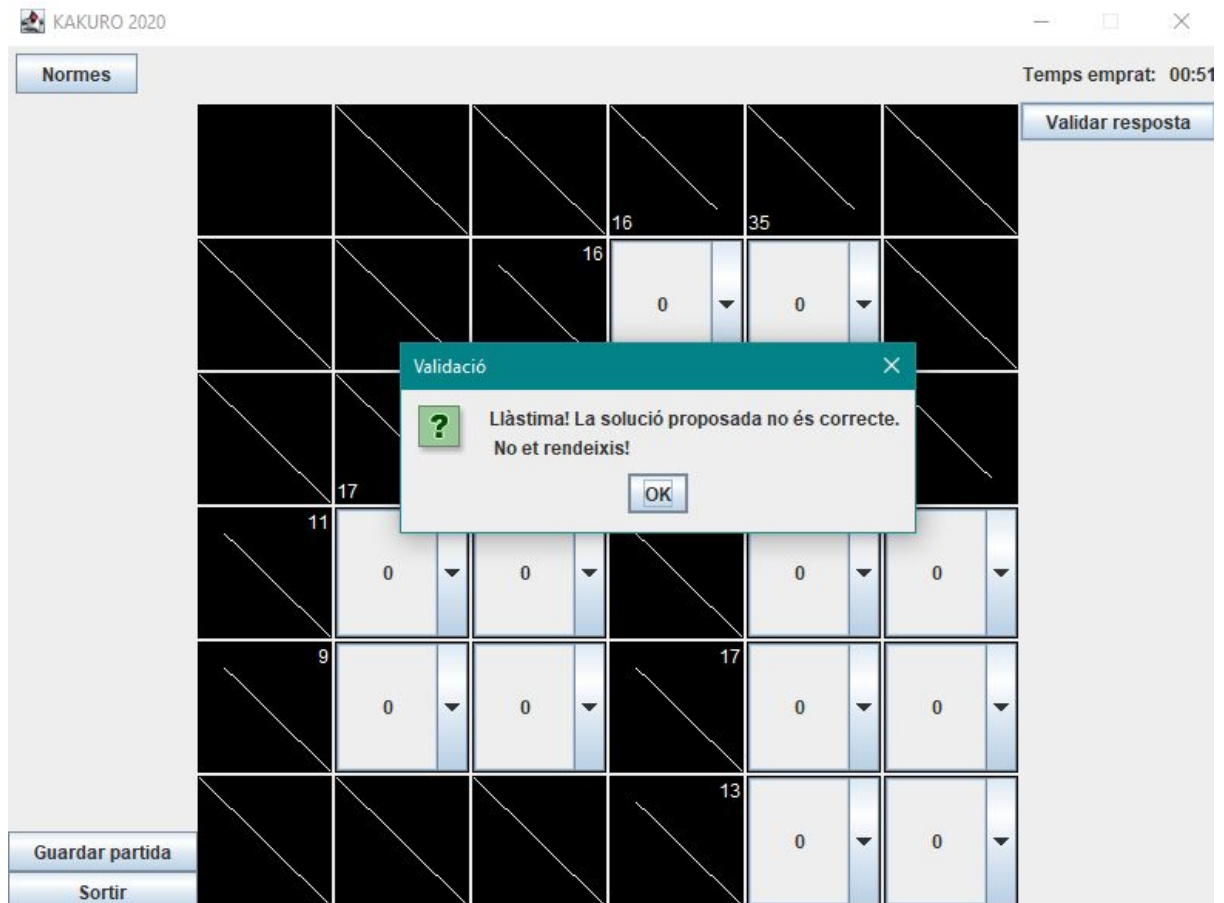


Validar resposta

Fem click a Validar resposta mentre estem jugant al taulell.

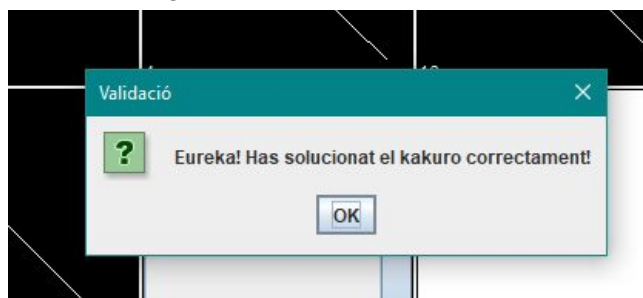
Cas 1. Resposta incorrecta

Se'ns mostra un missatge que indica que la resposta és incorrecta. Fem click a "Ok" i podem seguir jugant.



Cas 2. Resposta correcta

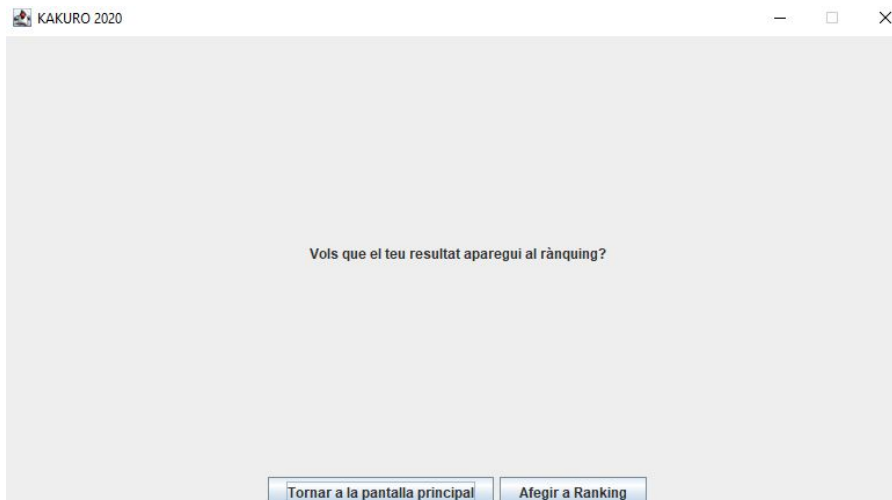
Se'ns mostra un missatge que indica que la resposta és correcta. Fem click a "Ok" i se'ns porta a la següent pantalla.



Ara comprovarem el correcte funcionament de les funcionalitats exclusives de cada mode de joc.

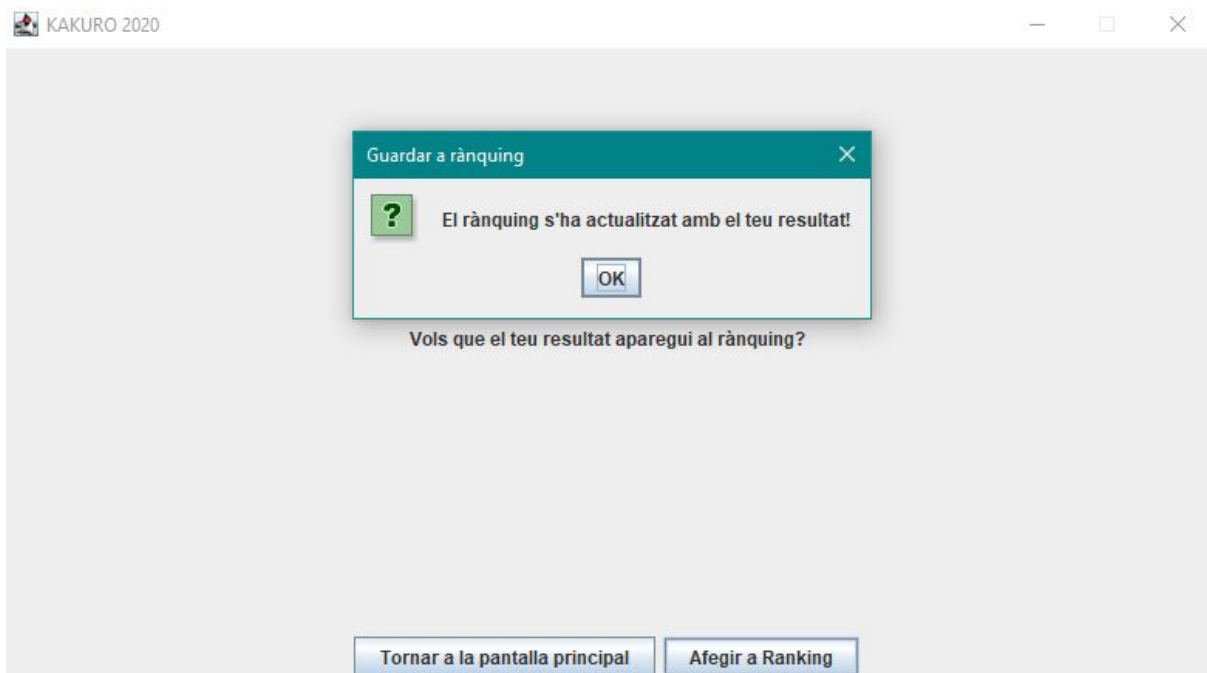
Afegir partida al rànkning

Jugant en mode clàssic i validant el taulell amb èxit, la següent pantalla ens ofereix afegir la nostra partida al rànkning.



Cas 1. Estem autenticats i el mode de joc és *clàssic*

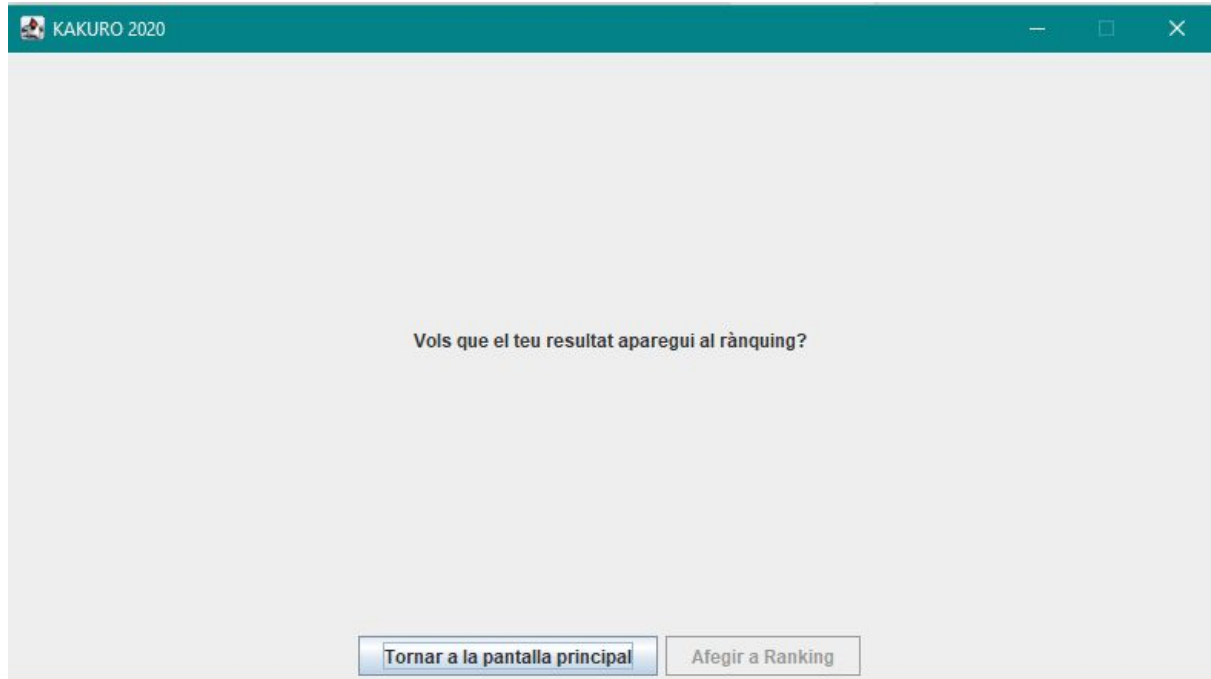
Fem click a Afegir a rànkning. La pantalla ens indica que s'ha afegit la partida al rànkning. Fem click a "Ok" i retorna a la Pantalla Principal.



Podem comprovar que la partida s'ha afegit al rànkning consultant el rànkning des de la Pantalla Principal.

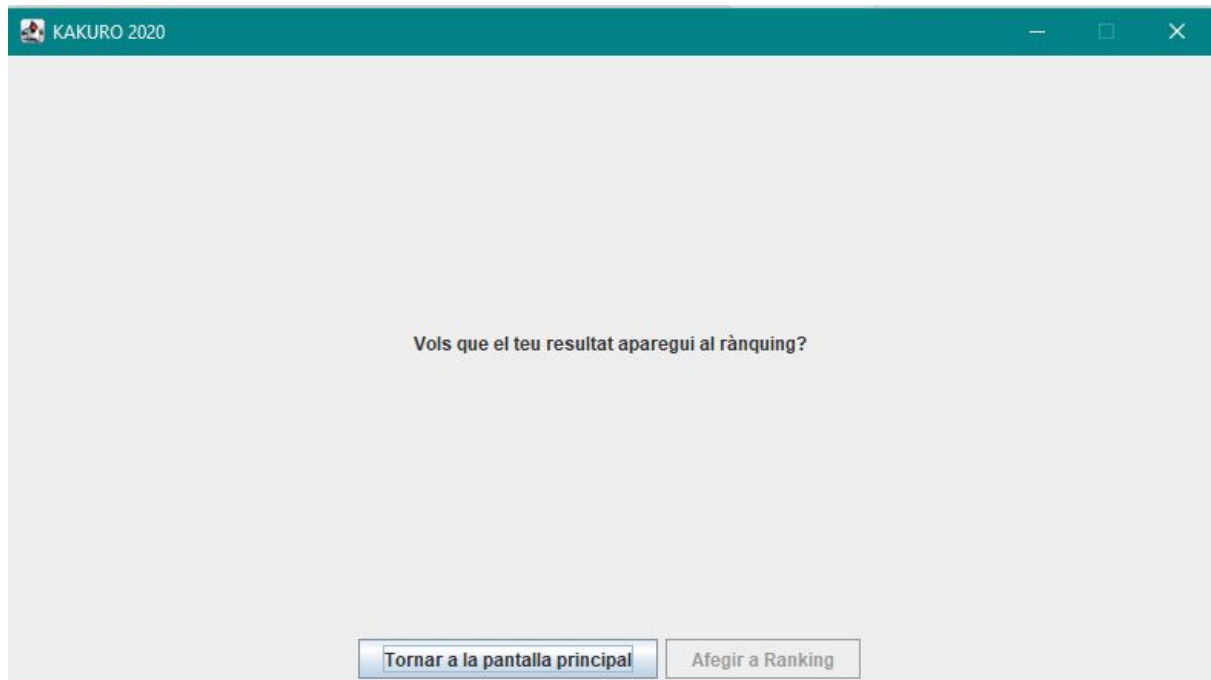
Cas 2. No estem autenticats

El botó Afegir a rànding està deshabilitat.



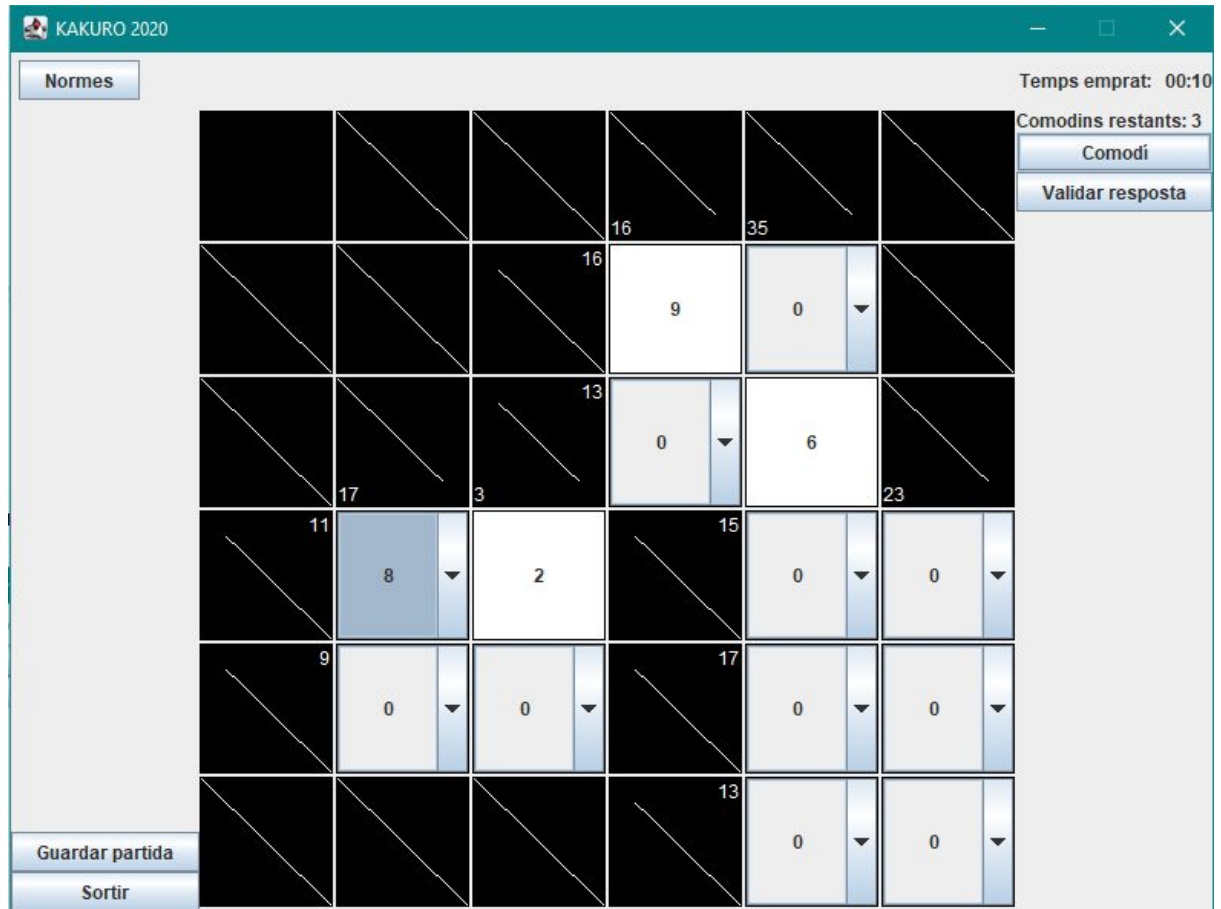
Cas 3. Modo de joc bebé o contrarellotge

El botó Afegir a rànding està deshabilitat.



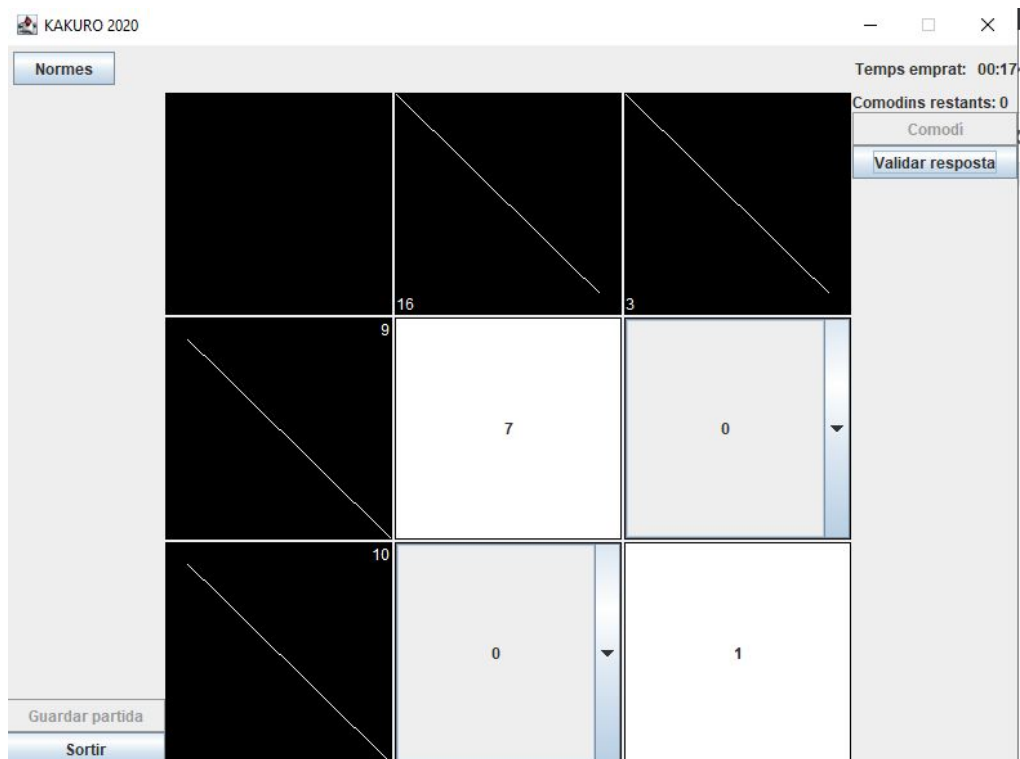
Demandar comodí d'ajuda

Jugant mode Bébé, fem click a Comodí i una casella blanca passa de ser un comboBox a mostrar un nombre.



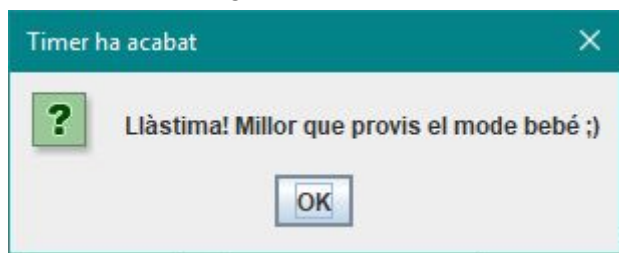
Comodins d'ajuda exhaurits

Jugant mode Bébé, fem click a Comodí i una casella blanca passa de ser un comboBox a mostrar un nombre. Així fins exhaurir el nombre de comodins disponible al taulell. El botó de comodins hauria de deshabilitar-se.



Temps del contrarellotge acabat

Jugant al mode contrarellotge, quan el compte enrere arriba a 0, s'acaba la partida i es mostra un missatge de derrota.

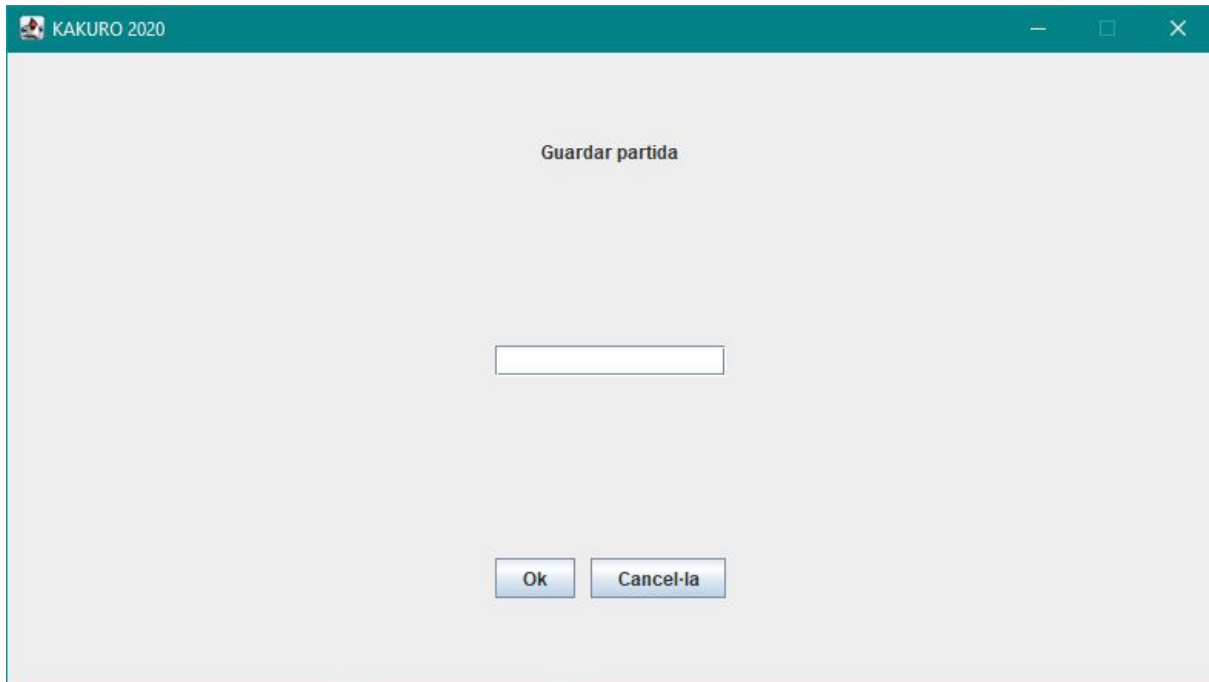


4. Gestió de partides

Guardar partida

Cas 1. Estem autenticats

Estant jugant a un taulell , fem click a *Guardar partida* i ens porta a una nova pantalla.



Cas 1.1. Nom buit

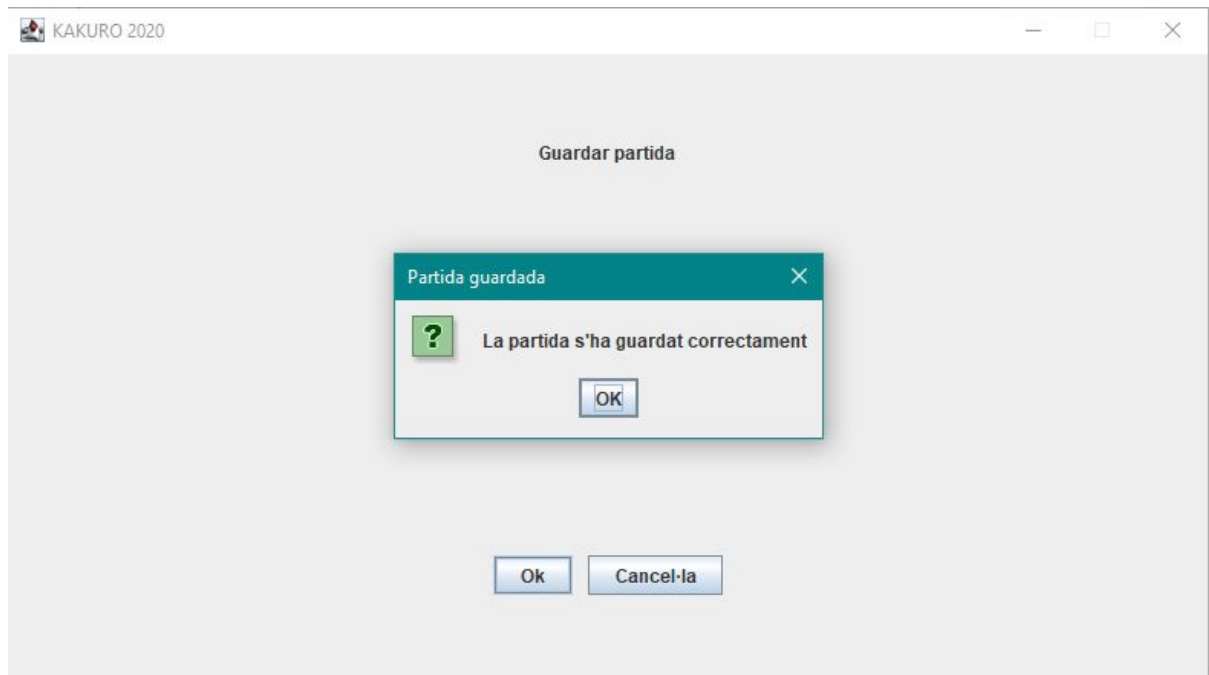
Si deixem el nom de la partida buit i fem click a "Ok", se'ns mostra un missatge d'error.



Cas 1.2. Nom no buit

Escrivim un nom al camp de text i fem click a “Ok”. La partida es guarda.

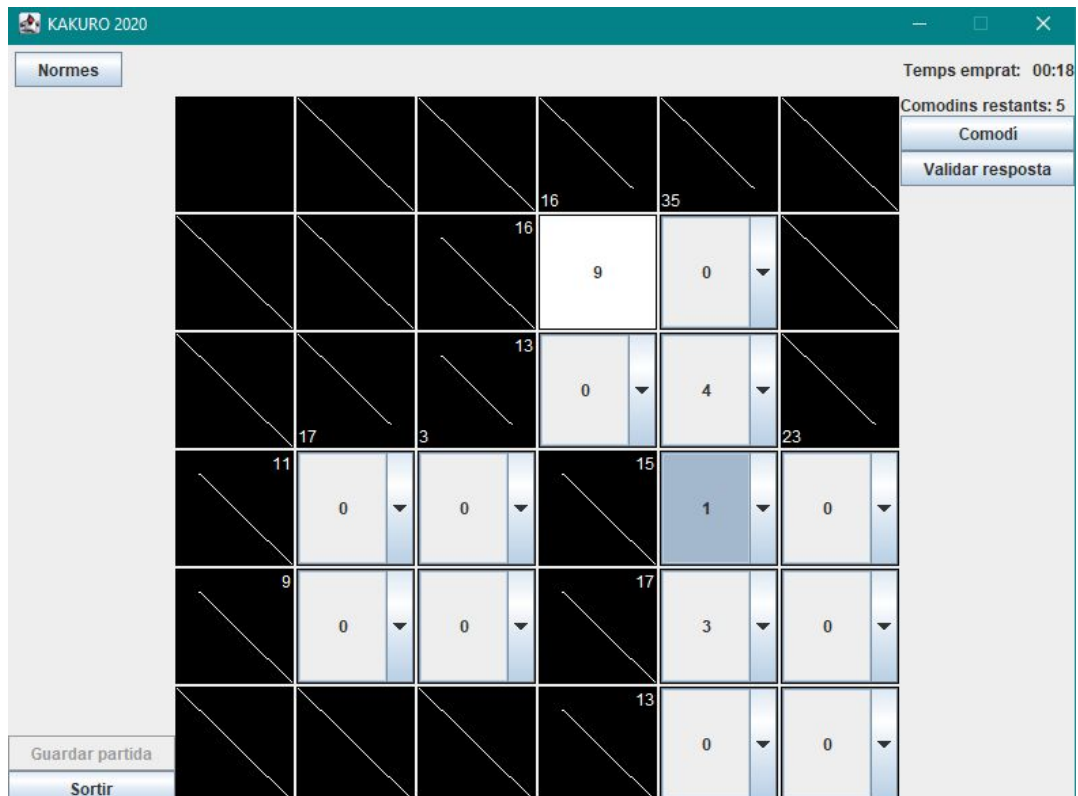
És igual si ja existeix una partida amb aquell nom al perfil, ja que la guarda amb (1),(2), etc.



Podem comprovar que la partida s'ha guardat correctament utilitzant la funció “carregar partida”

Cas 2. No estem identificats

El botó *Guardar partida* està deshabilitat.

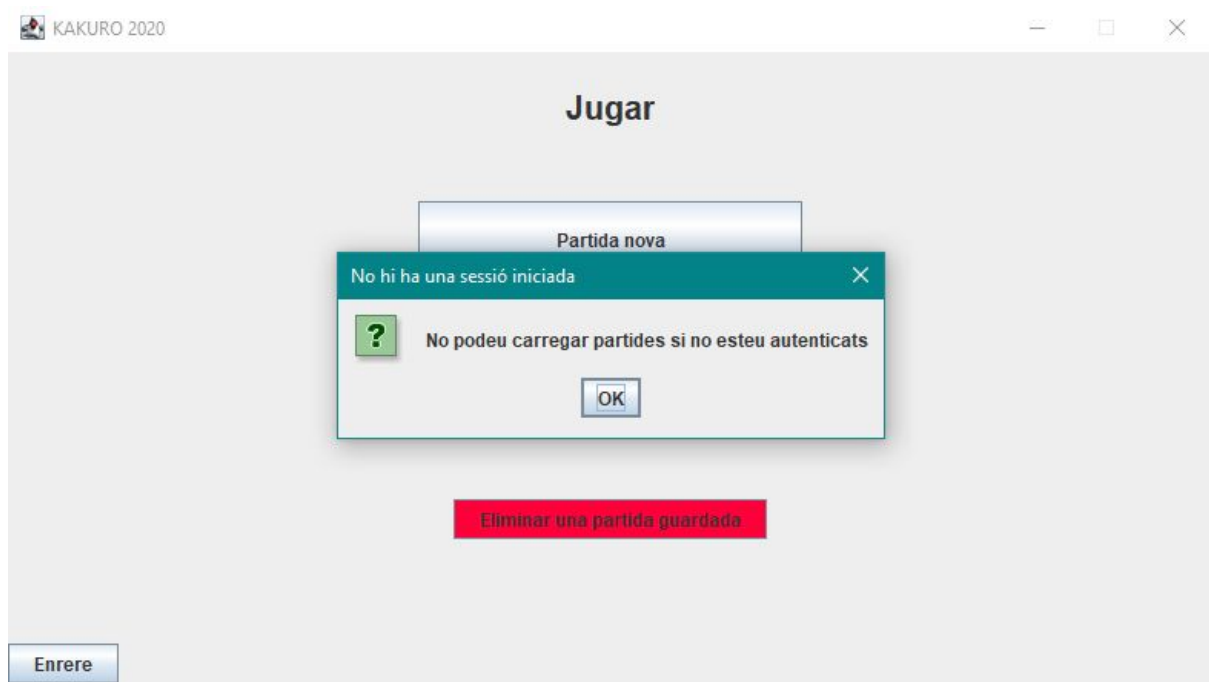


Carregar partida

Fem click a *carregar partida*.

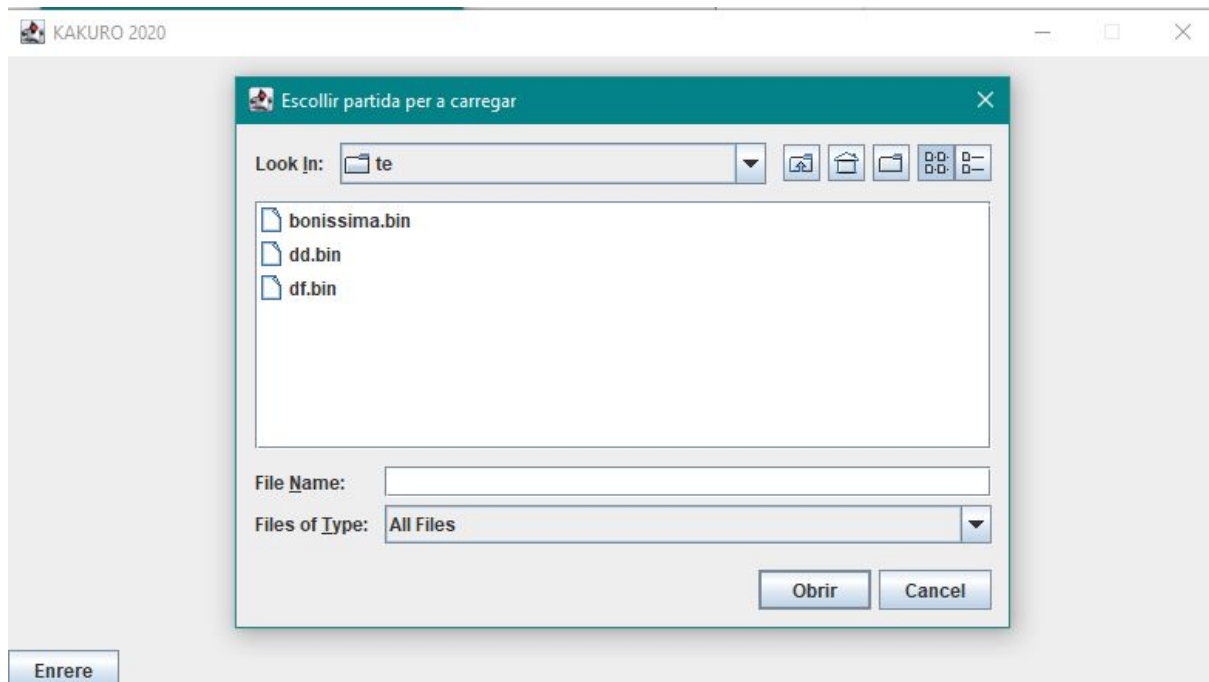
Cas 1. No estem autenticats

Es mostra un missatge d'error.

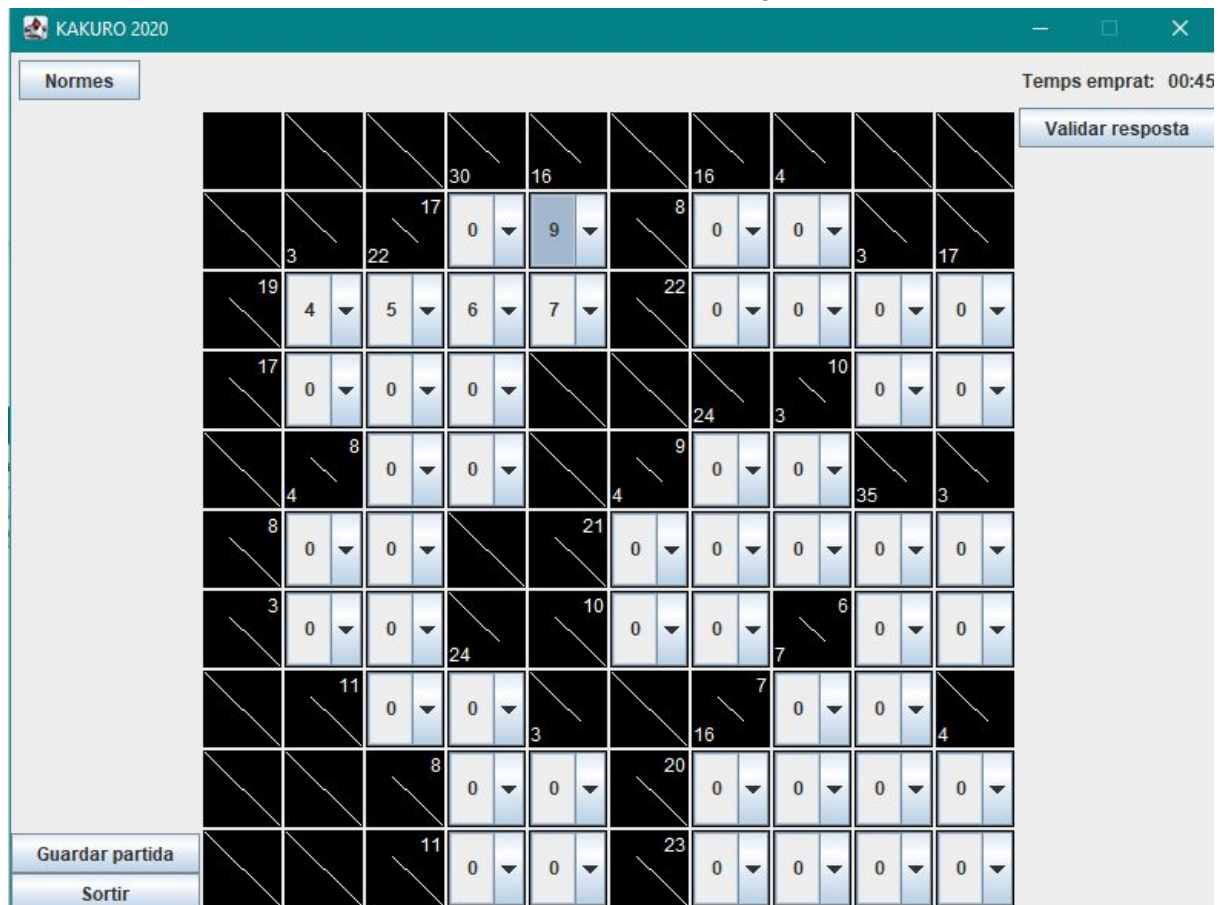


Cas 2. Estem autenticats

S'obre una finestra que permet escollir una de les partides del nostre perfil.



Si n'hi ha alguna, n'escollim una i se'ns porta a la pantalla de joc, on podem veure les caselles i el cronòmetre com els havíem deixat quan vam guardar la partida

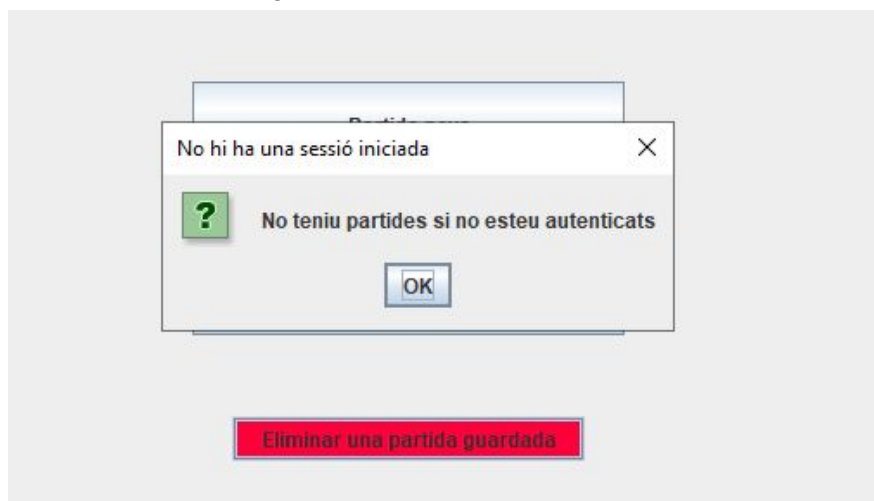


Eliminar una partida guardada

Fem click a eliminar partida

Cas 1. No estem autenticats

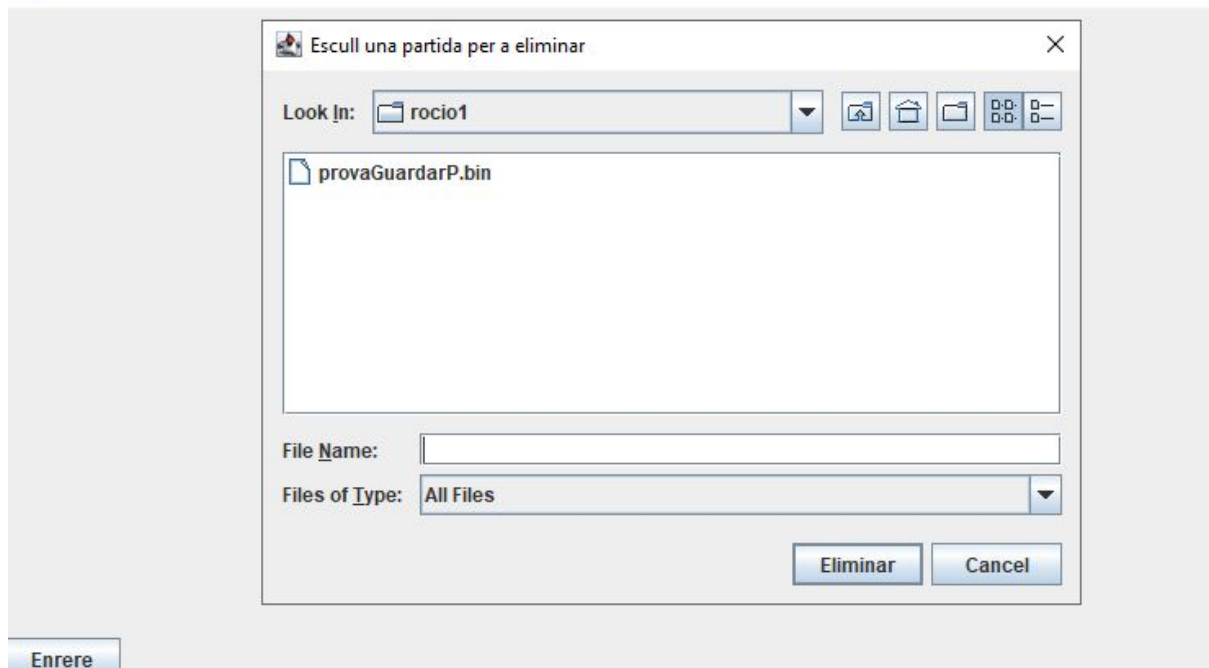
Es mostra un missatge d'error.



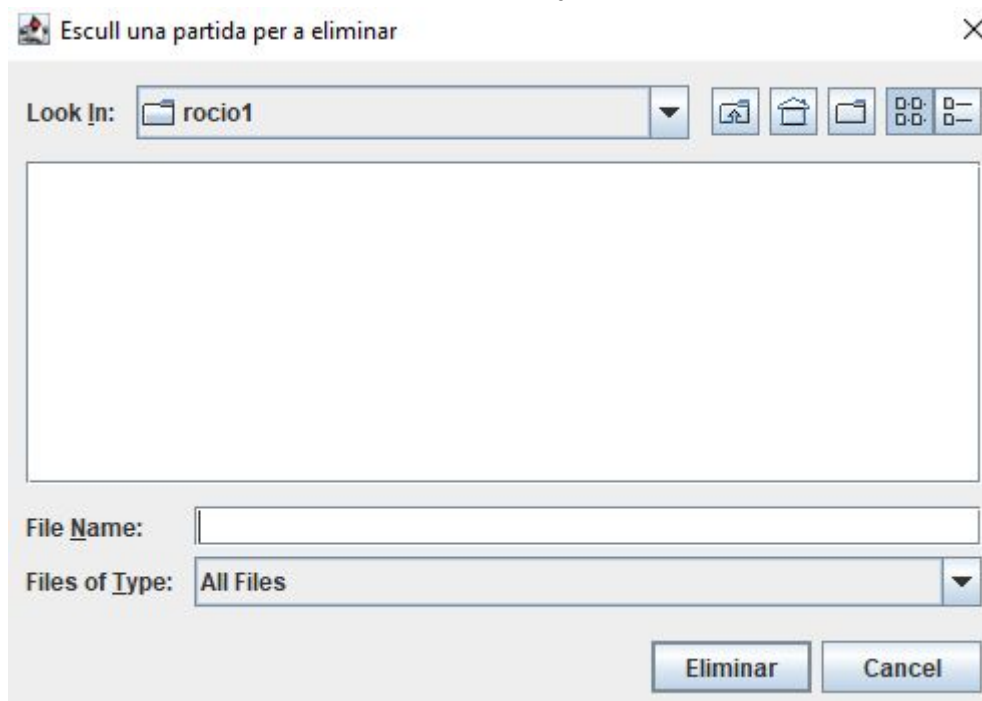
Cas 2. Estem autenticats

S'obre una finestra que ens permet seleccionar una partida guardada al nostre perfil.

KAKURO 2020



Escollim provaGuardarP.bin, i li donem a eliminar. Comprovem que ja no hi és donant-li a eliminar partida un altre cop, i veurem que ja no hi és.



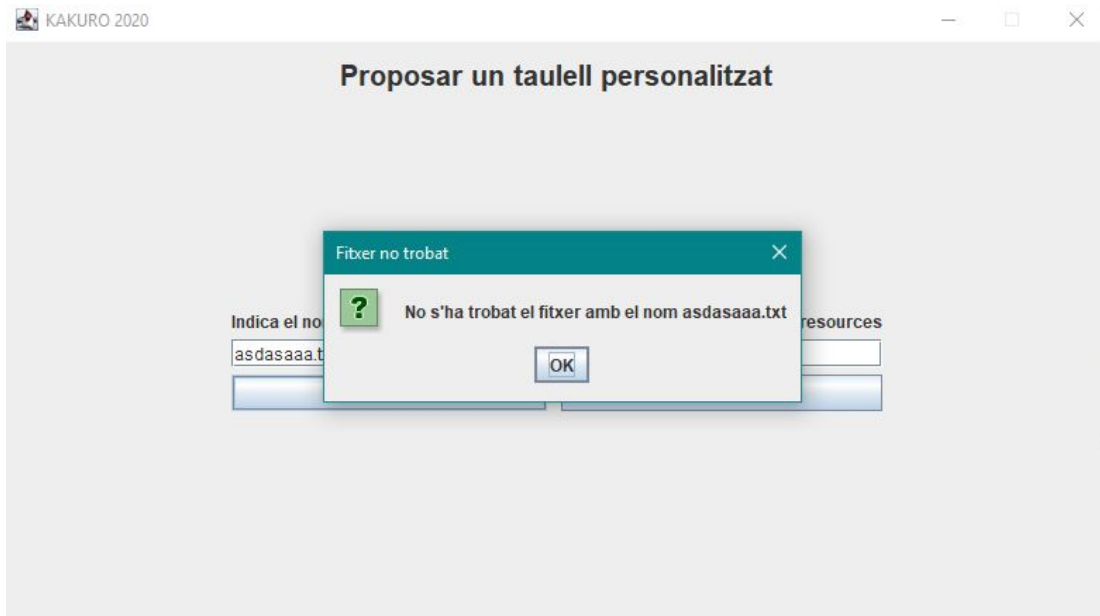
5. Taulells personalitzats

Proposar taulell personalitzat

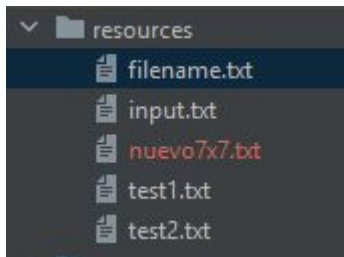
Des de la pantalla *Proposar un taulell personalitzat*, fem click a *Proposa*.

Cas 1. No hi ha cap fitxer al directori resources amb el nom indicat

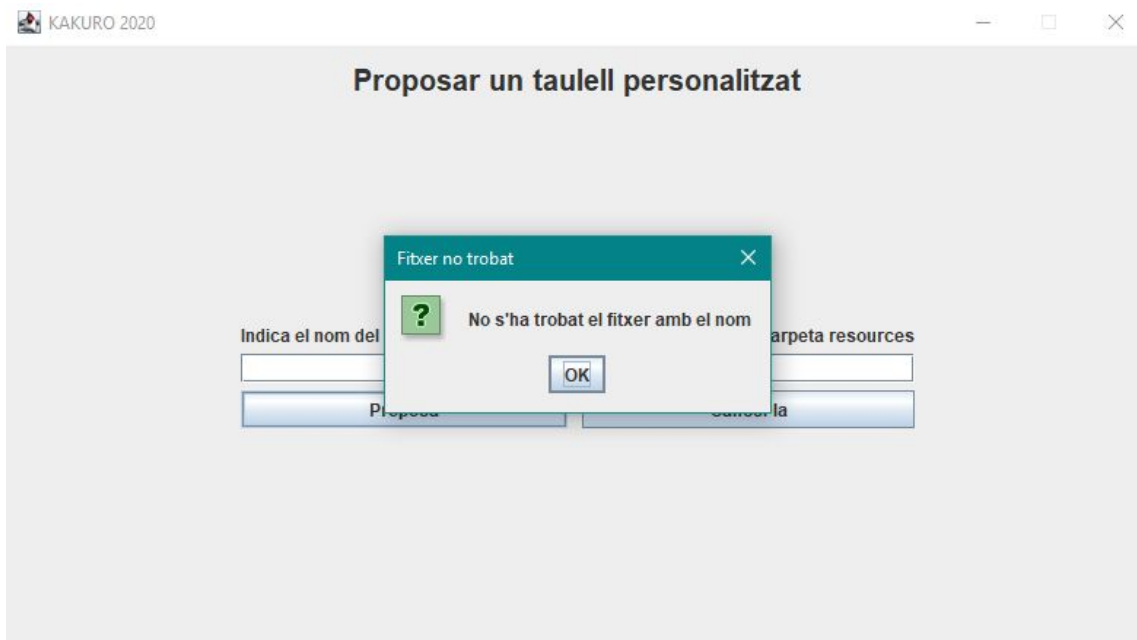
Es mostra un missatge d'error.



(aquest era el nostre directori resources:)



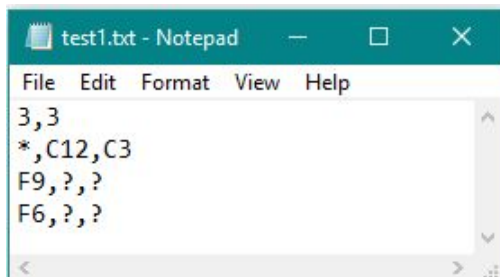
Cas 2. El camp de text està buit



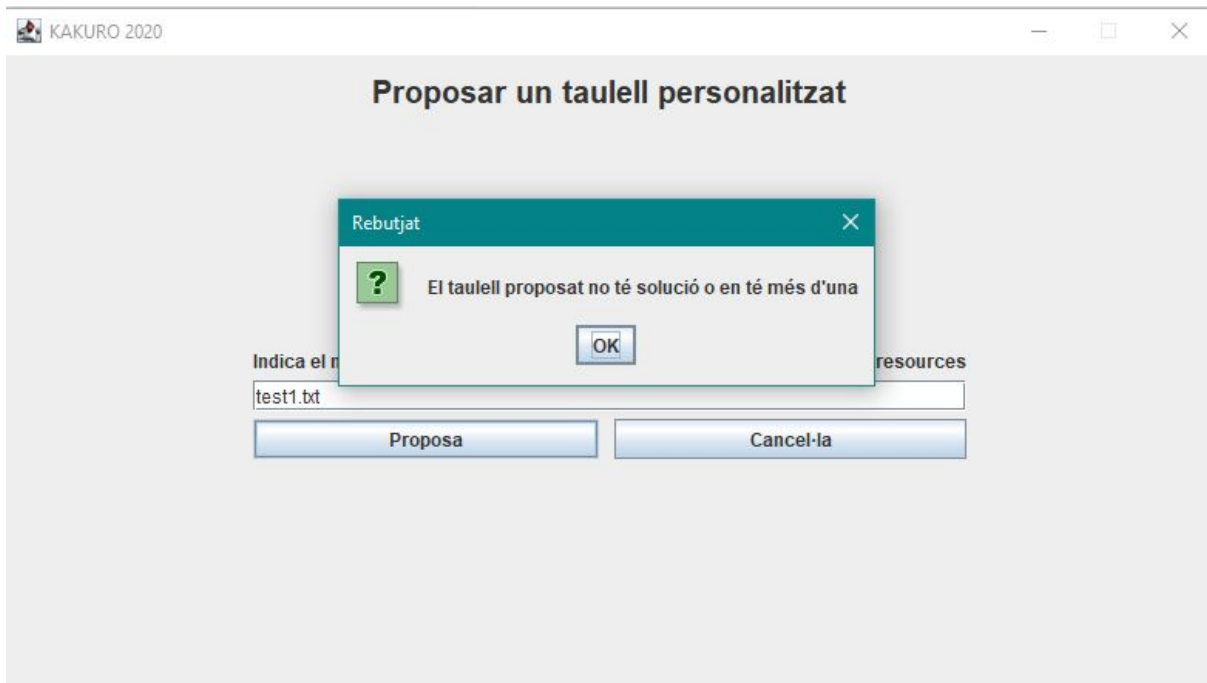
Cas 3. Existeix un fitxer al directori resources amb el nom escrit al camp de text

Cas 3.1. El taulell proposat no té solució única

Aquest és el fitxer que hem introduït:

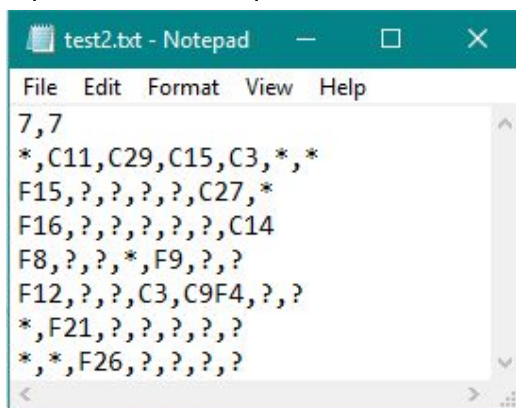


Es mostra un missatge que ho indica.

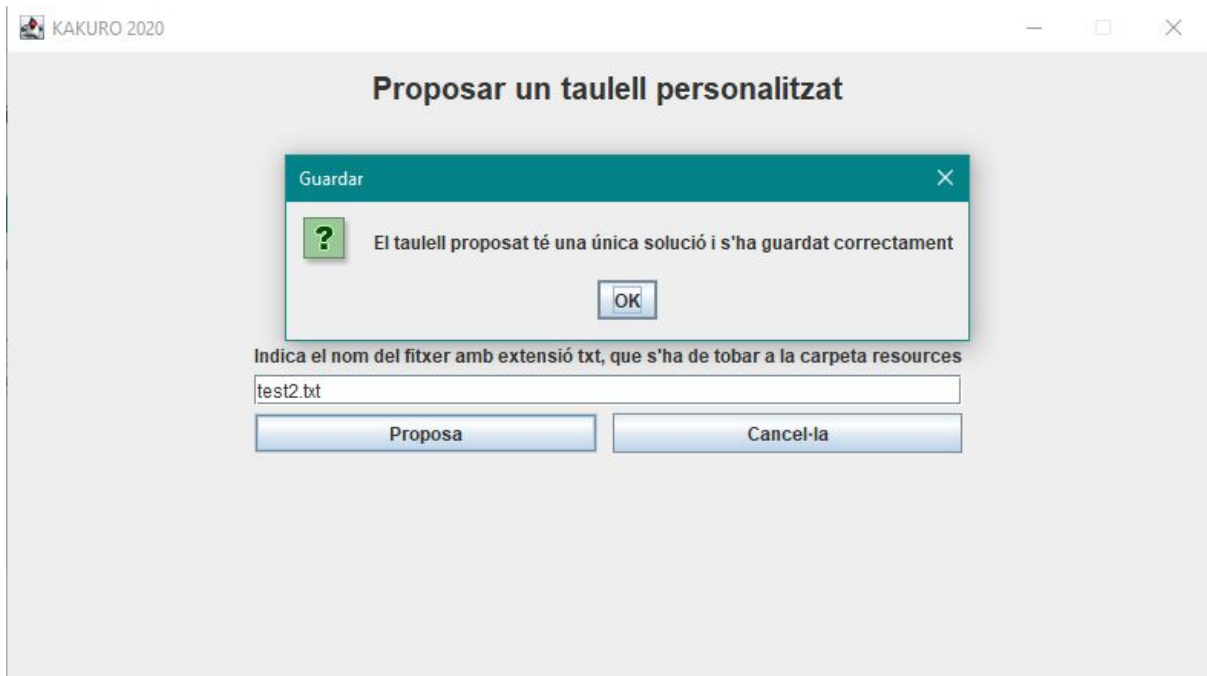


Cas 3.2. El taulell proposat té solució única

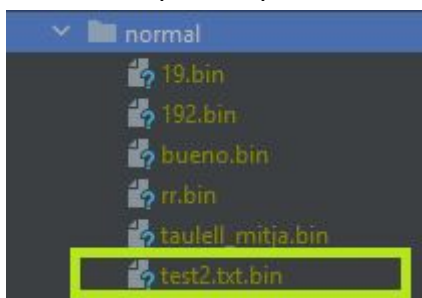
Aquest és el fitxer que hem introduït:



Es mostra un missatge que ho indica.



Podem comprovar que ara el taulell existeix al directori Dades/Taulells/[dificultat].



Crear taulell personalitzat aleatòriament


Estem a la pantalla de generar kakuros a partir de paràmetres.

Cas 1. Taulell sense nom

Fixem un nombre de files, un de columnes, cel·les descobertes i no li posem nom. Li donem a generar i ens hauria d'aparèixer un error indicant-nos que posem un nom al taulell.

Files: 3 ▼
Columnes: 3 ▼
Nombre de cel·les descobertes: 2 ▼
Nom del taulell:

Nom del taulell buit

 Introduïu un nom per al taulell

Cas 2. Èxit (Taulell amb nom)

Cas 2.1 Nom de taulell ja existeix

Fixem un nombre de files, un de columnes, cel·les descobertes i li posem un nom que ja existeixi. Hauria de guardar-se el taulell igualment, amb un (1), (2), etc. al costat del nom, depenent del número de cops que haguem generat un taulell amb aquest mateix nom.

```
hola(1).bin
hola(2).bin
hola.bin
```

Cas 2.2 Taulell fàcil

Fixem un nombre de files = 3, un de columnes = 3, un número qualsevol de cel·les descobertes i un nom. Es guarda al directori de taulells fàcils, i es mostra el taulell generat i resolt a un costat.

KAKURO 2020

Files: 3
Columnes: 3
Nombre de cel·les descobertes: 2
Nom del taulell: provaFàcil
Generar

Enrere

Taulell generat:

16	3	
11	9	2
8		

Taulell generat resolt:

16	3	
11	9	2
8	7	1

facil
.bin
provaFàcil.bin

Cas 2.3 Taulell Normal

Fixem un nombre de files = 6, un de columnes = 6, un número qualsevol de cel·les descobertes i un nom. Es guarda al directori de taulells normals, i es mostra el taulell generat i resolt a un costat.

The screenshot shows the KAKURO 2020 application interface. On the left, there are input fields for generating a normal board:

- Files:** 6
- Columnes:** 6
- Nombre de cel·les descobertes:** 0
- Nom del taulell:** provaNormal
- Generar** button
- Enrere** button

On the right, two 6x6 grids are displayed:

Taulell generat:

			17	29	
		13			
4	30				
25					
					17
12			17		
			17		
	30				
	17				

Taulell generat resolt:

			17	29	
		13	8	5	
4	30				
25	1	7	9	8	
					17
12	3	9	17	9	8
			17		
	30				
		6	8	7	9
	17				
		8	9		

At the bottom, a file explorer shows the directory 'normal' containing the file 'provaNormal.bin'.

Cas 2.3 Taulell Difícil

Fixem un nombre de files = 10, un de columnes = 10, un número qualsevol de cel·les descobertes i un nom. Es guarda al directori de taulells difícils, i es mostra el taulell generat i resolt a un costat.

Files: 10
Columnes: 10
Nombre de cel·les descobertes: 0
Nom del taulell: provaDifícil
Generar

Enrere

Taulell generat:

16	23					17	4		
17						10			
16			6			11			13
	7							9	
				17			3		
		11					3		
17	35					16			
24						6			
					3			17	3
16								9	
			24						
	16				5			11	
16			4					16	
24						13			
27						10			

Taulell generat resultat:

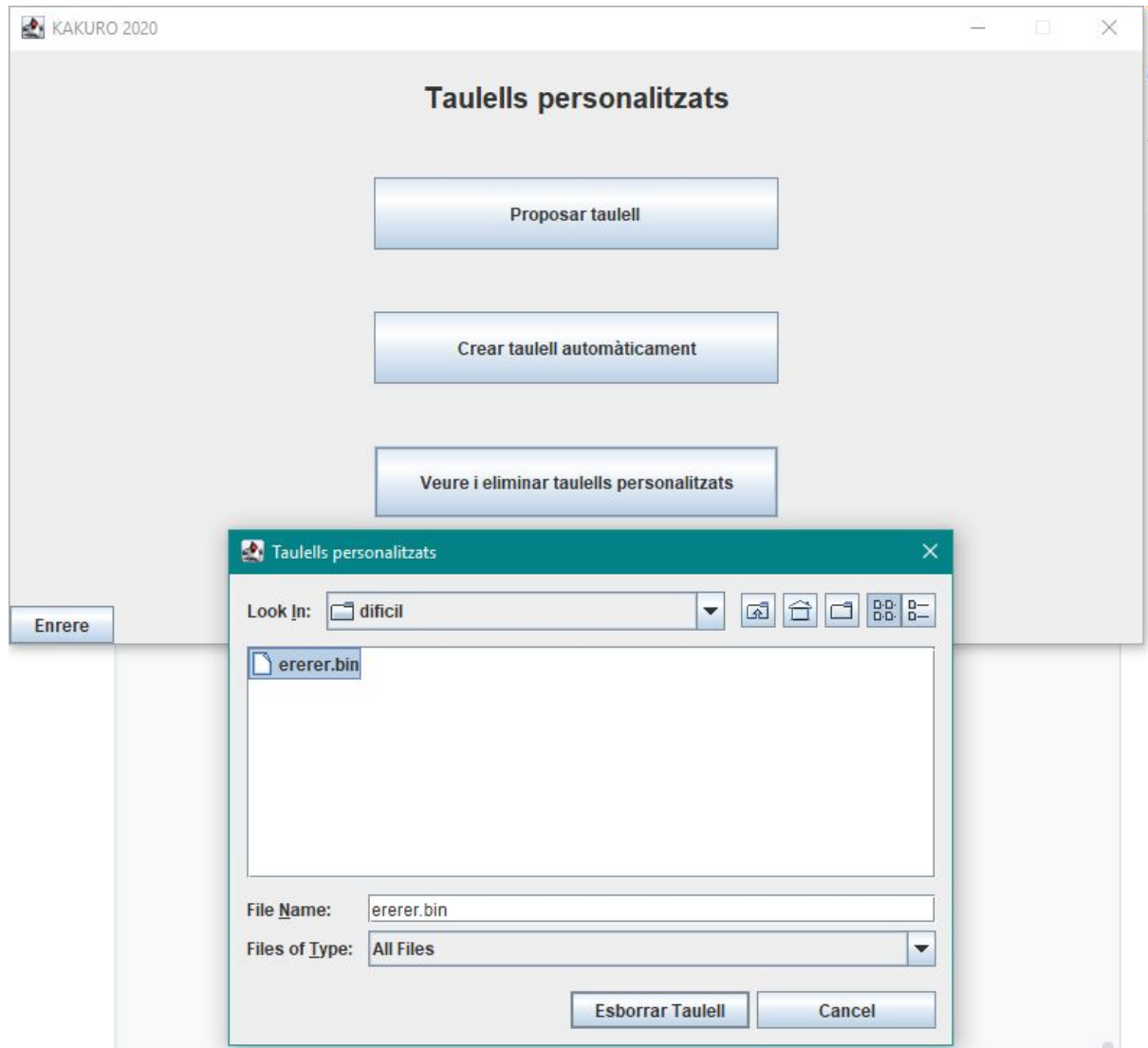
16	23					17	4		
17	9	8				10	9	1	
16	7	9	6			11	8	3	13
	7	6	1					9	1
				17			3		8
		11					3		
17	35					16	1	2	
24	8	5	2	9		6	4	2	
					3				17
16	9	7	24				1	2	9
									8
	16				5			11	
16		9	7	4		2	3	16	9
24	9	6	8	1		13	6	7	
27	7	8	9	3		10	1	9	

difícil
provaDifícil.bin

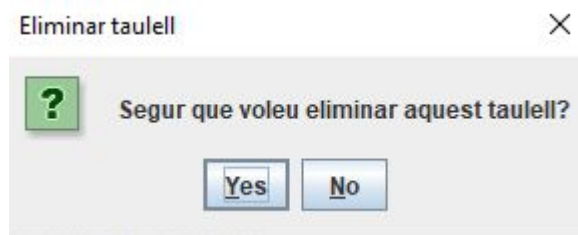
Eliminar taulell personalitzat

Cas 1. Èxit

Cliquem a veure i eliminar taulells personalitzats. Seleccionem un taulell qualsevol i comprovem que s'ha eliminat.



Ens sortirà una finestra, on direm que estem segurs



Com observem, el taulell ja no hi és.



6. Shortcuts

Alt+J

Cas 1. Èxit

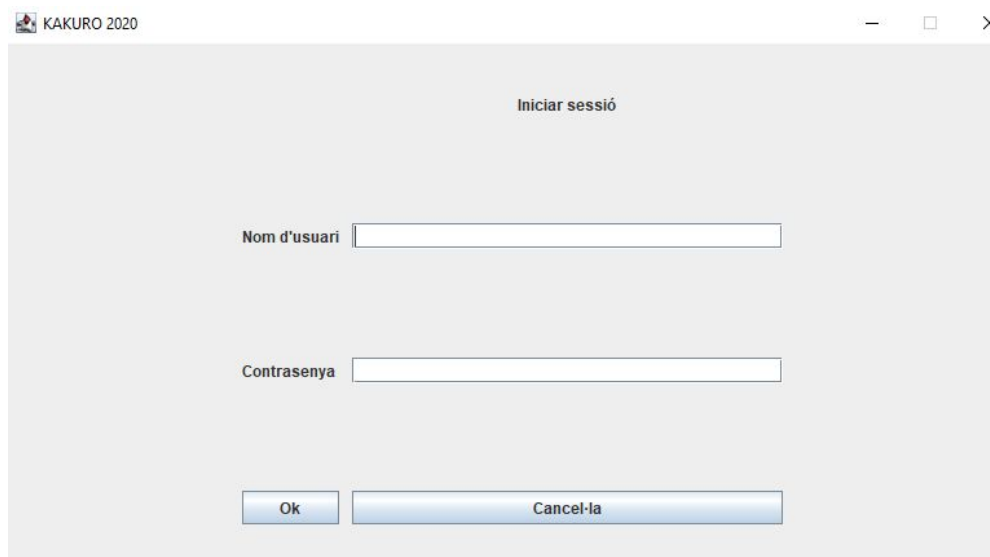
Estant a la pantalla principal, premem Alt +J, i té el mateix comportament que el botó de jugar.



Alt+L

Cas 1. Èxit

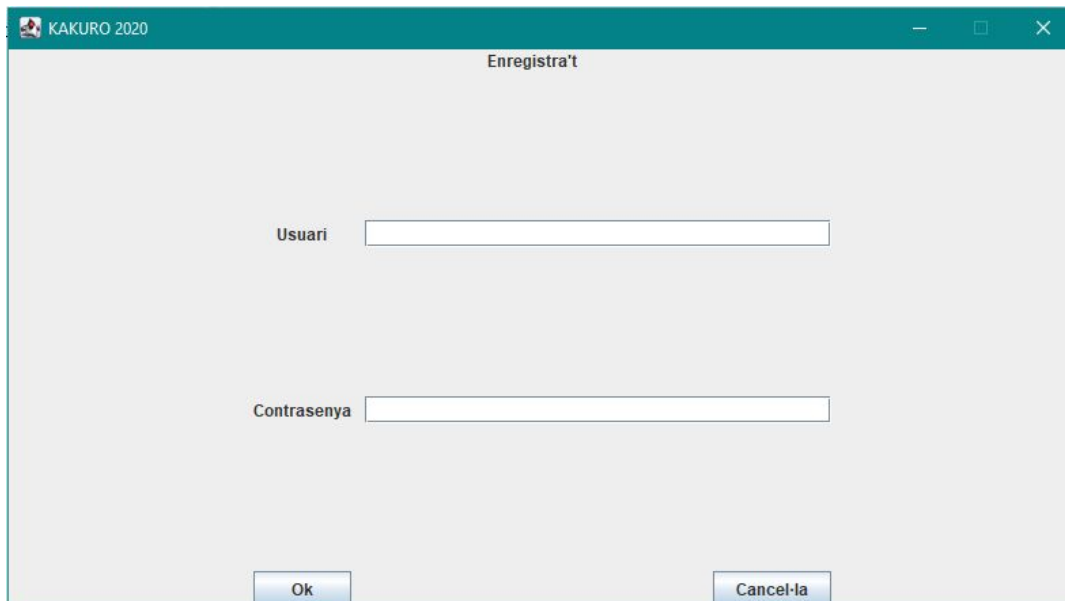
Estant a la pantalla principal, premem Alt + L, i té el mateix comportament que el botó de log in.



Alt+I

Cas 1. Èxit

Estant a la pantalla principal, premem Alt + I, i té el mateix comportament que el botó de Sign up.



Alt+S

Cas 1. Èxit

Estant a la pantalla principal, premem Alt + S, i té el mateix comportament que el botó de Sortir.

