

## **Joc de prova per a una partida codemaker amb 6 boles**

El joc et mostra una interfície amb 6 opcions: Nova partida, Carregar partida, Rànquing, Rècords, Com jugar i Sortir.

**Seleccionem l'opció de Nova Partida.**

El joc et mostra una interfície amb diverses opcions. Mostra el rol que vols ser durant la partida, Codemaker o Codebreaker. També mostra el nombre de boles a seleccionar, i l'opció d'activar el colors repetits.

**Seleccionem el rol de Codemaker, 6 boles.**

La interfície et mostra un tauler de joc amb 6 boles a cada costat, on l'esquerra són els intents i la dreta les correccions. També mostra una filera de 8 colors a sota, on cada un d'ells és una bola. A més també et mostra un conjunt de 6 boles a dalt de tot, que és on va la solució.

**Seleccionem la bola vermella i la col·loquem en el forat de la solució.**

**Seleccionem la bola blava i la col·loquem en el forat de la solució.**

**Seleccionem la bola verda i la col·loquem en el forat de la solució.**

**Seleccionem la bola taronja i la col·loquem en el forat de la solució.**

**Seleccionem la bola lila i la col·loquem en el forat de la solució.**

**Seleccionem la bola groga i la col·loquem en el forat de la solució.**

La interfície mostra en la primera filera de la columna de l'esquerra una bola vermella en la posició 1, una bola blava en la posició 2, una bola verda en la 3 i una taronja en la 4, una bola lila en la posició 5 i una bola groga en la posició 6. A més la interfície mostra una filera de 3 colors a sota, on cada un d'ells és una bola.

**Seleccionem la bola negra i la col·loquem en el primer, segon, tercer, quart, cinquè i sisè forat de la quarta correcció.**

La interfície mostra un diàleg indicant que l'algoritme ha trobat la solució.

**Seleccionem menú si volem tornar al menú inicial i restart si volem tornar a jugar amb la mateixa configuració.**