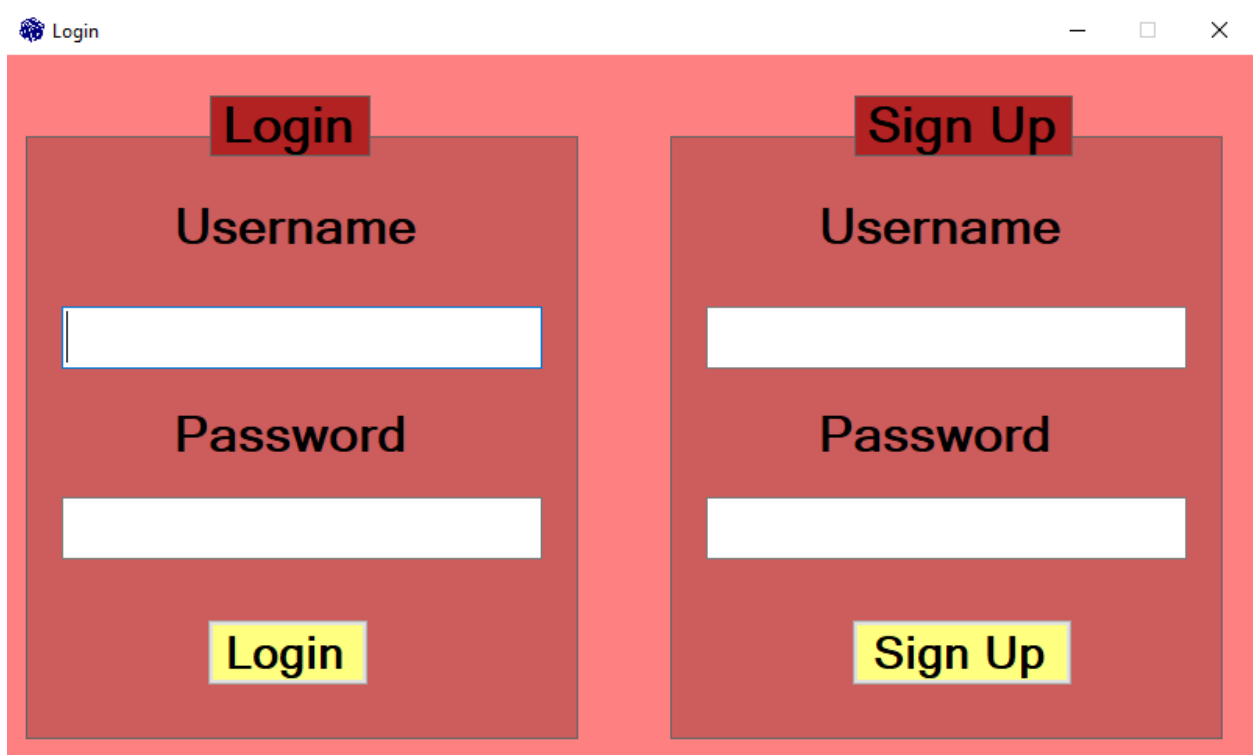


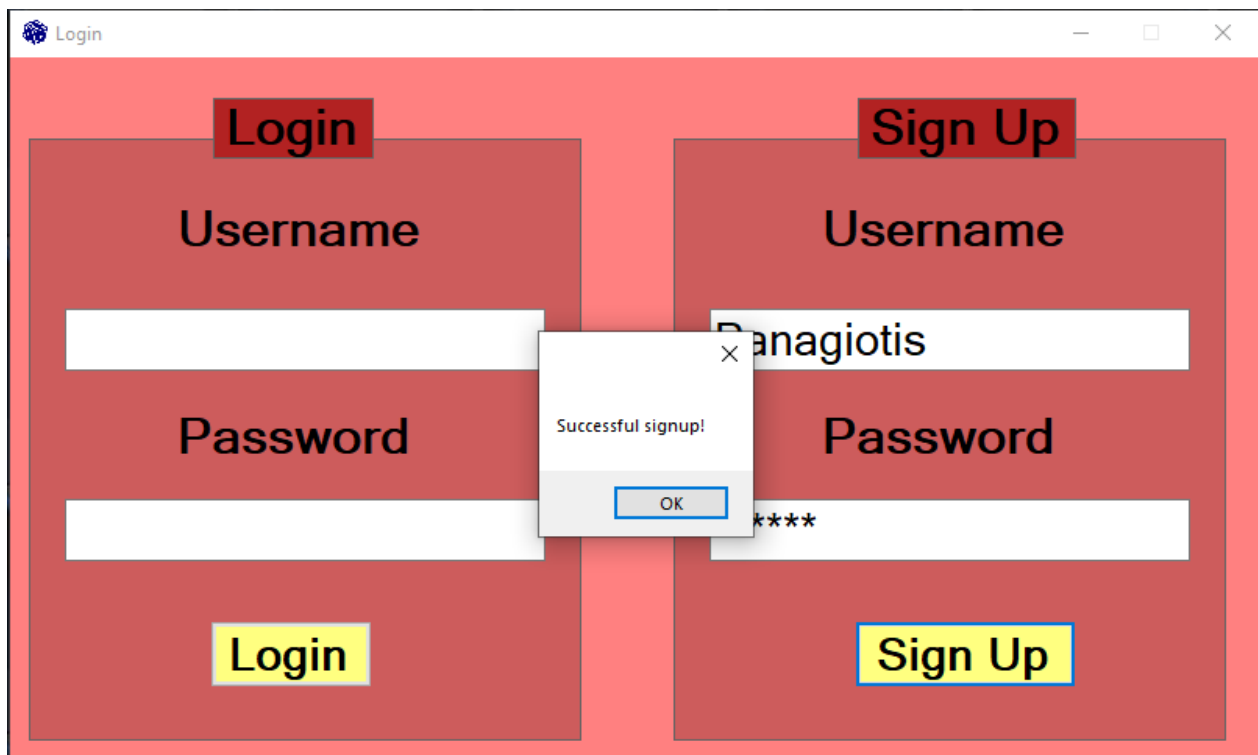
Dice Game Presentation

Η εργασία αυτή είναι ένα παιχνίδι όπου ο στόχος του χρήστη είναι να “πετύχει” ένα ζάρι μέσα σε συγκεκριμένο χρόνο , ενώ αυτό μετακινείται «τυχαία» μέσα στην οθόνη, ανά μικρά χρονικά διαστήματα και παράλληλα αλλάζει και τιμή με τυχαίο τρόπο. Με το που ανοίγει την εφαρμογή ο χρήστης παραπέμπεται στην φόρμα σύνδεσης, στην οποία μπορεί να κάνει sign up και αφού αποθηκευτούν το username και το password του τότε μπορεί να κάνει login ώστε να πάει στην κύρια φόρμα της εφαρμογής.

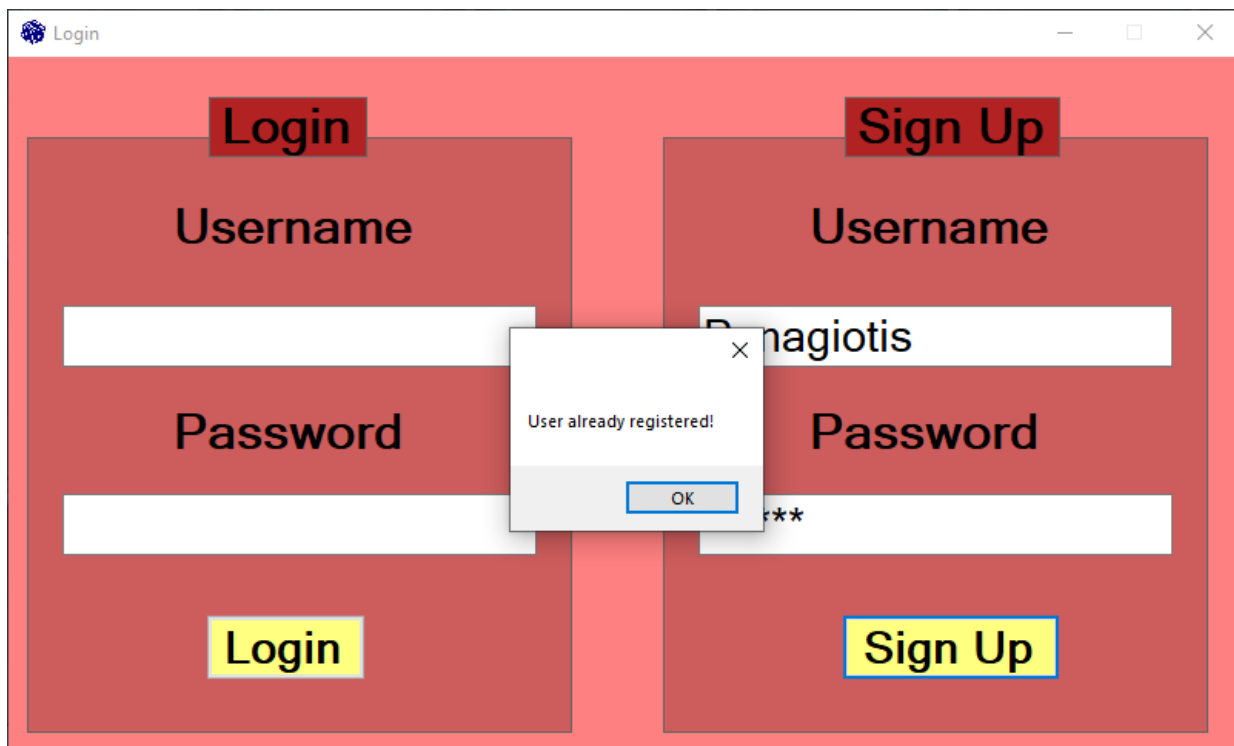


The image shows a web application window titled "Login". It contains two side-by-side forms. The left form is titled "Login" and has two input fields labeled "Username" and "Password", followed by a "Login" button. The right form is titled "Sign Up" and has two input fields labeled "Username" and "Password", followed by a "Sign Up" button. Both forms have a red background and are set against a light red background within the window.

Στο πλαίσιο του Sign Up μπορεί να συμπληρώσει τα στοιχεία του άμα είναι καινούριος χρήστης ώστε να μπορεί να παίξει.



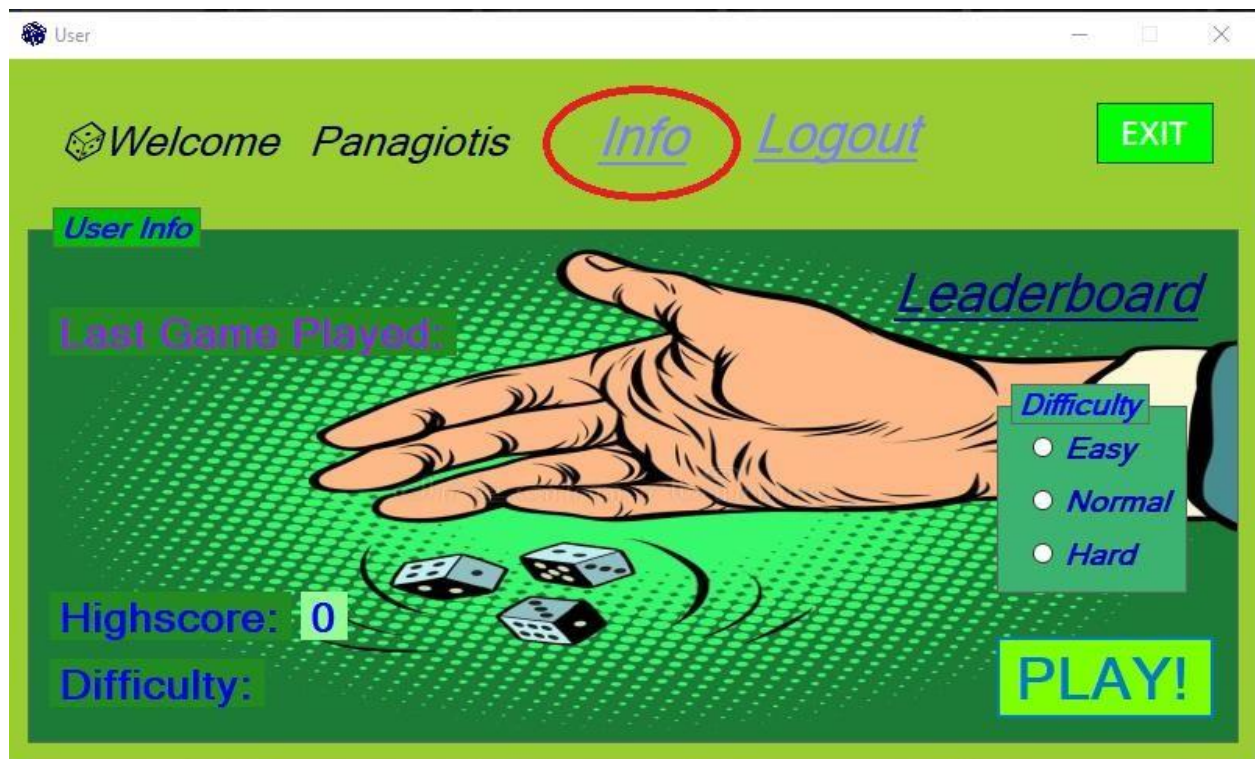
Στην περίπτωση που κάποιος χρήστης πάει να κάνει sign up με το username που χρησιμοποιείται ήδη από άλλο χρήστη εμφανίζεται κατάλληλο μήνυμα και δεν τον αφήνει η εφαρμογή.



Στη συνέχεια ο χρήστης συμπληρώνει τα στοιχεία με τα οποία έκανε το sign up στο πλαίσιο του login και μπορεί να μπει στην εφαρμογή.(Σε περίπτωση που δεν αντιστοιχεί το username με τον κωδικό ή ο χρήστης έχει ξεχάσει να συμπληρώσει κάποιο πεδίο τότε η εφαρμογή του εμφανίζει κατάλληλο μήνυμα).

The image shows a web application window titled "Login". It contains two side-by-side forms. The left form is for login, with a red header labeled "Login". It has two input fields: "Username" (filled with "Panagiotis") and "Password" (filled with "*****"). Below the fields is a yellow button labeled "Login". The right form is for sign up, with a red header labeled "Sign Up". It has two empty input fields: "Username" and "Password". Below the fields is a yellow button labeled "Sign Up".

Εφόσον, συμπληρώσει σωστά τα στοιχεία προχωράει στην κύρια φόρμα.



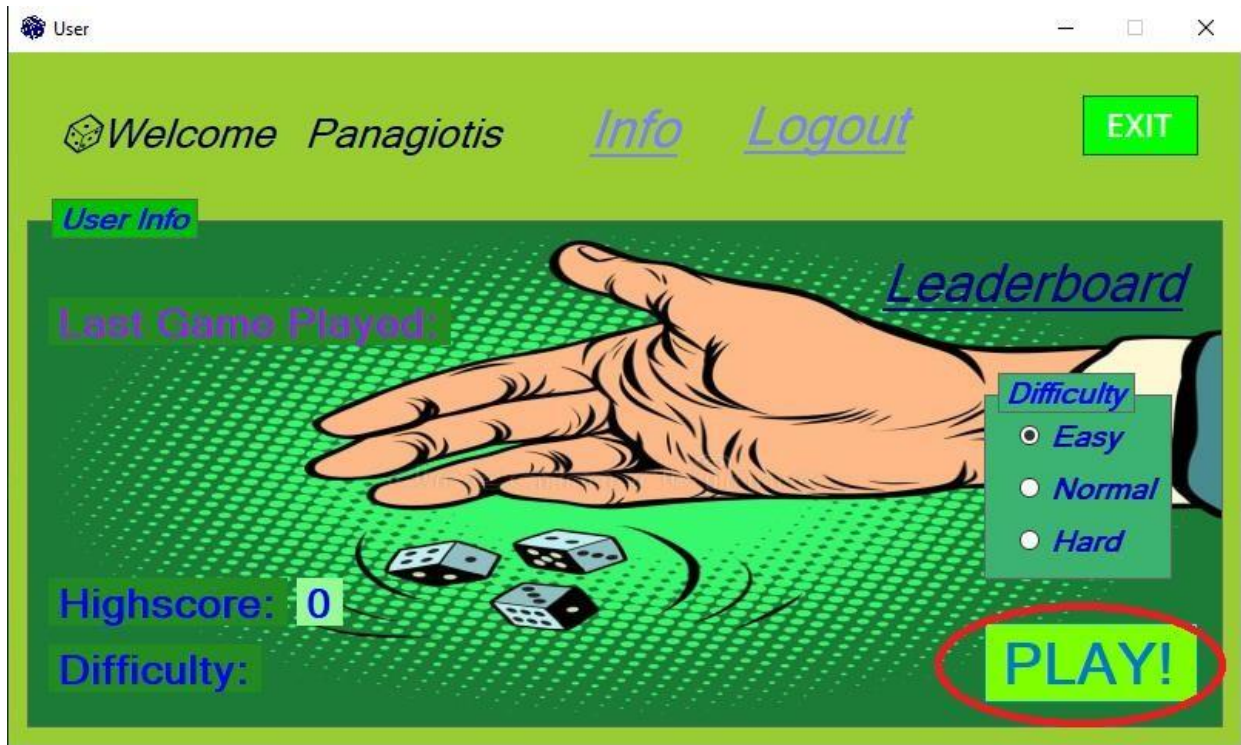
Επειδή ο χρήστης αυτός είναι καινούριος δεν έχει πληροφορίες όπως Highscore ή Last Game Played ακόμα και άμα πατήσουμε στην ετικέτα που λέει Info όπως στην εικόνα τότε θα μας πει ότι δεν υπάρχει καμία πληροφορία ακόμα για τον συγκεκριμένο χρήστη.



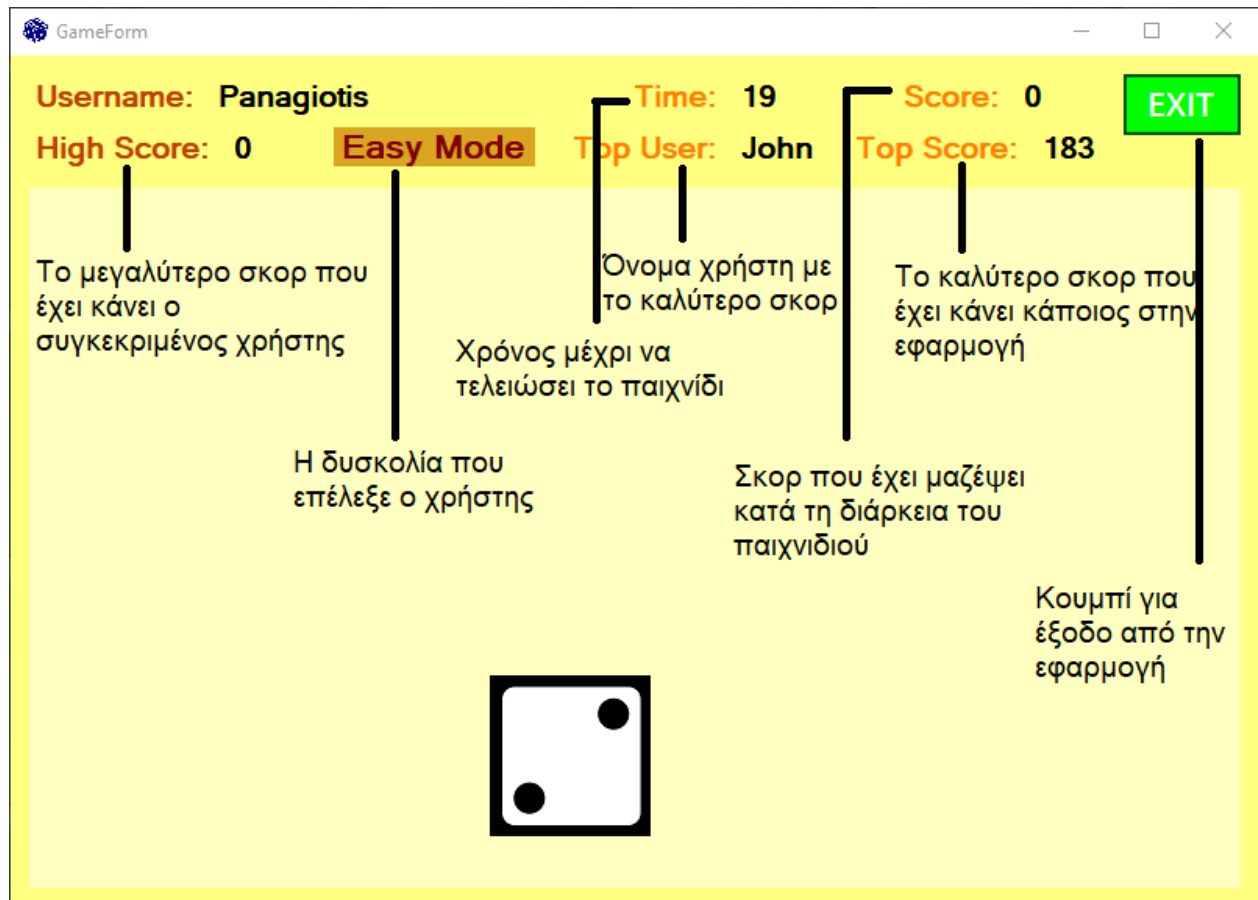
Για να αποκτήσει Info ο χρήστης θα πρέπει να δοκιμάσει να παίξει το παιχνίδι. Για αυτό το λόγο πριν παίξει και πατήσει το Play πρέπει να επιλέξει ένα επίπεδο δυσκολίας αλλιώς του βγαίνει κατάλληλο μήνυμα.



Με το που επιλέξει επίπεδο δυσκολίας και πατήσει Play θα μεταφερθεί στην φόρμα του παιχνιδιού όπου θα μπορέσει να παίξει.



Στην εικόνα παρακάτω περιγράφονται πολλές από τις ετικέτες που είναι στην φόρμα του παιχνιδιού:



Σκοπός του χρήστη είναι να πατήσει το ζάρι όσο πιο πολλές φορές γίνεται μέσα σε 20 δευτερόλεπτα καθώς κουνιέται τυχαία και αλλάζει τιμές, ώστε να συγκεντρώσει το μεγαλύτερο σκορ. Ο τρόπος που αποκτά πόντους είναι τη στιγμή που κάνει κλικ στο ζάρι ανάλογα την τιμή που έχει, αποκτά τόσους πόντους. Επειδή διάλεξε την δυσκολία Easy το ζάρι είναι μεγάλο και κινείται με κανονική ταχύτητα.

Username: Panagiotis

Time: 14

Score: 3

EXIT

High Score: 0

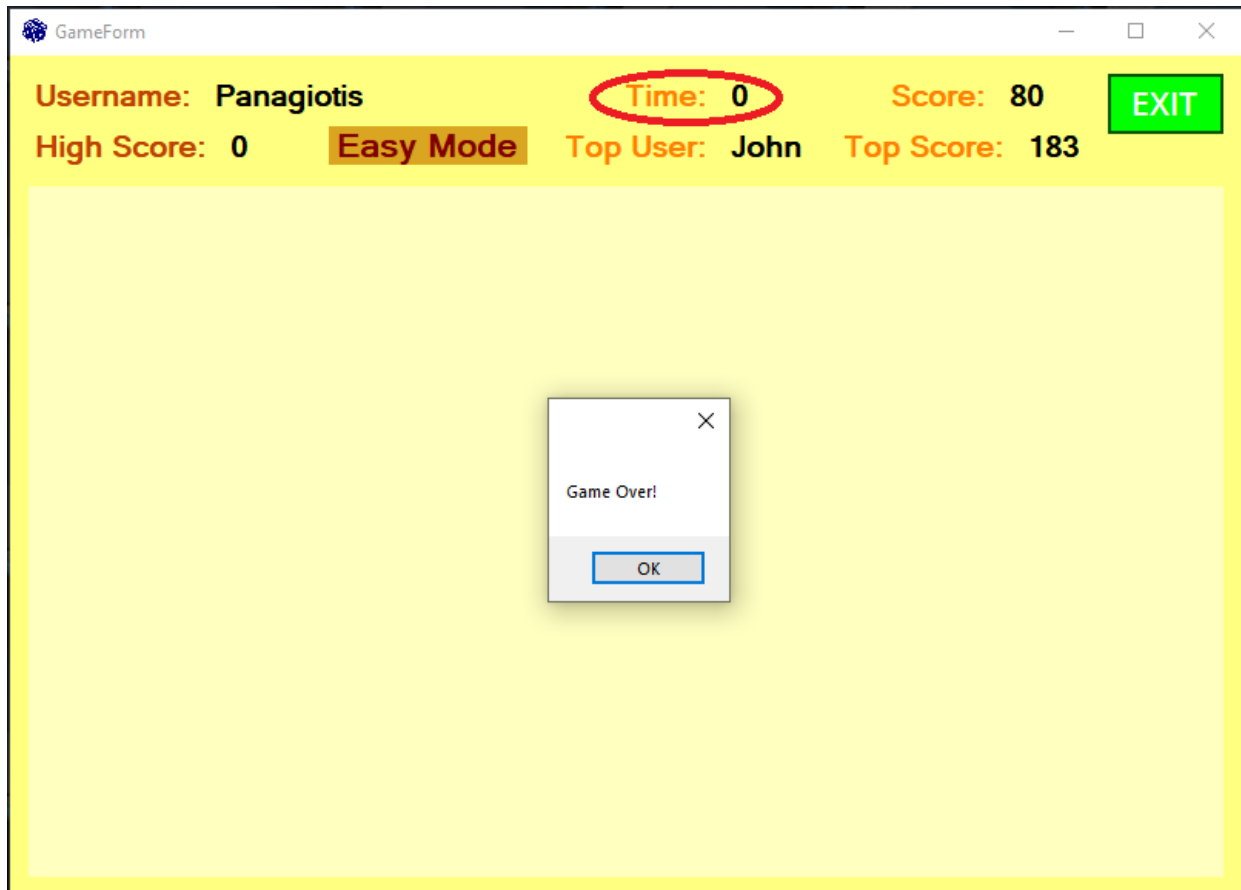
Easy Mode

Top User: John

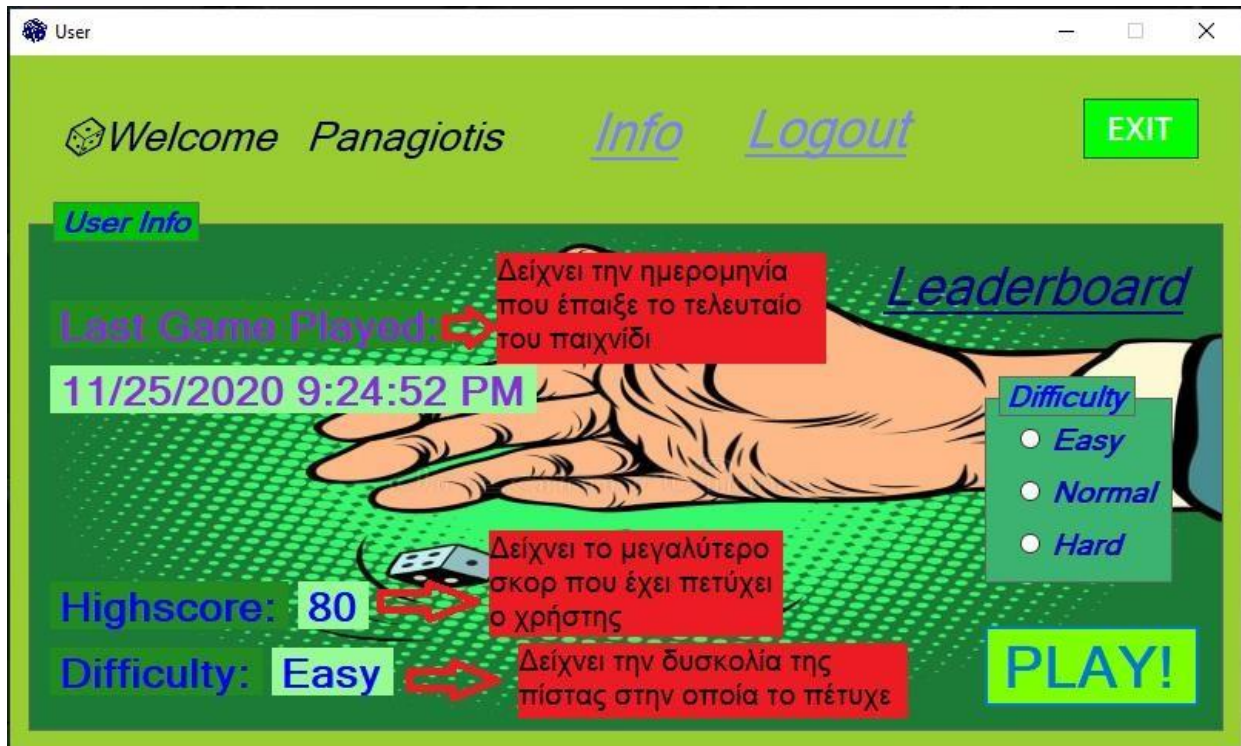
Top Score: 183



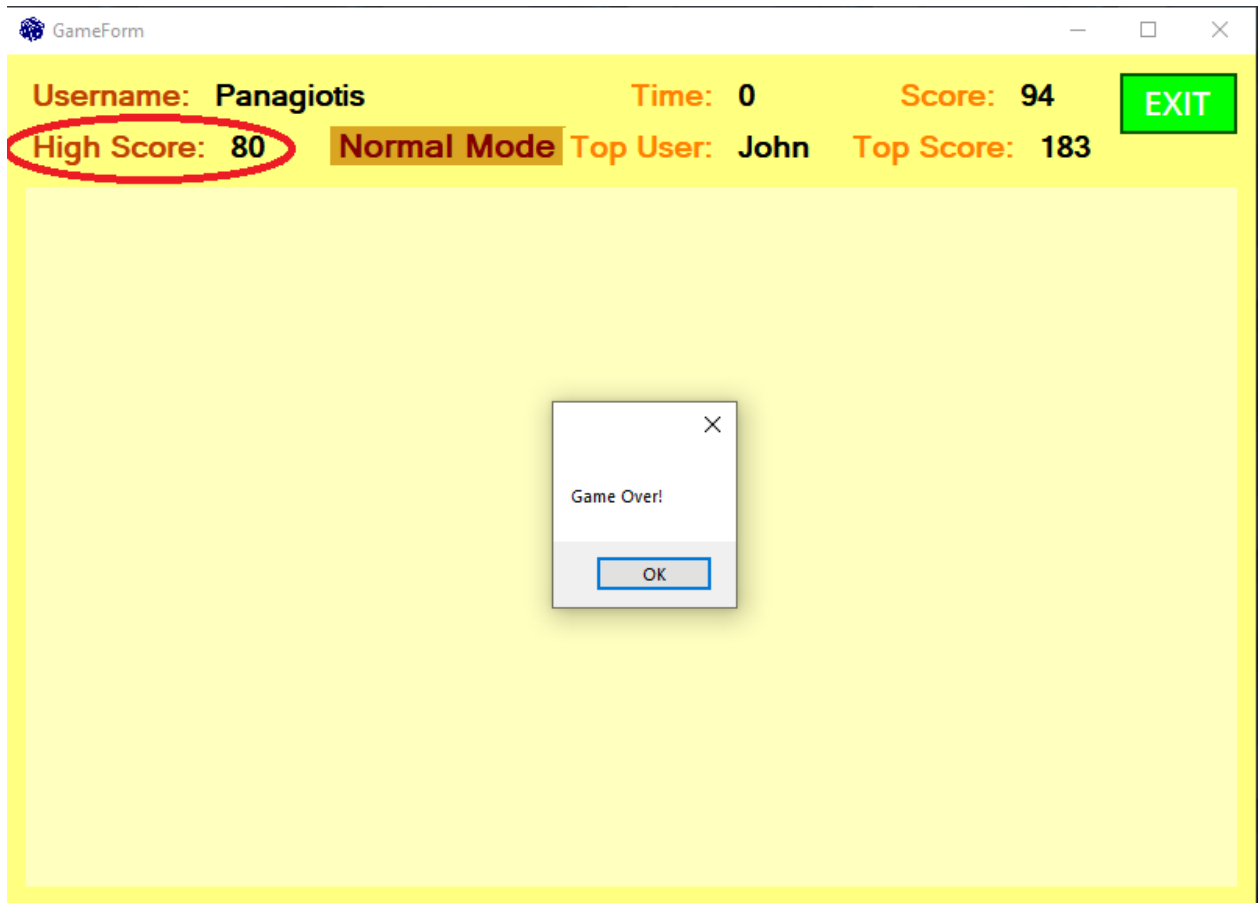
Τη στιγμή που τελειώνει ο χρόνος το ζάρι εξαφανίζεται και ο χρήστης πηγαίνει στην κύρια φόρμα.



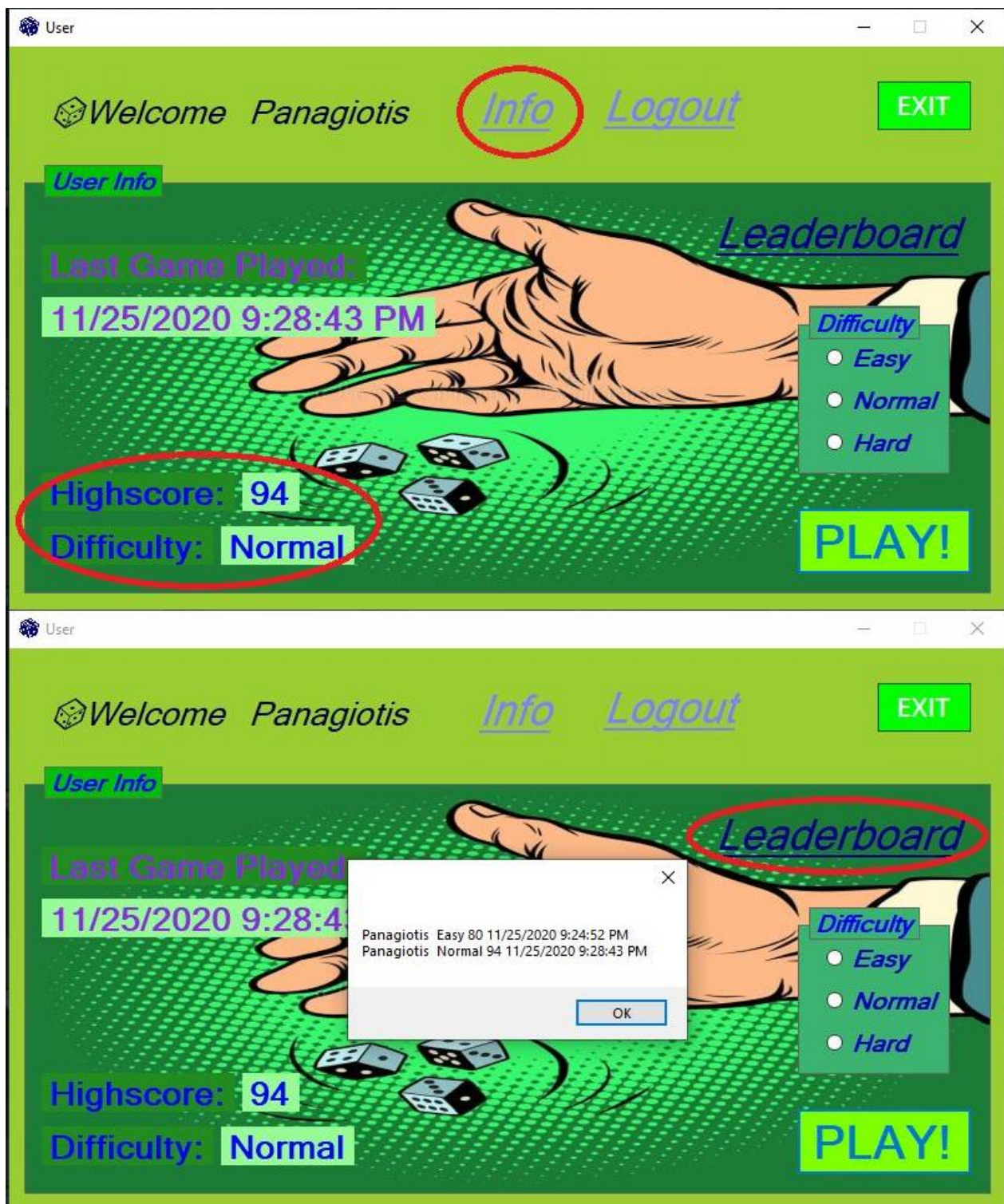
Τώρα όμως στην κύρια φόρμα επειδή ολοκλήρωσε το πρώτο του παιχνίδι η εφαρμογή έχει συλλέξει τα στοιχεία από αυτό το παιχνίδι και μπορεί πλέον και τα απεικονίζει:



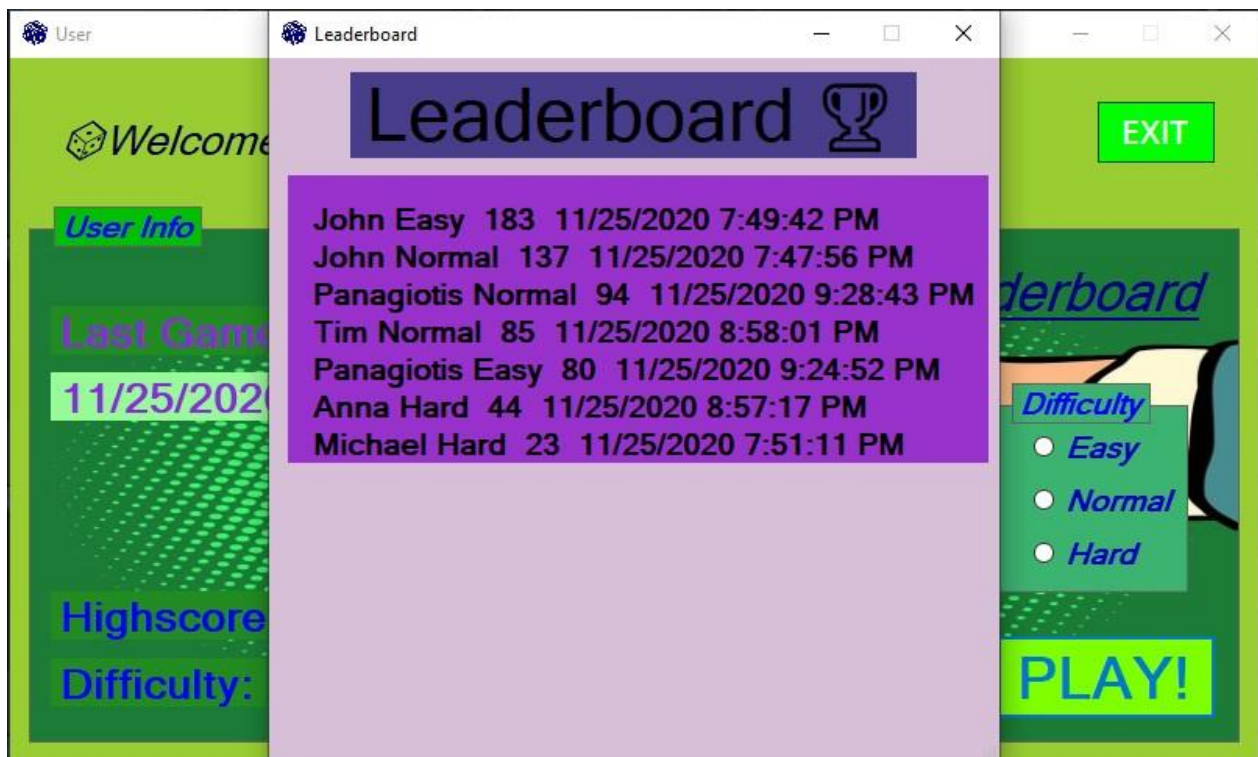
Τώρα άμα επιλέξουμε την δυσκολία Normal το μέγεθος των ζαριών είναι ίδιο όμως η ταχύτητα με την οποία μεταφέρονται στην οθόνη έχει αυξηθεί αρκετά κάνοντας το πιο δύσκολο να τα πετύχεις. Επίσης βλέπουμε ότι στην φόρμα του παιχνιδιού έχει ανανεωθεί και η ετικέτα Highscore:



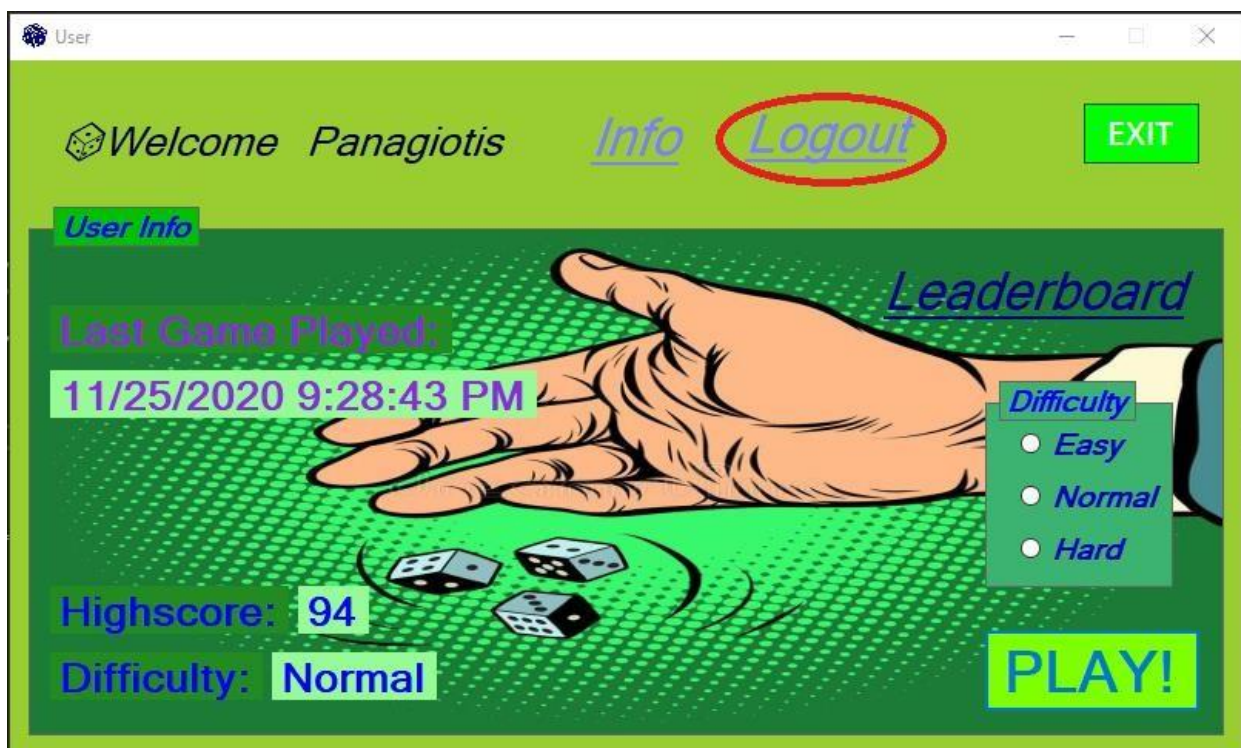
Επειδή κάναμε μεγαλύτερο σκορ από πριν $94 > 80$ θα ανανεωθεί και στην κύρια φόρμα. Άμα πατήσουμε τώρα το Info μπορούμε να δούμε όλα τα προηγούμενα στατιστικά του χρήστη



Αμα πατήσουμε τώρα την ετικέτα με το όνομα Leaderboard θα μας εμφανιστεί μια νέα φόρμα στην οποία υπάρχει μία αναλυτική λίστα με τα σκορ όλων των παιχτών μέσα στο παιχνίδι, από τον χρήστη με το μεγαλύτερο σκορ προς αυτόν με το μικρότερο.



Πατώντας την ετικέτα του Logout θα παρεβρεθούμε στην αρχική φόρμα σύνδεσης όπου μπορούμε να δημιουργήσουμε ή έναν καινούριο χρήστη ή να κάνουμε login με κάποιον άλλον χρήστη.



Login

Sign Up

Username

John

Password

Login

Sign Up

Πατώντας το Login και εφόσον έχουμε βάλει σωστά τον κωδικό του John μπορούμε να μπούμε στο «προφίλ» του.

User

Welcome John

Info Logout

EXIT

User Info

Last Game Played:

11/25/2020 7:49:42 PM

Highscore: 183

Difficulty: Easy

Leaderboard

Difficulty

Easy

Normal

Hard

PLAY!

Επιλέγοντας την Hard δυσκολία το παιχνίδι γίνεται αισθητά πιο δύσκολο καθώς το μέγεθος των ζαριών μικραίνει και μεταφέρονται ακόμα πιο γρήγορα στην οθόνη τυχαία.



Τέλος, άμα ο χρήστης πατήσει το πράσινο κουμπί Exit σε οποιαδήποτε από τις φόρμες κλείνει αυτόματα η εφαρμογή. Η αποθήκευση των στοιχείων όπως Username, Password, Score, κ.λ.π. έγιναν σε ξεχωριστά αρχεία τα οποία δημιουργήθηκαν μέσω της εφαρμογής. Υπάρχουν και αναλυτικά σχόλια μέσα στο αρχείο του κώδικα για περαιτέρω εξηγήσεις των λειτουργιών της εφαρμογής.