

MANUAL D'USUARI

Índex

1. Introducció al programa
2. Inici Frame
3. Register Frame
4. Usuari Frame
5. Repositori Frame
6. Ranking Frame
7. Playing Frame
8. Proposar Manualment Frame
9. Tutorial per a realitzar diferents accions

1.Introducció al programa

Benvingut al manual d'usuari i gràcies per fer servir el nostre joc de kakuros.

Dins d'aquest manual trobaràs tot el que necessites saber per a treure-li el màxim profit a aquest programa.

Per començar, cal recordar que aquest programa té com objectiu principal permetre a l'usuari jugar partides on resoldre kakuros alhora que tria la dificultat i característiques d'aquests.

A més a més, podràs comparar els teus resultats i la teva destresa a les partides amb la d'altres usuaris gràcies a la eina dels rànking, on podràs veure les millors marques a partides de kakuros organitzades per la dificultat d'aquestes.

També podràs jugar una partida amb un kakuro que ja s'hagi jugat anteriorment (ja sigui perquè tu n'ets el propietari, o ho sigui algú altre) gràcies a la eina del repositori, on s'emmagatzemen tots els enunciats de kakuros generats anteriorment.

Un altre funcionalitat del nostre programa és la possibilitat de proposar tu mateix un kakuro que, o bé vulguis jugar, o bé vulguis desafiar a la nostra màquina. Tingues en compte que el kakuro ha de seguir el format adequat, però, si la teva proposta compleix tots els requisits, podràs jugar una partida amb el teu kakuro.

Addicionalment, podràs escollir una configuració per defecte per a la teva compte d'usuari. D'aquesta manera, quan vagis a generar una nova partida se't carregarà automàticament la teva configuració per defecte, que després podràs canviar.

Quan hakis començat una partida, no t'amoïnis si has de deixar de jugar per qualsevol motiu ja que podràs posar la partida en pausa o fins i tot guardar-la i continuar més endavant.

A més a més, el nostre programa té altres funcionalitats com demanar una pista a mitja partida o tenir múltiples comptes d'usuari entre d'altres. Totes aquestes funcionalitats estan explicades en aquest manual d'usuari.

2.Inici Frame



Imatge1: Pantalla inicial

El frame mostrat a la imatge 1 es el primer que es troba l'usuari al executar el programa. L'objectiu d'aquest frame és que l'usuari s'identifiqui iniciant sessió o s'enregistri, si encara no té cap compte.



Imatge 2: Botó d'enregistrament

El botó d'enregistrament mostrat a l'imatge 2 ens transportarà al Register Frame (explicat més endavant) on l'usuari podrà fer un compte nou. Per tant, cal utilitzar aquest botó en cas de no tenir un compte.



A login form on a blue background. At the top, the word "LOGIN" is written in large, bold, white capital letters. Below it, the text "NOM D'USUARI" is in smaller white capital letters. Underneath is a red user icon followed by the text "usuari" in white. A horizontal white line separates this from the next section. The text "CONTRASENYA" is in white capital letters. Below it is a red padlock icon followed by five white dots representing a password. Another horizontal white line is below the password field. At the bottom right, there is a green button with the word "ENTRAR" in white capital letters. The button is circled with a thick black oval.

Imatge 3: Botó d'inici de sessió

El botó d'inici de sessió de la imatge 3 serveix per a iniciar sessió amb el nom d'usuari i contrasenya establerts. Cal tenir en compte que, en cas que el nom d'usuari seleccionat no existeix o la contrasenya seleccionada no correspongui al nom d'usuari seleccionat, l'inici de sessió no s'aplicarà.

Un cop iniciada la sessió es dirigirà l'usuari a l'Usuari Frame de la imatge 7.

3.Register Frame



Imatge 4: Pantalla d'enregistrament

La pantalla mostrada a la imatge 4 correspon al Register Frame, on els usuaris són redirigits després de clicar al botó enregistrar-se de la imatge 2. A aquest frame els usuaris podran generar un nou usuari.



Imatge 5: Botó per indicar que ja tens compte

El botó de la imatge 5 serveix per indicar que ja es té un compte i no cal fer-ne un altre. Després de clicar-lo ens redirigim al Inici Frame de la imatge 1.

Registrar-se

Nou Usuari

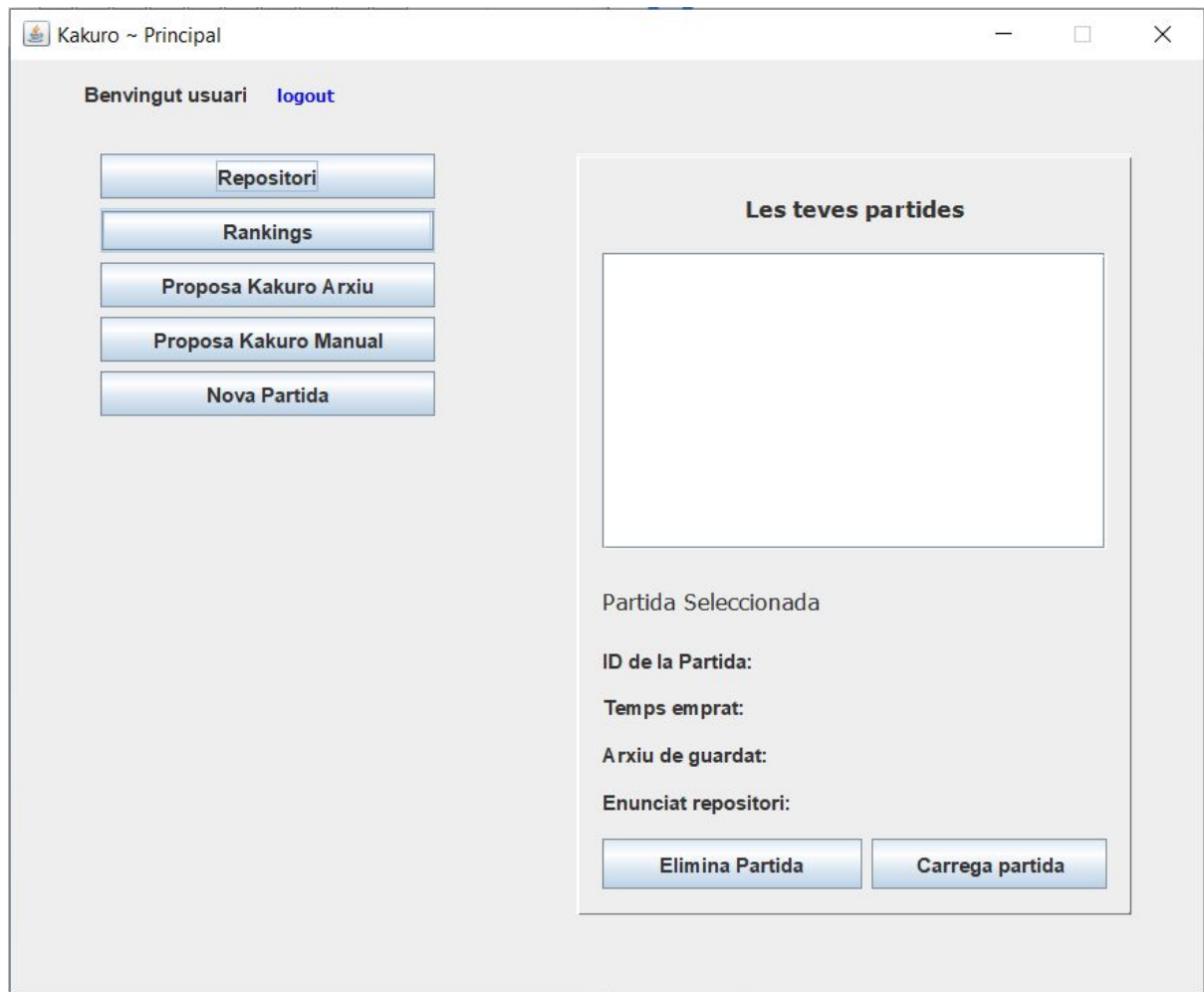
Mot de Pas

Registrar

Imatge 6: Botó per registrar

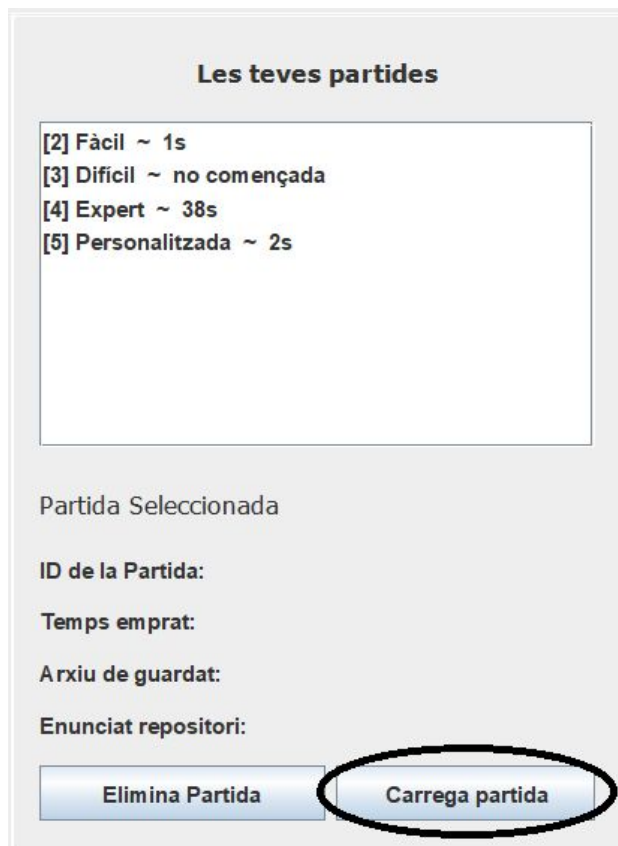
Amb el botó de la imatge 6 enregistrarem un usuari amb el nom i contrasenya escollits. Cal dir que, si el nom d'usuari escollit ja existeix, no es podrà registrar l'usuari. Un cop completada l'acció de registrar l'usuari, es redigirà a l'Inici Frame de la imatge 1 on ja podrà iniciar sessió amb el compte.

4.Usuari Frame



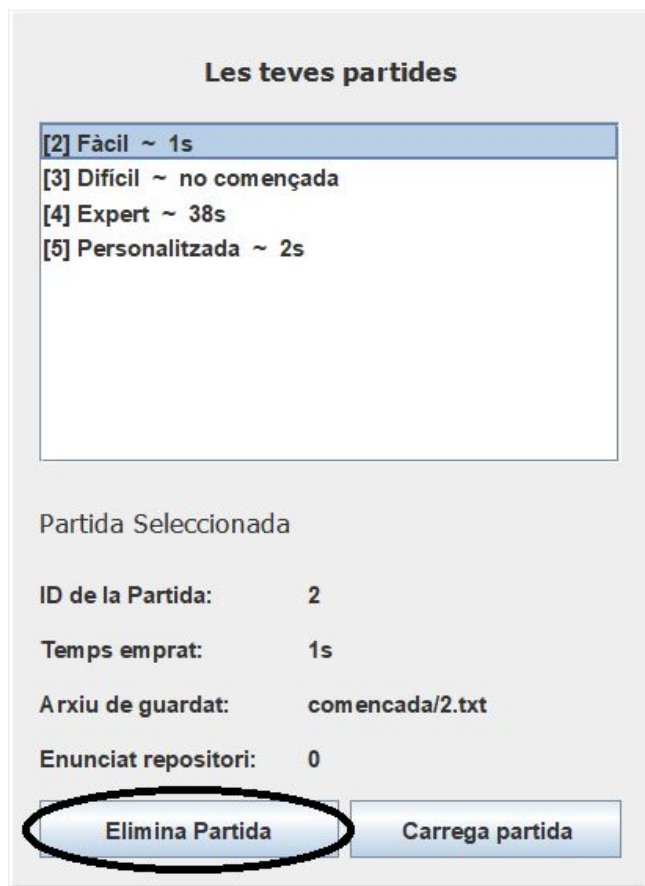
Imatge 7: Pantalla principal de l'usuari

A la pantalla mostrada a la imatge 7 es pot veure el Usuari Frame, una pantalla comuna per a tots els usuaris que aglomera totes les operacions que pot fer cada usuari després d'identificar-se quan inicia sessió.



Imatge 8: Botó per a carregar partida

A la imatge 8 es mostra el botó per a carregar una partida inacabada. Quan deixem una partida sense acabar es guarda i, posteriorment, podem reanudar-la seleccionant-la a la llista de partides sota "Les teves partides" i donant-li al botó encerclat a la imatge 8. Un cop carregada una partida el programa ens transporta al Playing Frame de la partida en qüestió.



Imatge 9: Botó per a eliminar partida

A més de carregar una partida inacabada, podem eliminar-la si no volem tornar a jugar-la. Un cop més, només cal seleccionar-la de la llista de “Les teves partides” i posteriorment clicar al botó encerclat a la imatge 9. Un cop realitzada aquesta acció, la partida quedarà eliminada de la llista definitivament, però l’enunciat seguirà essent present al repositori d’enunciats.



Imatge 10: Botó per a tancar sessió

Amb el botó de la imatge 10 es tanca la sessió de l'usuari i es torna a l'Inici Frame. Si l'usuari està buscant la manera de, per exemple, iniciar sessió amb un altre compte aquest és el botó que li permetrà tornar a l'Inici Frame mostrat a la imatge 1.



Imatge 11: Botó per a veure el Repositori

El botó de la imatge 11 permet a l'usuari passar de l'Usuari Frame al Repositori Frame mostrat a la imatge 16. Si l'usuari vol accedir al repositori on hi són tots els enunciats de kakuros que s'han generat, per a jugar a algun d'ells, haurà de prémer aquest botó.



Imatge 12: Botó per a veure els rànkings

El botó de la imatge 12 permet a l'usuari passar de l'Usuari Frame al Ranking Frame mostrat a la imatge 18. Si l'usuari vol accedir als rànkings de tots els kakuros per dificultat aquest botó és el camí per fer-ho.



Imatge 13: Botó per a proposar un kakuro des d'un arxiu

Amb el botó mostrat a la imatge 13 l'usuari podrà proposar un kakuro al programa que serà validat si, per una banda, compleix totes les condicions de format i, a més, té solució, no necessàriament única. Un cop l'usuari ha premut el botó, s'obrirà la seva biblioteca de fitxers d'on haurà de seleccionar el fitxer que conté el kakuro que vol proposar.



Imatge 13.5: Botó per a proposar un kakuro des d'un arxiu

Amb el botó mostrat a la imatge 13.5 l'usuari podrà proposar un kakuro al programa que serà validat si, per una banda, compleix totes les condicions de format i, a més, té solució, no necessàriament única. A diferència del cas de proposar kakuro arxiu, en aquest cas ens transportarà al Proposar Manualment Frame (explicat més endavant) on es pot crear un kakuro amb des d'una interfície.

A screenshot of a web application interface showing a "Nova Partida" button at the top, which is circled with a thick black line. Below it is a form titled "Configura la Partida". The form contains several input fields and a dropdown menu. The "Dificultat" dropdown is set to "Personalitzat". The "Número de Files" field is set to 5, "Número Columnes" is set to 5, and "Blanques amb Valor" is set to 0. There is a checked checkbox for "Blanques totals" and a field set to 9. At the bottom of the form are two buttons: "Genera nova Partida" and "Guarda com a Preferida".

Imatge 14: Botó per a generar una nova partida

Amb el botó mostrat a la imatge 14 es desplega el menú per a configurar la partida que volem generar.

En aquest menú desplegat es pot seleccionar la dificultat de la partida. Si la dificultat seleccionada és personalitzada (com a la imatge 14), es podran editar els valors del nombre de files, columnes, caselles blanques amb valor i caselles blanques totals. En cas que la dificultat sigui fàcil, difícil o expert, els valors d'aquests 4 camps de la configuració tindran un valor per defecte no modificable. Així garantim que el ranking tindrà kakuros de la mateixa dificultat real.

Un cop decidida la configuració, lògicament només caldrà prémer el botó de “Genera nova Partida” per ser transportat al Playing Frame amb un kakuro de la configuració escollida.



Configura la Partida

Dificultat: Fàcil ▼

Número de Files: 5

Número Columnes: 5

Blanques amb Valor: 4

☐ Blanques totals: -1

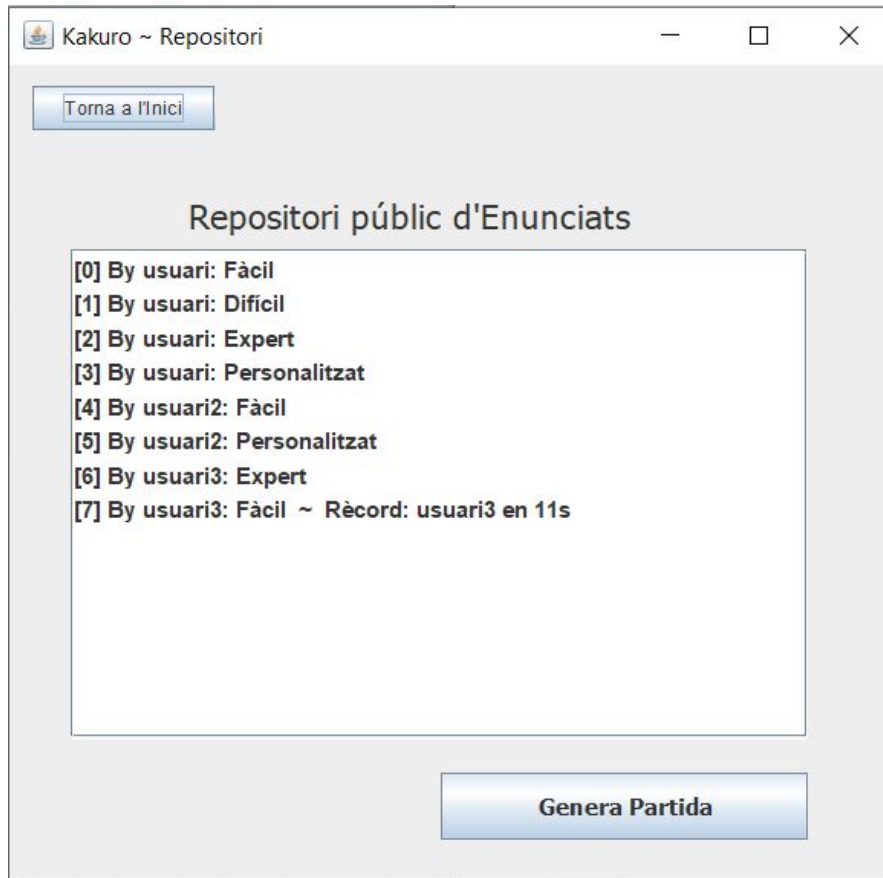
Genera nova Partida

Guarda com a Preferida

Imatge 15: Botó per a guardar configuració com a preferida

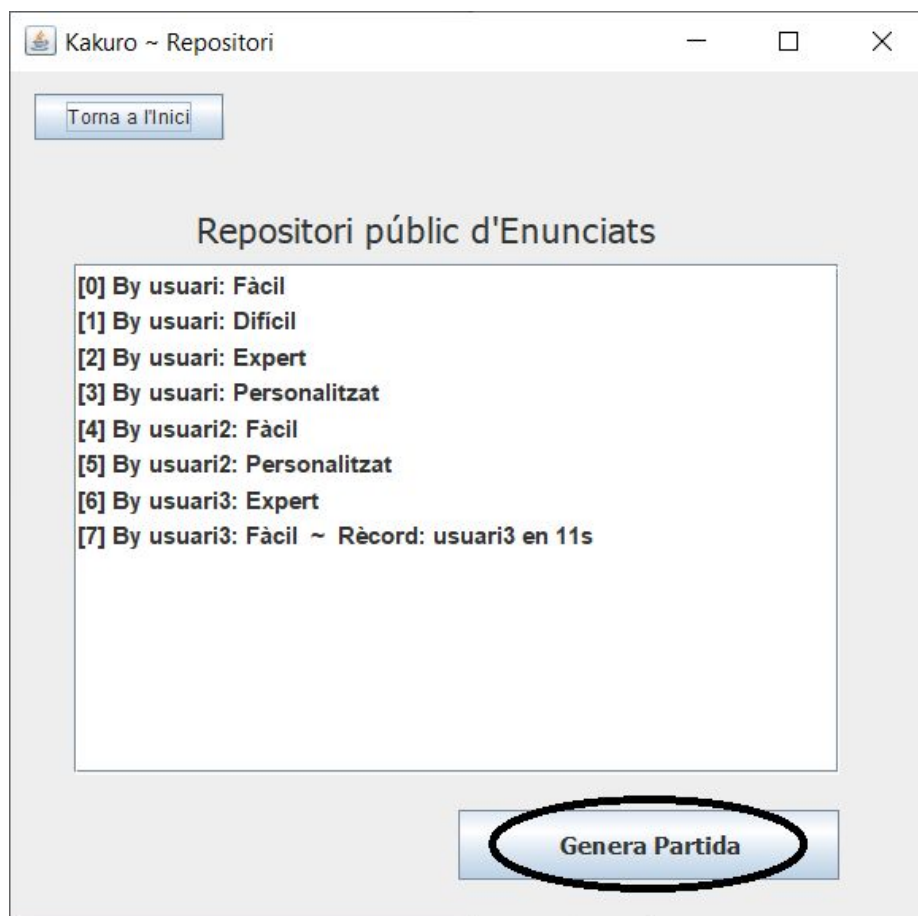
El botó mostrat a la imatge 15 ens permetrà guardar com a “configuració per defecte” la configuració seleccionada. Quan l’usuari guarda una configuració com a preferida la pròxima vegada que premi el botó de “Nova partida” se li carregarà aquesta configuració preferida automàticament per defecte.

5.Repositori Frame



Imatge 16: Pantalla que mostra el repositori

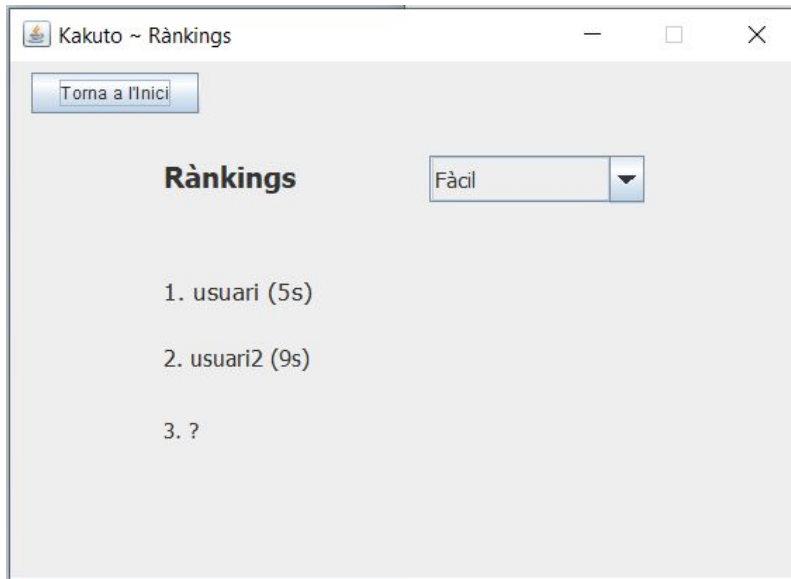
La pantalla mostrada a la imatge 16 correspon al Repositori Frame. Aquest frame serveix per a emmagatzemar tots els kakuros enunciats que s'han jugat i guardat anteriorment. Si l'usuari vol repetir un kakuro que hagi jugat anteriorment o competir contra algú altre, en aquest frame podrà fer-ho.



Imatge 17: Botó per a generar una partida del repositori

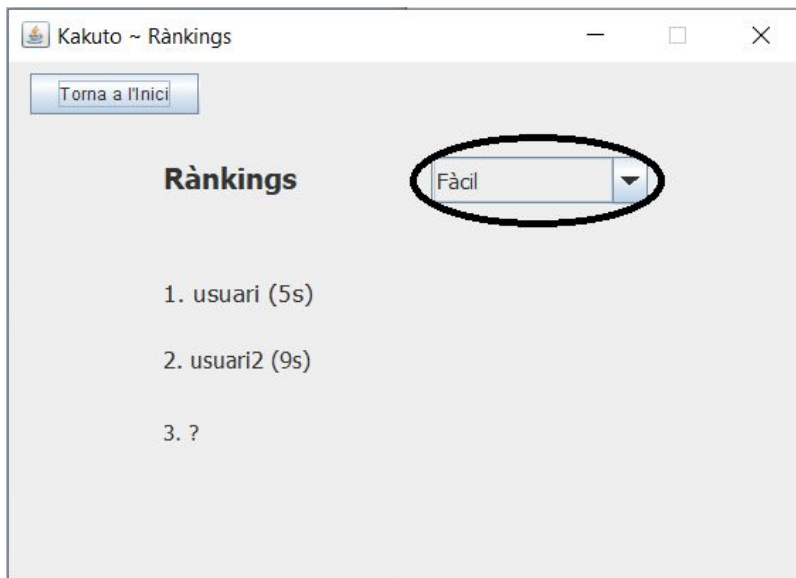
El botó mostrat a la imatge 17 permet a l'usuari generar una nova partida amb el kakuro que hagi seleccionat de la llista del repositori. Un cop clicat el kakuro que es vol jugar y premut el botó per a generar la partida, es transportarà a l'usuari al Playing Frame (imatge 20) on jugarà una partida amb el kakuro escollit.

6.Ranking Frame



Imatge 18: Pantalla que mostra els rankings

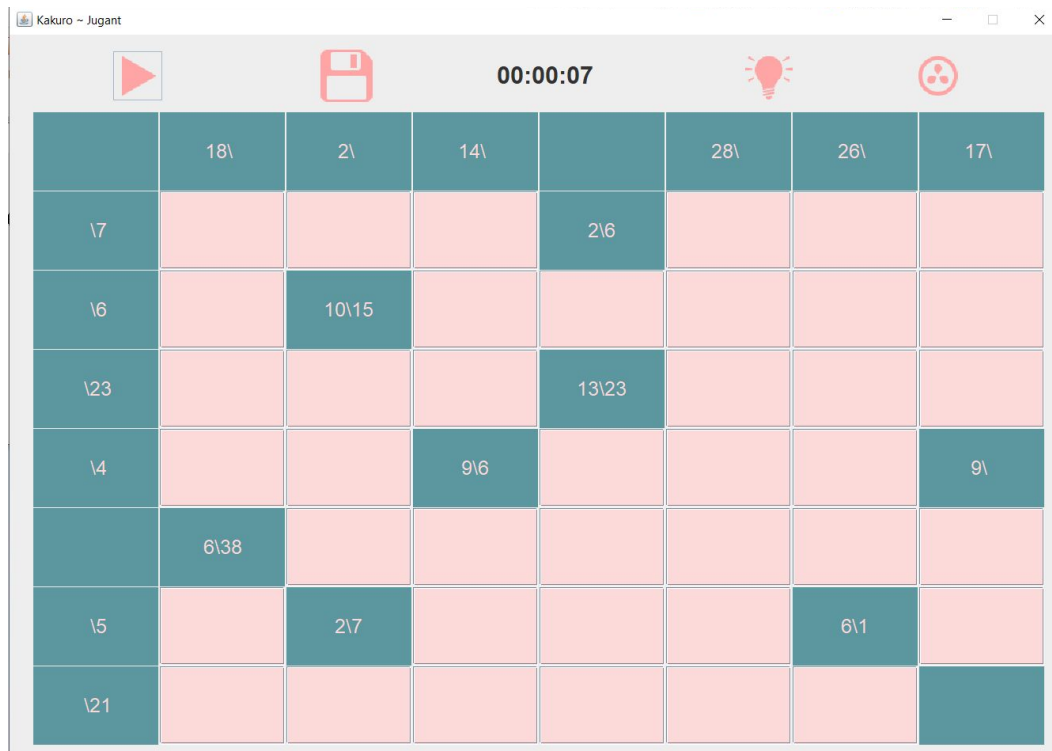
La pantalla mostrada a la imatge 18 ens mostra els rànkings. Aquí podrem veure els tres millors registres en les 3 dificultats amb configuracions per defecte (Fàcil, Difícil i Expert). D'aquesta manera, per a entrar al rànkings, s'haurà de guanyar com a mínim al tercer millor registre completant un kakuro en menys temps.



Imatge 19: Botó que permet seleccionar de quina dificultat veure el ranking

El botó de la imatge 19 ens permet escollir de quina dificultat volem veure el ranking, d'aquesta manera l'usuari pot explorar els millors registres en les 3 dificultats amb configuracions preestablertes: Fàcil, Difícil i Expert.

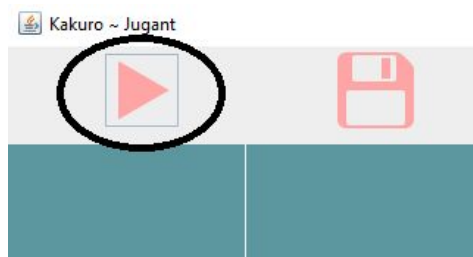
7. Playing Frame



Imatge 20: Pantalla d'una partida

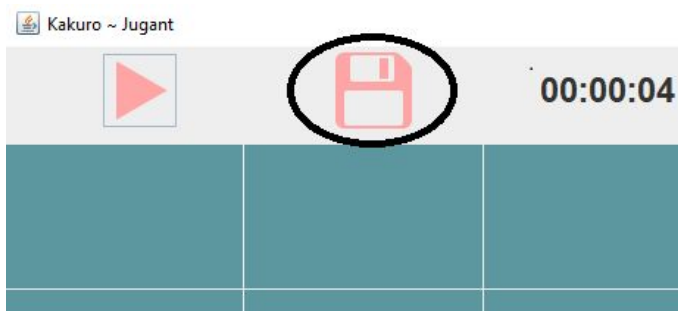
La pantalla mostrada a la imatge 20 representa un Playing Frame. Aquest frame serveix per a jugar una partida. Un cop omplertes totes les caselles blanques amb els seus valors correctes s'acabarà la partida.

Un cop acabada la partida, l'usuari podrà escollir si guardar-la o no. En cas afirmatiu, es guardarà al ranking si n'és mereixedor.



Imatge 21: Botó per a pausar una partida

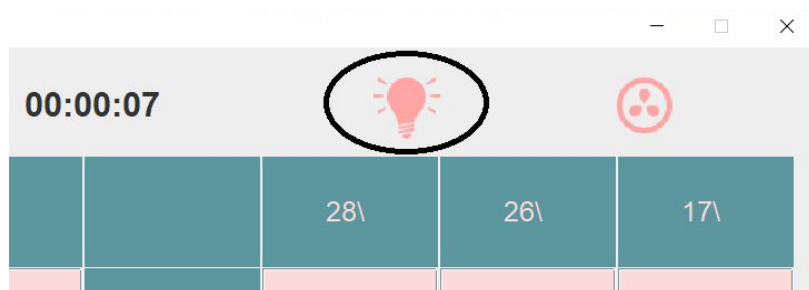
El botó representat a la imatge 21 ens permet pausar una partida en curs. Un cop clicat, es pausarà el cronòmetre i s'ocultarà el kakuro per a que no es pugui veure mentre la partida està pausada. Per reanudar-la només caldrà tornar a clicar el botó.



Imatge 22: Botó per a guardar una partida

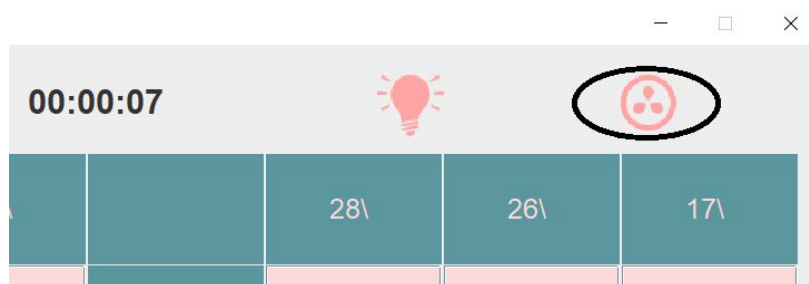
El botó representat a la imatge 22 serveix per a guardar una partida en curs. Si es guarda una partida en curs.

La partida es guardarà a la llista comentada a la imatge 8, on l'usuari podrà reprendre-la quan vulgui.



Imatge 23: Botó per a obtenir una pista del kakuro

El botó representat a la imatge 23 serveix per a demanar ajuda sobre el kakuro de la partida. Si l'usuari clica sobre el botó, s'arreglarà un valor incorrecte, en cas d'haver-n'hi, o s'omplirà una casella blanca amb el seu valor correcte.



Imatge 24: Botó per a demanar la solució del kakuro

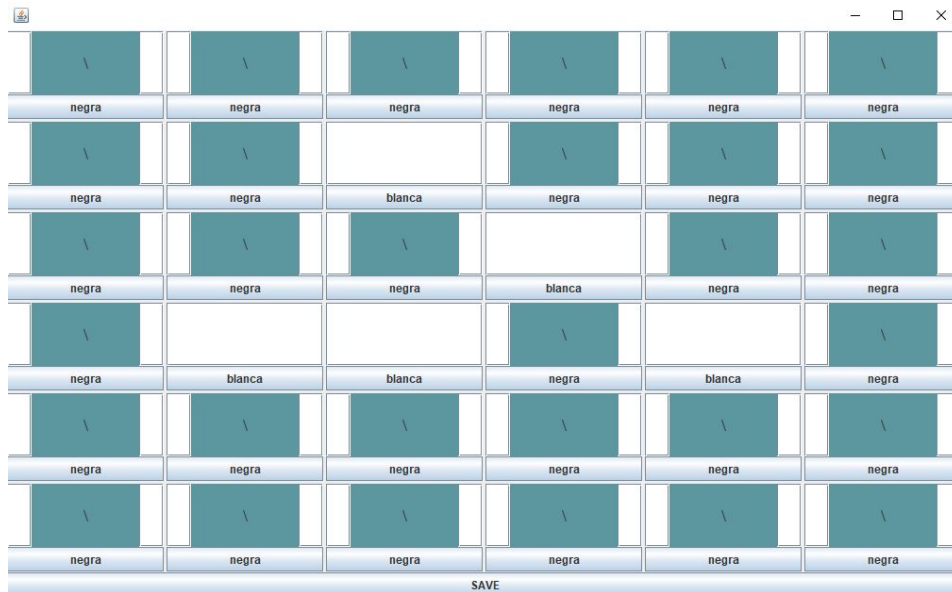
El botó representat a la imatge 24 serveix per demanar la solució del kakuro de la partida. Si l'usuari clica sobre ell s'acabarà la partida i es mostrarà la solució del kakuro.

	8\	2\
\6		
1\5		3\2

Imatge 25: Casella blanca del kakuro de la partida

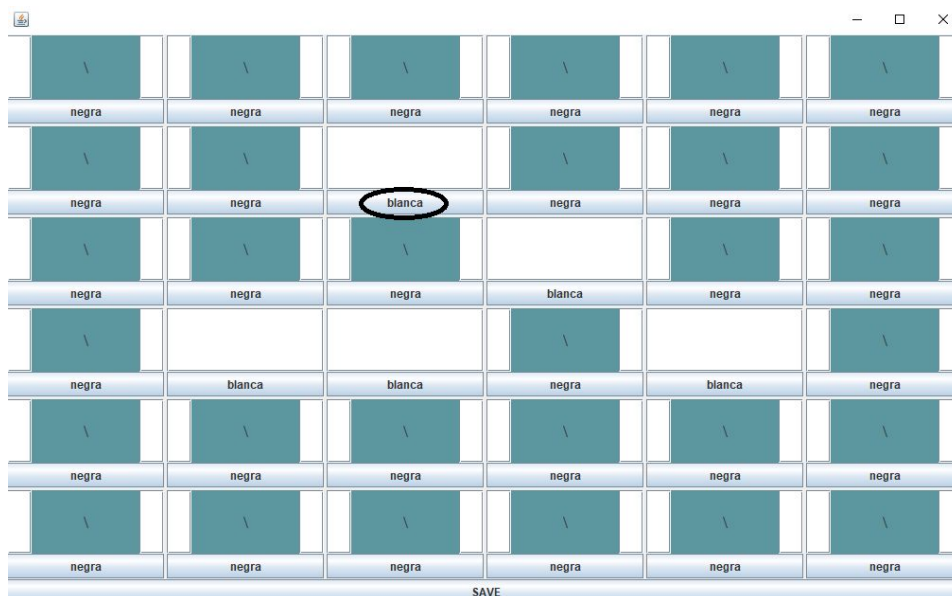
La imatge 25 mostra un exemple d'una casella blanca sense valor. Un cop totes estiguin omplertes amb els seus valors correctes s'acabarà la partida i es redirigirà l'usuari a l'Usuari Frame.

8. Proposar Manualment Frame



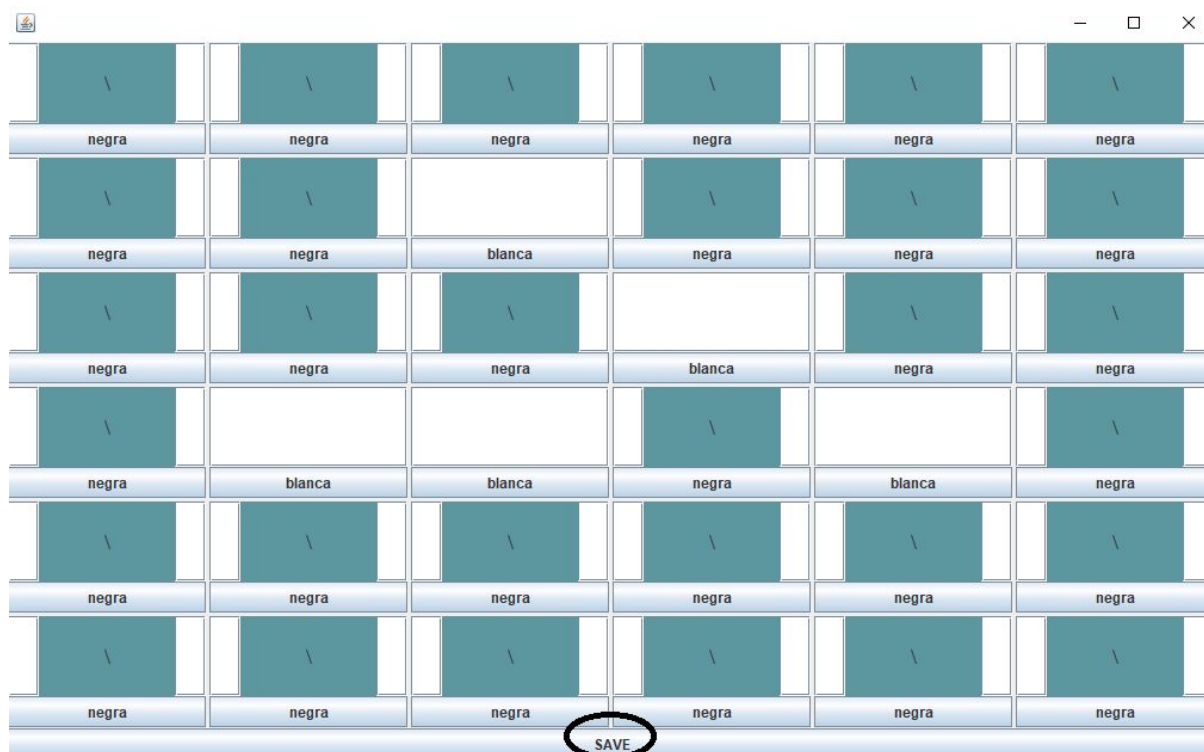
Imatge 26: Pantalla del configurador manual de nous kakuros

La pantalla mostrada a la imatge 26 mostra el configurador manual de kakuros al que accedim després de clicar el botó “Proposa Kakuro Manual” de l’Usuari Frame. L’objectiu d’aquesta pantalla serà configurar manualment l’estructura de caselles del kakuro que volem proposar.



Imatge 27: Botó per a canviar el tipus de la casella

Quan cliquem el botó marcat a la imatge 27, canvia de tipus la casella seleccionada: de blanca a negra, o a l’inversa. Així, únicament prement aquests botons, es pot definir tota l’estructura de caselles del kakuro que es vulgui proposar.



Imatge 28: Botó per a guardar el kakuro proposat

Un cop establerta la estructura de caselles del kakuro que es vulgui presentar, clicant el botó de la imatge 28, es guarda el kakuro.

9. Tutorial per a realitzar diferents accions

Exemple 1: Jugar una partida

1. Escriu el teu nom d'usuari i contrasenya a l'Inici Frame (Imatge 1)
2. Inicia sessió al teu compte d'usuari (Imatge 3)
3. Clica el botó de Nova Partida de l'Usuari Frame per a iniciar la configuració del kakuro de la partida al menú desplegable (Imatge 14)
4. Estableix les característiques de la configuració que vols que tingui el kakuro que resoldràs a la partida
5. Clica a "Genera Nova Partida"
6. Resol el kakuro omplint totes les caselles blanques (Imatge 25)

Exemple 2: Mirar el ranking

1. Escriu el teu nom d'usuari i contrasenya a l'Inici Frame (Imatge 1)
2. Inicia sessió al teu compte d'usuari (Imatge 3)
3. Clica el botó de "Rankings" (Imatge 12)
4. Selecciona la dificultat de la qual vulguis veure el ranking (Imatge 19)

Exemple 3: Jugar una partida amb un kakuro ja jugat abans

1. Escriu el teu nom d'usuari i contrasenya a l'Inici Frame (Imatge 1)
2. Inicia sessió al teu compte d'usuari (Imatge 3)
3. Clica el botó de "Repositori" (Imatge 11)
4. Selecciona el kakuro de la llista del Repositori Frame que vulguis jugar clicant-hi.
5. Clica el botó de "Genera Partida" (Imatge 17)

Exemple 4: Canviar la configuració per defecte d'un usuari

1. Escriu el teu nom d'usuari i contrasenya a l'Inici Frame (Imatge 1)
2. Inicia sessió al teu compte d'usuari (Imatge 3)
3. Clica el botó de Nova Partida de l'Usuari Frame per a iniciar la customització de la nova configuració que vulguis establir per defecte (Imatge 14)
4. Un cop acabada la configuració que vulguis que la teva compte d'usuari tingui per defecte, clica el botó de "Guarda com a preferida" (Imatge 15)

Exemple 5: Tancar una partida i esborrar-la sense acabar-la

1. Un cop dins de una partida (veure l'exemple 1 per entendre com jugar una partida) prem el botó de guardar la partida (Imatge 22)
2. Ara, dins del Usuari Frame, selecciona la partida que acabes de jugar de la llista de "Les teves partides"
3. Clica el botó de "Elimina Partida" (Imatge 9)