

Manual d'usuari

A continuació explicarem com utilitzar correctament cadascuna de les funcionalitats.

Jugar una partida

Només executar el programa apareixerà la següent vista:



Aquesta et permetrà començar una nova partida, carregar una anteriorment començada, accedir tant als rànquings com als records i per últim accedir a un apartat anomenat com jugar. També hem afegit un botó que et permetrà tancar el joc anomenat *Sortir*.

1. Nova partida

En escollir començar una nova partida haurem de fer una configuració prèvia. S'haurà d'escollir entre diferents configuracions que afectaran el joc de formes diferents.

Primer haurem d'escollir el rol que voldrem fer:

- *Codemaker*: és el jugador que tria un patró (combinació de colors), que el codebreaker haurà d'endevinar. També s'encarregarà de donar les correccions a les combinacions provades per l'altre rol.
- *Codebreaker*: és el jugador que ha d'endevinar el patró escollit pel codemaker, a través de les respostes obtingudes per aquest.

El rol que no sigui triat per l'usuari el durà a terme la màquina.

Després haurem d'escollir el nombre de boles amb el que voldrem jugar. Aquest es trien a través d'un "radio button". Tindrem les opcions de 4, 6 o 8 boles.

Tot seguit haurem d'escollir si voldrem utilitzar colors repetits, això permetrà que les combinacions de color puguin repetir colors. També en l'opció de codebreaker podrem optar al mode ajuda. Aquest consisteix en el fet que en el moment de tornar una correcció aquesta estigui ordenada (si es troba activada l'opció) o desordenada.

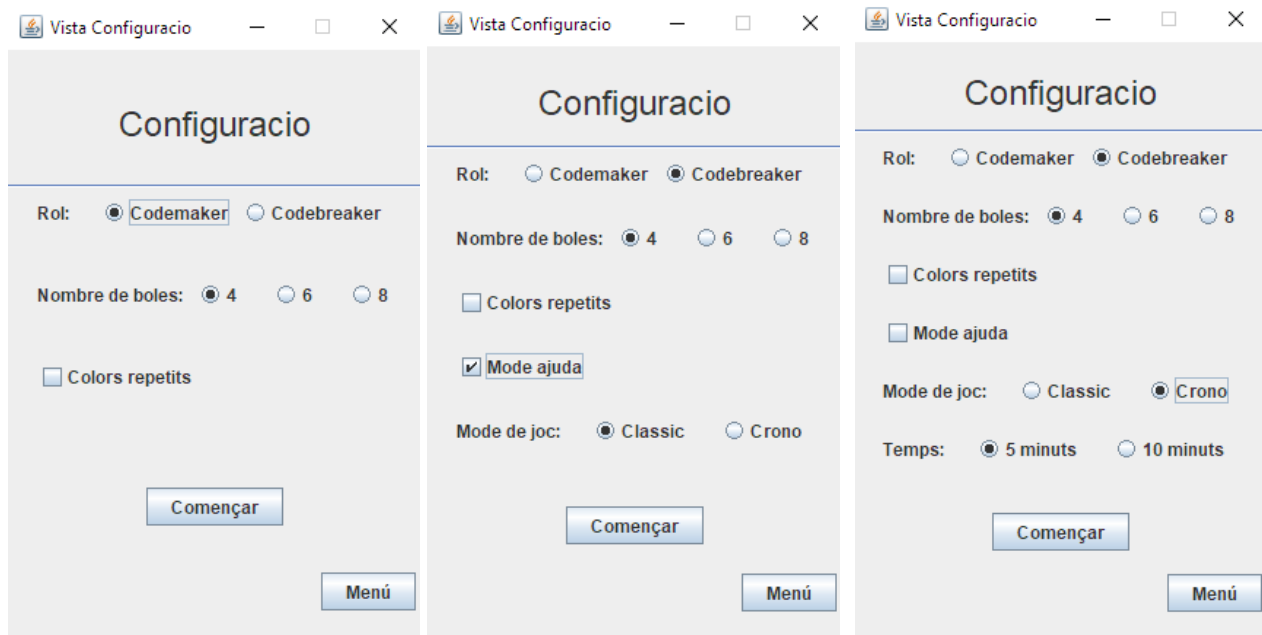
En l'opció de *Codebreaker* hi ha dos modes de joc diferents:

- *Clàssic*: partida on el jugador fa el rol de *codebreaker* i intenta endevinar la combinació en el mínim d'intents i temps possible.
- *Crono*: partida on el jugador fa el rol de *codebreaker*, jugada de manera que intenta guanyar el màxim de partides possibles en un temps determinat.

Per últim en el cas d'escollir el modo crono s'haurà de triar entre 5 o 10 minuts.

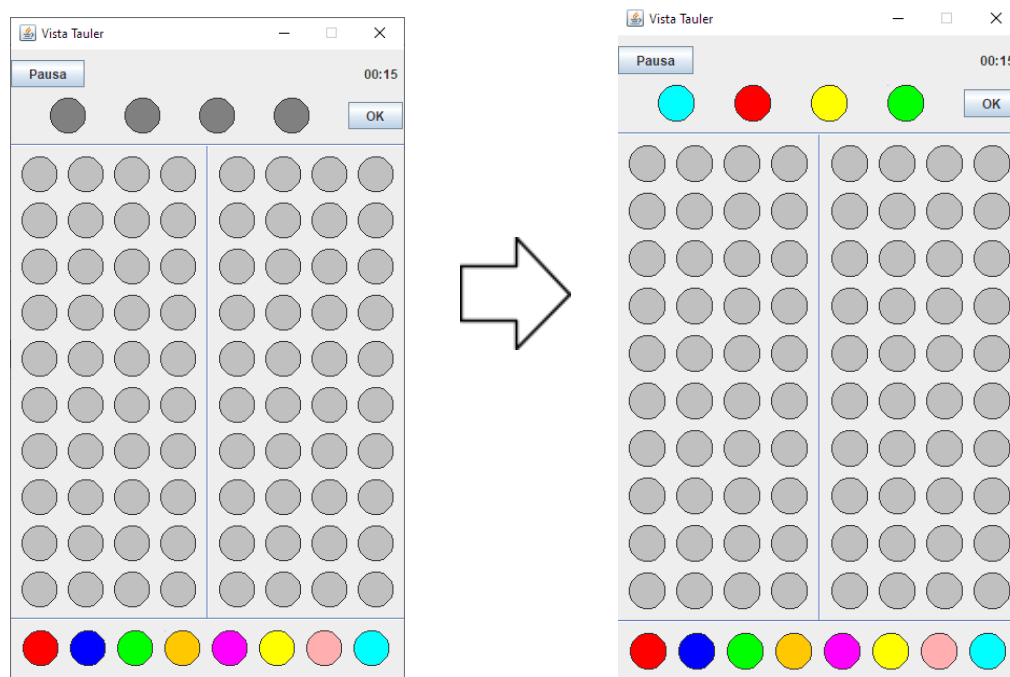
Un cop configurats tots els camps s'haurà de prémer el botó *Començar* i apareixerà una vista que et permetrà jugar.

Aquestes són les vistes que et permetran configurar la partida de la forma explicada anteriorment:

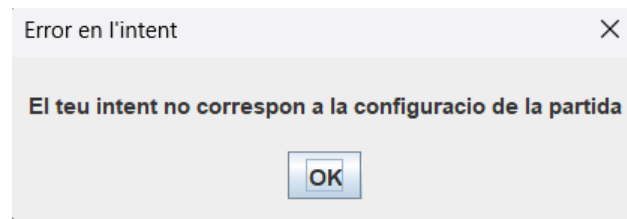


1.1 Jugar una partida com a Codemaker

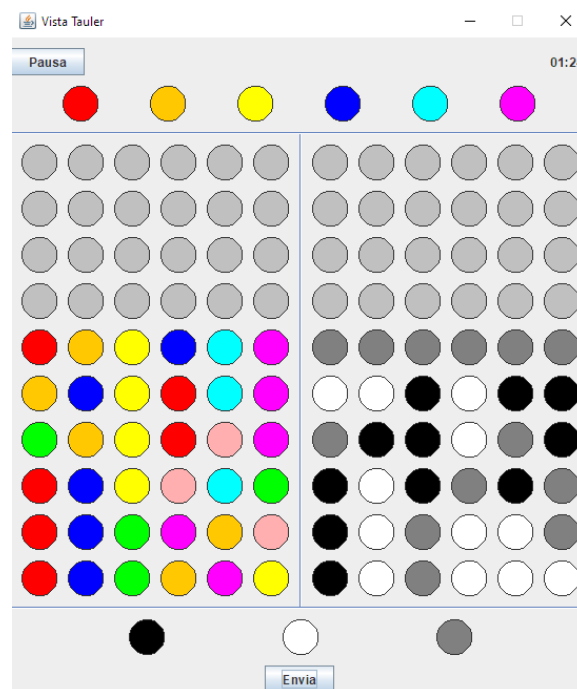
En escollir jugar una partida com a *Codemaker*, primer s'haurà de triar la combinació que haurà de ser endevinada pel *codebreaker*. Per fer-ho s'han de triar les boles de colors que vulguem i arrossegar-les a la part superior. Un cop la combinació estigui completa s'ha de pressionar el botó de *OK*.



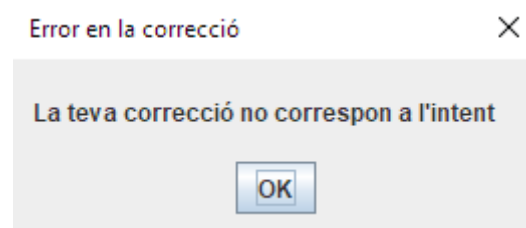
Si s'intenta introduir una combinació amb colors repetits quan en la configuració no ho hem marcat en el moment de prémer el botó sortiria el següent pop-up:



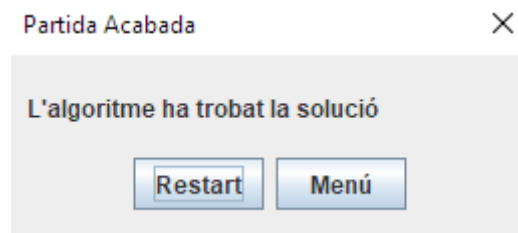
Un cop introduïda una bona combinació depenent del nombre de boles de la partida s'obtindrà l'intent del codebreaker. A continuació, el programa demanarà la correcció. Aquesta serà representada amb plus negres i blancs. Els plus negres representa que el color i posició són correctes, els blancs color correcte i posició incorrecte. En el cas que el color no es trobi en la combinació es deixarà l'espai en gris.



En cas que la correcció introduïda per l'usuari no sigui la correcta, apareixerà un missatge per pantalla demanant que la canviïs. En donar al OK es tancarà i podràs modificar la teva correcció.



En el moment que l'algoritme utilitzat endevini la combinació sortirà el missatge següent:

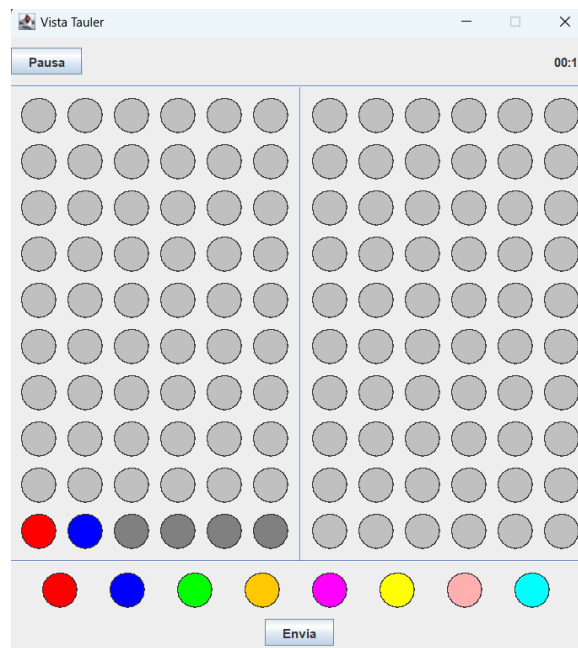


En escollir el *Restart* tornaràs a començar una partida amb la mateixa configuració, mentre que si li dones al *Menú*, sortiràs al menú principal.

1.2 Jugar una partida com a Codebreaker

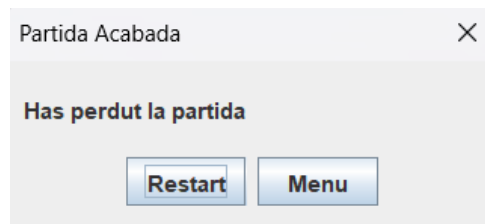
En escollir jugar una partida com a *Codebreaker*, aquest haurà de fer combinacions de colors per endevinar la solució triada pel codemaker.

Per provar una combinació, primer s'han de triar cadascun dels colors de les fitxes. Per triar la fitxa que volem, s'ha de prémer sobre aquesta i després es tornarà a prémer la posició on es vulgui col·locar.



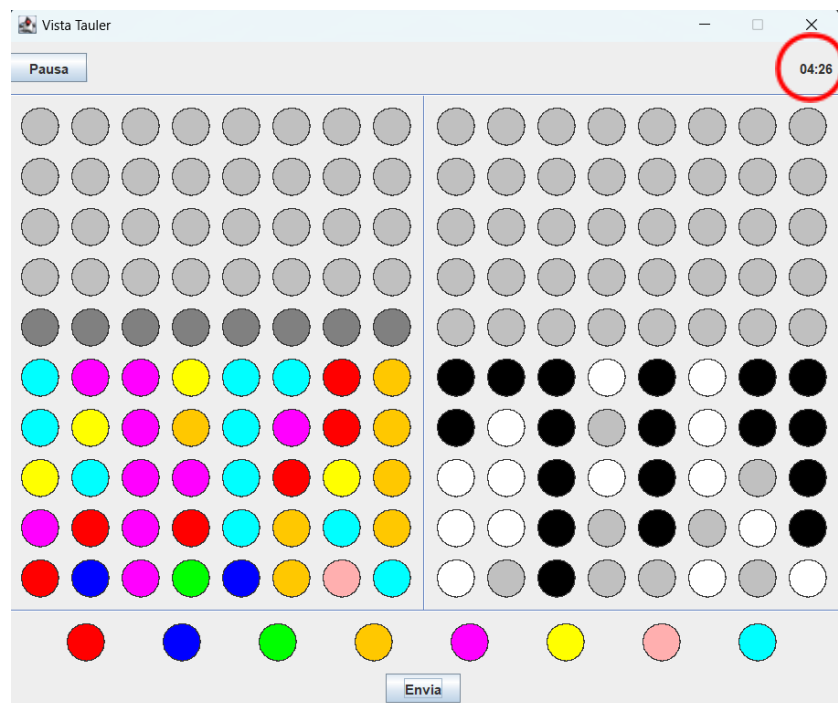
Un cop introduïda la combinació, s'ha d'enviar amb el botó *Envia*. De manera immediata s'obté una correcció i es podrà continuar provant combinacions. La correcció serà representada amb pius negres i blancs. Els pius negres representa que el color i posició són correctes, els blancs color correcte i posició incorrecte. En el cas que el color no es trobi en la combinació es deixarà l'espai en gris.

La partida es perd en el moment en què fas 10 intents i no endevines la combinació. En aquell moment surt un pop-up amb el següent text:

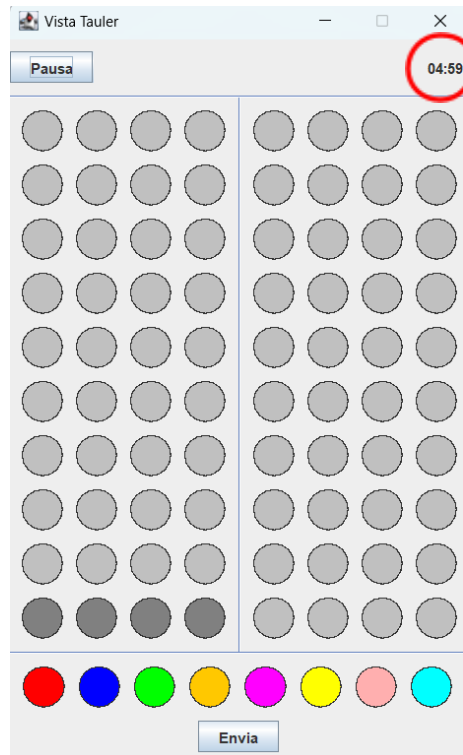


Els dos modes de jocs es basen en introduir combinacions fins a arribar a la solució. L'únic que canvia és el temps i la forma de guanyar la partida.

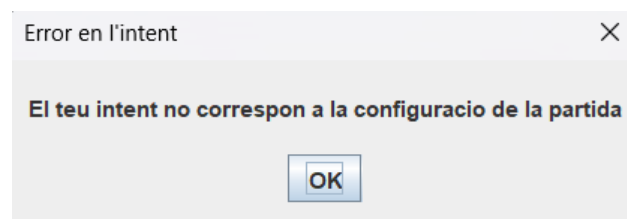
En el **mode clàssic** es juga amb un cronòmetre (el temps va augmentat). Per guanyar una partida s'ha d'endevinar la combinació introduïda pel codemaker.



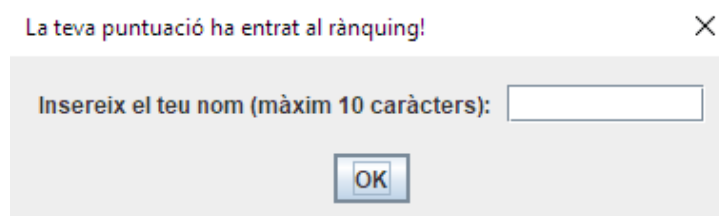
En el **mode crono** es juga amb un temporitzador de 5 o 10 minuts (va disminuint). Per guanyar la partida s'ha d'acabar el temps. Un cop finalitzat el rellotge es guarden les partides guanyades. Si no has guanyat cap partida la interfície mostra un pop-up indicant que s'ha acabat la partida (el mostrat anteriorment de "has perdut la partida").



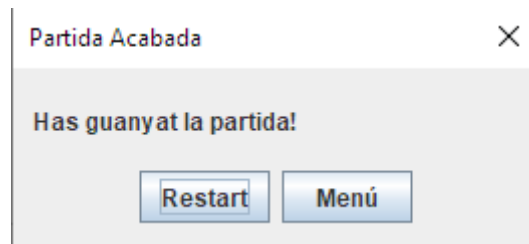
Un possible error que ens pot sortir mentre juguem és si introduïm una combinació amb colors repetits quan no tenim l'opció activada. Llavors ens sortiria el següent pop-up:



En cas que es guanyi la partida per tal d'afegir la puntuació en el rànding i diferenciar els jugadors, s'obrirà un pestanya que et demanarà que introdueixis un nom.

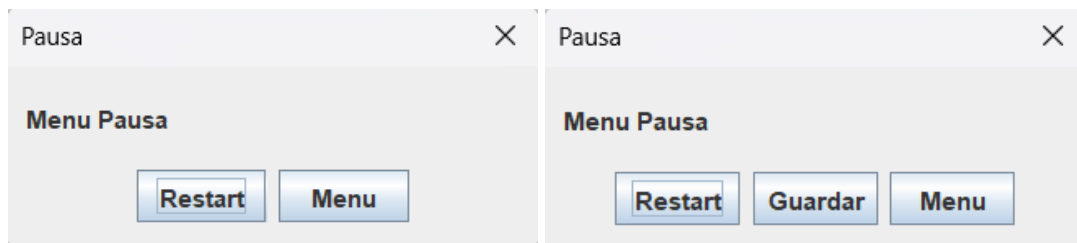


Després d'introduir el nom sortirà una altra pop-up diferent que et donarà l'opció de reiniciar la partida o de tornar al menú inicial.



1.3 Pausar partida

Mentre una partida s'està jugant, aquesta es pot pausar prement el botó de dalt a l'esquerra anomenat pausa. Ens sortirà una nova pestanya que ens donarà l'opció de reiniciar la partida, guardar-la (només en *codebreaker* mode clàssic) i sortir al menú.



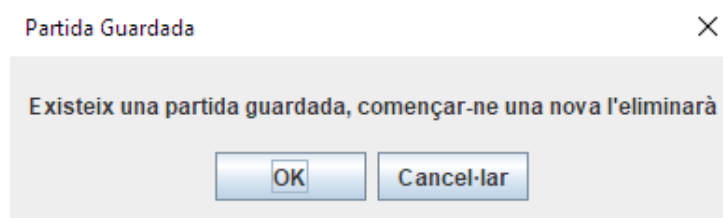
1.3.1 Reiniciar partida

Aquesta opció, l'escollirem prement el botó de *Restart*, que ens permetrà tornar a començar una partida des de zero amb la mateixa configuració escollida anteriorment.

1.3.2 Guardar partida

Aquesta opció, l'escollirem prement el botó de *Guardar*, que ens permetrà guardar la partida i sortir al menú.

Com només es pot guardar una partida, en el moment que vulguem començar una de nova com a codemaker ens sortirà un avís que ens diu que existeix una partida guardada i que si comencem una nova, l'eliminem.



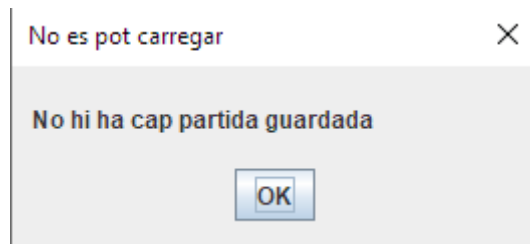
1.3.3 Sortir partida

Aquesta opció, l'escollirem prement el botó de *Menú*, que ens permetrà sortir de la partida i tornar al menú inicial del principi del joc.

2. Carregar partida

En escollir carregar una partida, podrem continuar una partida prèviament guardada per l'usuari. Aquesta opció només estarà disponible per a les partides de rol codebreaker i mode clàssic i només permetrà guardar una única partida, que se sobreescriurà si intentem crear un altre (sortirà el missatge de l'apartat 1.2.2).

En el cas de que no hi hagi cap partida prèvia guardada sortirà el següent missatge per pantalla:

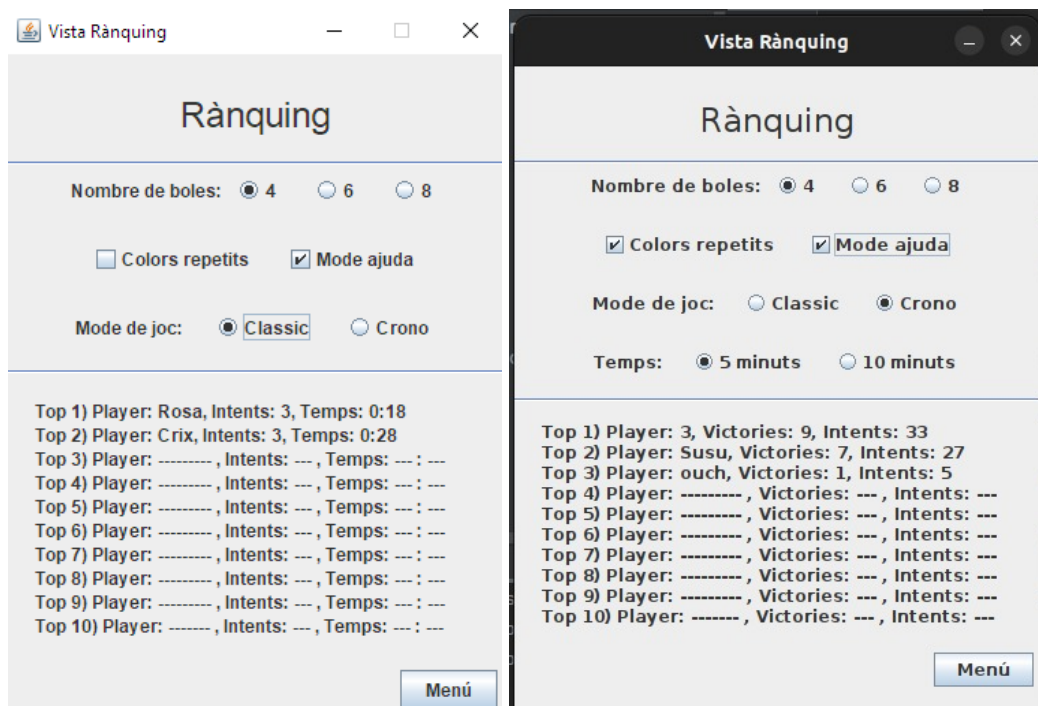


Un cop li donem al botó de OK tornarem al menú principal.

3. Rànquing

El Mastermind permet fer una classificació dels usuaris segons les puntuacions obtingudes en les partides del rol codebreaker. Els resultats de les partides guanyades es guardaran en un rànquing on es podran visualitzar les 10 millors puntuacions. L'ordre que utilitza per ordenar les puntuacions és: millor temps i mínim d'intents. En el cas del mode de joc Crono també té en compte les victòries.

En escollir visualitzar els rànquings en el menú principal et sortirà la següent vista:

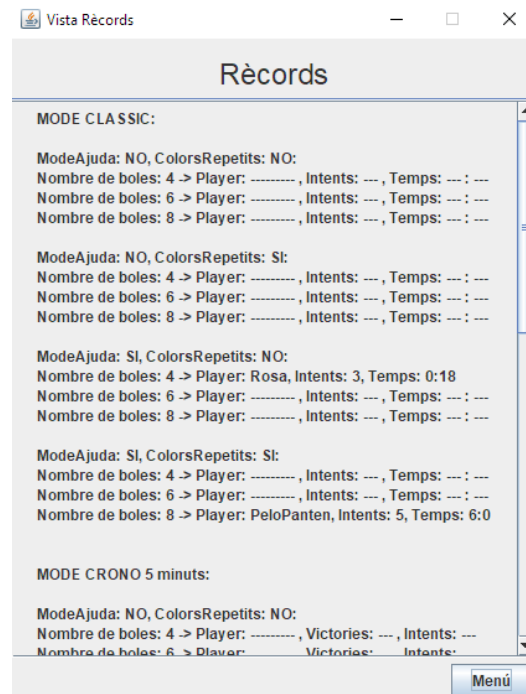


En aquesta vista es poden visualitzar tots els rànquings de totes les combinacions de partides possibles. Per veure un en concret has de seleccionar amb els radio buttons i les check boxes les opcions que vols.

4. Rècords

El Mastermind permet una classificació dels rècords en les partides del rol codebreaker. Aquest guarda les millors puntuacions de cada tipus de partida.

En escollir visualitzar els rècords en el menú principal sortirà una nova vista:



5. Com jugar

En escollir com jugar s'obrirà una nova vista que et permetrà veure les regles del mastermind i com es juga en els diferents modes de joc.

