
Manual d'usuari

Professor:

Ricardo Fernández Domenech

Asignatura:

Projecte de Programació

Subgrup:

Subgrup-prop 42.1

Autors:

Júlia Bellavista Martinez

julia.bellavista@estudiantat.upc.edu

Elsa Blas Zaragoza

elsa.blas@estudiantat.upc.edu

Martí Cervantes Cabàs

marti.cervantes@estudiantat.upc.edu

Pau Navarro Álvarez

pau.navarro.alvarez@estudiantat.upc.edu

Versió:

Lliurament versió 3.1



Facultat d'Informàtica de Barcelona (FIB)
Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) - BarcelonaTech
2024

ÍNDIX

1. Execució del programa.....	3
2. Funcionalitats a tenir en compte.....	3
3. Vista Inicial.....	3
a. Iniciar Sessió.....	3
b. Crear una Sessió.....	4
4. Vista Menú.....	5
5. Carregar Kenken.....	6
6. Selecció del Kenken.....	7
a. Kenken d'usuari.....	7
b. Kenken de la Base de Dades.....	7
c. Generar Kenken.....	8
7. Opcionalitats dels kenken.....	9
a. Jugar.....	9
b. Reanudar.....	9
c. Esborrar.....	10
d. Mostrar rànding.....	10
i. Rànding.....	10
8. Vista de joc.....	11
a. Jugant a la partida.....	12
b. Finalització de la partida.....	12
c. Possibles errors.....	13

1. Execució del programa

Per poder executar el programa cal situar-nos a la carpeta /FONTS/src, on està el Makefile, aquest mitjançant la comanda **>\$make run**, ens permet executar el programa.

2. Funcionalitats a tenir en compte

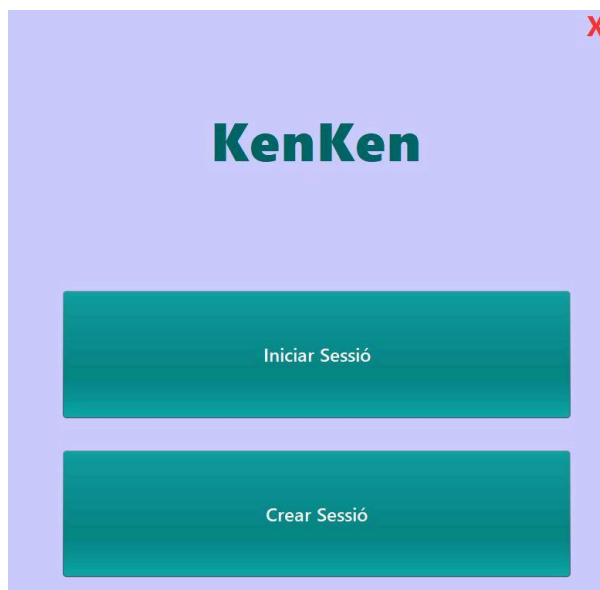
Durant l'experiència en la nostra aplicació tenim una sèrie de funcionalitats permanents que poden ser accedides des de múltiples vistes i ocasions en el transcórrer de l'experiència. Aquestes són:

- Fletxa de tornar cap enrere: una vegada premut el botó tornem a la vista o estat anterior.
- Botó de tancament: aquest botó serveix per tancar l'aplicació.



3. Vista Inicial

En executar l'aplicació és la primera vista que observem, aquesta ofereix dues funcionalitats diferents per accedir com usuari identificat, aquest és punt clau per poder continuar amb l'execució del programa, ja que sense un usuari identificat no es pot accedir a cap funcionalitat.



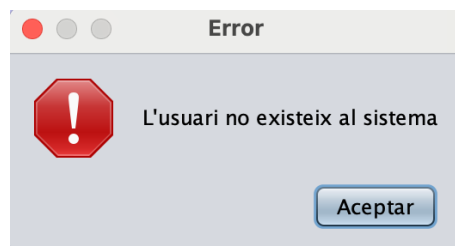
Qualsevol de les dues següents opcions t'enviarà a una vista en la qual hauràs d'introduir el **nom d'usuari**, per una banda, i la **contrasenya**, per l'altre.

a. Iniciar Sessió

Per poder iniciar sessió has d'haver creat sessió anteriorment, per així tenir un perfil on es guarda el nom, la contrasenya i els diversos kenkens que hakis pogut afegir en un moment anterior.

The image shows a login form with a light purple background. At the top left is a back arrow icon. The title 'Iniciar Sessió' is centered at the top in a large, bold, dark green font. Below the title are two input fields. The first is labeled 'Nom' and has a placeholder text 'Introdueix el teu nom d'usuari'. The second is labeled 'Contrasenya' and has a placeholder text 'xxxxxxxxxx'. At the bottom center is a dark green button with the text 'Iniciar Sessió' in white.

Pot ser que a l'hora d'iniciar sessió, intentem identificar-nos amb usuari que no existeix, si és així el pop-up que sortirà serà aquest:

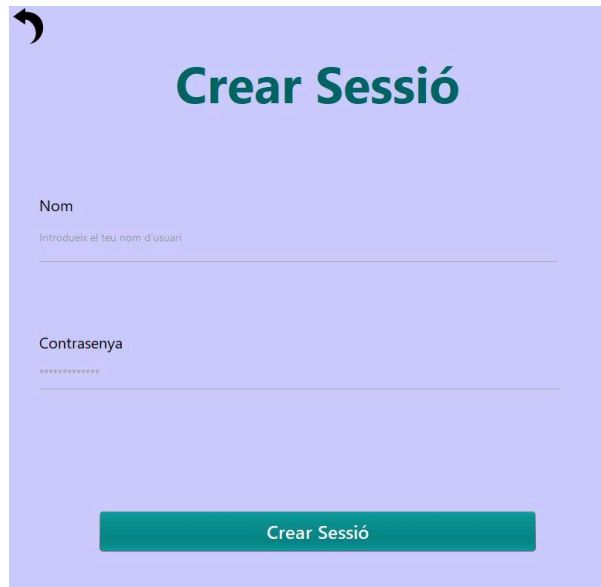


S'ha d'introduir el nom d'usuari i la contrasenya sense espai entre caràcters, sino sortirà aquests dos missatges pop-up:

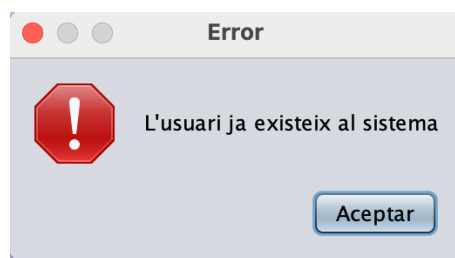


b. Crear una Sessió

L'opció de crear una sessió et permet crear un identificatiu compost pel **nom** i **contrasenya**. Aquest identificatiu pot ser usat posteriorment, per tornar a accedir a l'aplicació com usuari i identificat.

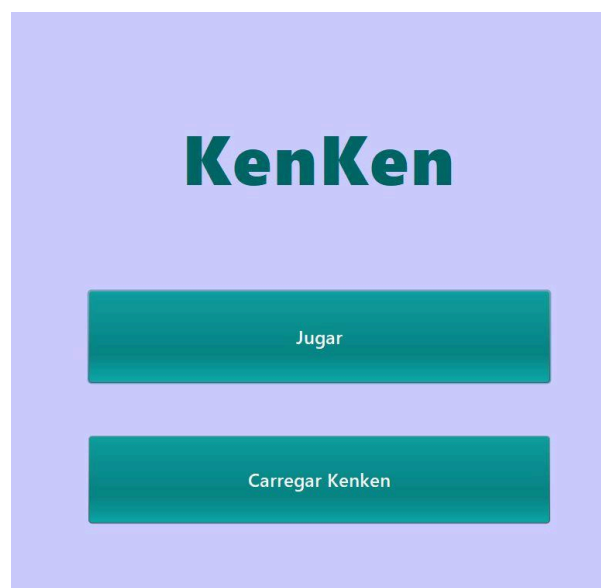


Pot ser que a l'hora de crear un usuari, creem un usuari que ja existeix, amb el mateix nom, si és així, sortirà el següent pop-up:



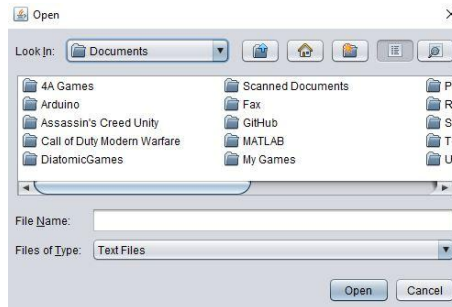
4. Vista Menú

A partir d'aquí ja estarem identificats, podrem accedir a les dues funcionalitats ofertes al menú, jugar i carregar kenken. El que es pot fer a cadascuna s'explica en les respectives entrades del manual.

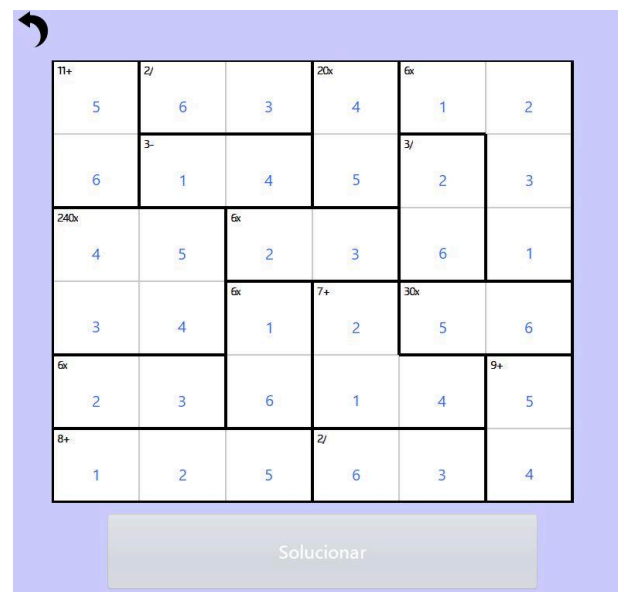
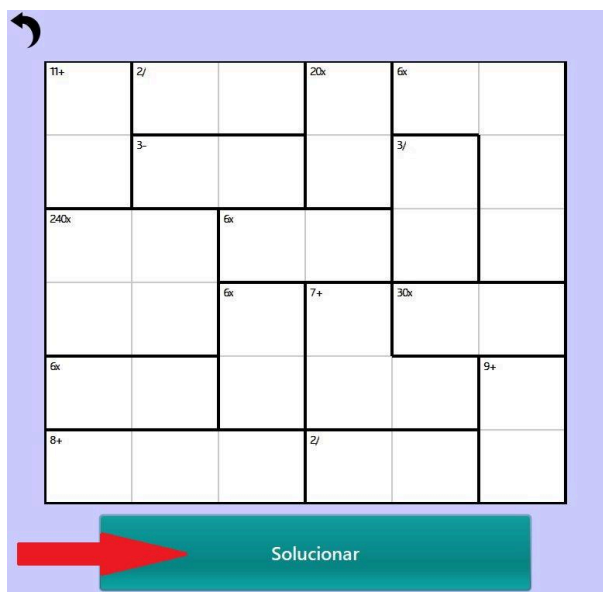


5. Carregar Kenken

En clicar aquesta opció sortirà una finestra pop-up al nostre sistema de fitxers per obrir un file.txt que al seleccionar-lo carregarà el kenken del fitxer.



Una vegada fet això obtenim el kenken i podem solucionar-lo, prement el botó corresponent.



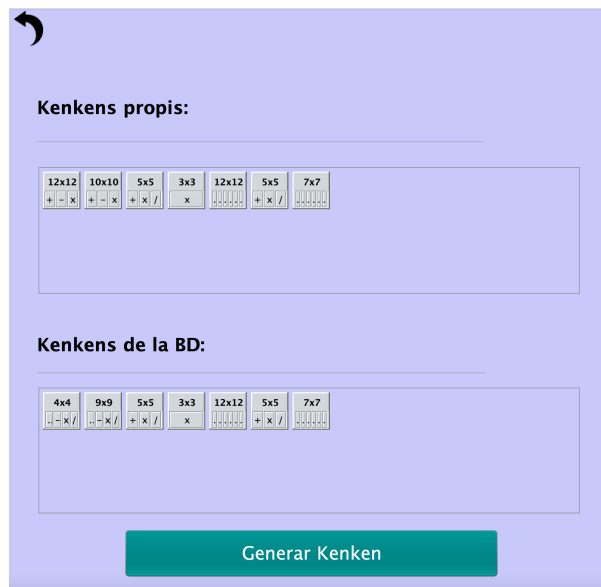
Si carreguem un kenken en un format incorrecte, ens apareix aquest pop-up.



6. Selecció del Kenken

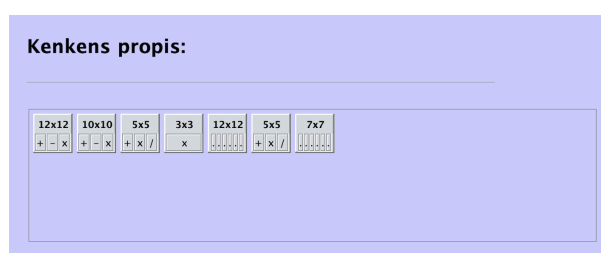
En aquest punt, podem observar els múltiples kenken llistats als quals podem accedir. Aquests estan separats per dues divisions, els kenken d'usuaris i els emmagatzemats a la base de dades. Cadascuna té una barra d'scroll per poder accedir a tota la llista de kenkens

A l'hora de la selecció del kenken escollit, clicant amb clic esquerre, s'obtindrà una vista d'opcionalitats a fer amb el kenken. Independentment de si aquest pertany al grup de kenkens d'usuari o als de la base de dades.



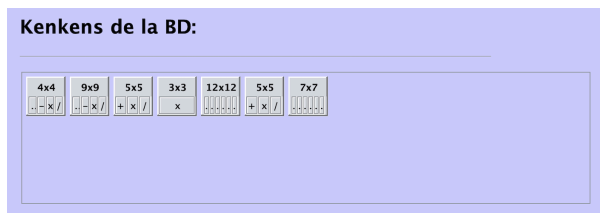
a. Kenken d'usuari

Aquests kenkens són els que l'usuari en algun moment ha afegit mitjançant la funcionalitat, comentada prèviament, carregar kenken. Si en cap moment s'ha afegit cap, no sortirà res.



b. Kenken de la Base de Dades

La llista d'aquests kenkens són els oferts per l'aplicació, són comuns a tots els usuaris identificats. La llista no es pot modificar de cap manera.



c. Generar Kenken

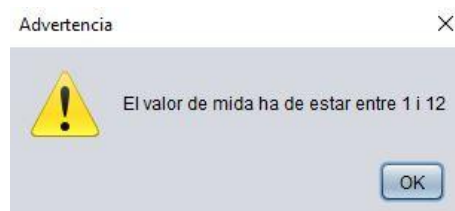
També tenim l'opció de generar un kenken amb uns paràmetres ja prefixats, com són la mida, les cel·les inicials col·locades, el màxim de cel·les que hi ha per conjunt i un seguit d'operacions tan simples com complexes, les quals es poden seleccionar i apareixeran al kenken.

The screenshot shows a form titled "Generar Kenken" with a back arrow in the top left. The form has several sections:

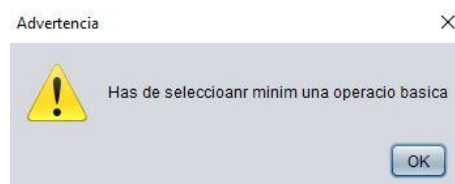
- *Mida:** A text input field with the placeholder "Introdueix la mida del kenken".
- Celes colocades:** A text input field with the placeholder "Introdueix el nombre de colocades".
- Max. Celes x Cjt:** A text input field with the placeholder "Introdueix el nombre max de celes x cjt".
- *Operacions simples:** Radio buttons for $+$, \times , MAX, and MIN.
- Operacions complexes:** Radio buttons for $-$ and $/$.

 At the bottom, there is a note "Els camps amb '*' son obligatoris" and a large green button labeled "Generar Kenken".

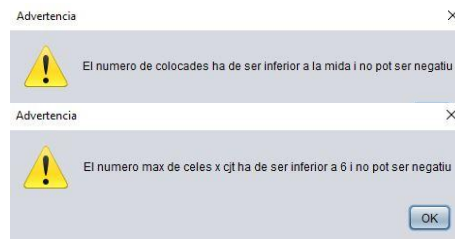
Cal destacar que la mida màxima del kenken, estarà entre 1 i 12, si introduïm una mida superior a aquesta, en el camp corresponent, apareixerà un pop-up com aquest:



Si no seleccionem almenys una operació bàsica l'app ens avisarà així:



També existeix un límit pel nombre de caselles inicials col·locades, ja que ha de ser inferior a la mida i tampoc pot ser negatiu, si no seguim aquestes normes el sistema crearà un missatge pop-up com aquest:



Així com el requisit que el nombre màxim de cel·les que tindrà un conjunt no pot ser ni negatiu ni superior a 5, si és així el sistema genera aquest pop-up:

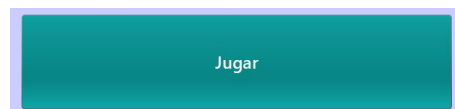
7. Opcionalitats dels kenken

Després de seleccionar el kenken, podem veure la mida del kenken així com les operacions de les quals està compost el kenken. Així com 3 opcions, que depenen del kenken escollit. Aquestes són les quatre opcions que poden sortir en el moment que es selecciona un kenken.

a. Jugar

Aquesta opció està disponible per ambdós tipus de kenken.

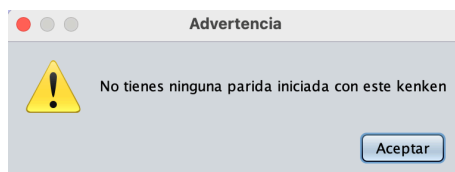
L'opció de jugar ens porta a la vista del Joc. Si hi ha una partida començada amb el kenken seleccionat, apareixerà un missatge pop-up demanant la confirmació per eliminar la partida i començar una de nova.



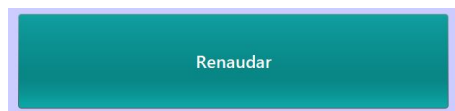
b. Reanudar

Aquesta opció està disponible per ambdós tipus de kenken.

Aquesta opció permet reanudar una partida del Kenken seleccionat que s'hagi iniciat prèviament. Si no hi ha cap partida començada, apareixerà un missatge pop-up avisant de la situació.



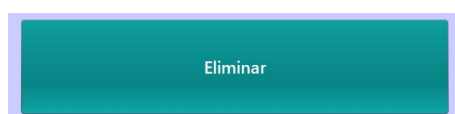
Si existeix una partida, es permetrà la seva reanudació, portant-nos a la vista del Joc.



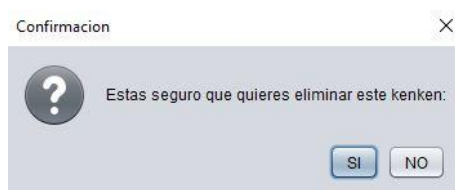
c. Esborrar

Aquesta opció només està disponible pels **kenkens d'usuari**.

Si premeu el botó Borrar Kenken amb el clic esquerre del ratolí. Apareixerà un missatge pop-up per confirmar l'acció. Un cop confirmada, el KenKen s'esborrarà i ja no apareixerà més a la llista per seleccionar.



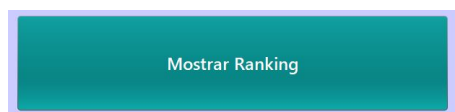
Aquest és el missatge de confirmació:



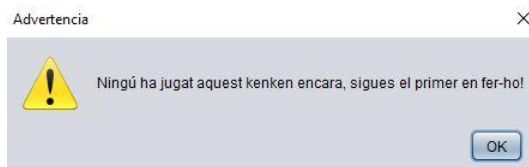
d. Mostrar rànding

Aquesta opció només està disponible pels **kenken de la Base de Dades**.

Per veure el rànding ordenat per temps de menor a major, premeu el botó "Mostrar Rànding" amb el clic esquerre del ratolí. La vista canviarà per mostrar el rànding.



Si en el moment de prémer el botó no hi ha cap entrada el rànding de cap usuari, el sistema proporciona un missatge per avisar-ho:



i. Rànding

Els diferents camps que es mostren, d'esquerra a dreta, són: la posició, el temps i l'usuari.

Es mostra un màxim de deu posicions en el rànquing. Si l'usuari no es troba entre els deu primers, apareixerà a la part inferior de la llista amb la seva posició actual.

Ranking		
1	00:04:50	user10
2	00:05:10	user11
3	00:06:25	user12
4	00:06:30	user13
5	00:06:43	user14
6	00:07:10	user15
7	00:07:50	user16
8	00:08:00	user17
...
13	00:08:23	user22

Ranking		
1	00:04:50	user10
2	00:05:10	user11
3	00:06:25	user12
4	00:06:30	user13
5	00:06:43	user14
6	00:07:10	user15
7	00:07:50	user16
8	00:08:00	user17
9	00:08:05	user18
10	00:08:11	user19

8. Vista de joc

Ara mateix la partida està en curs. Aquests són els elements en pantalla:

- Cronòmetre: si la partida està en curs, el cronòmetre funciona. En el moment que surts de la partida o aquesta finalitza, el cronòmetre es para.

00:00:09

- Pista: tens el nombre de pistes restants $\lceil x/3 \rceil$, juntament amb la icona de la lupa, que et proporciona una pista. Per obtenir la pista has de seleccionar una casella prèviament, per poder obtenir el valor correcte de la casella seleccionada.

Pistas: 3/3



- Taulell kenken: el taulell que està centrat al mig de la finestra, permet la selecció de caselles, les quals permet la introducció de números o l'ús de pistes. Les caselles amb números d'un color blau, són caselles amb valors inicials, que no es poden modificar, ni usar pistes. Els números que l'usuari introdueixi tindran un color negre.

2		4	
	3		

- Números a introduir: a la part inferior de l'aplicació tens un seguit de números, entre 1 i la mida del kenken, que podràs introduir al kenken, mitjançant una prèvia selecció de la casella al taulell i clic esquerre al número que vols introduir.

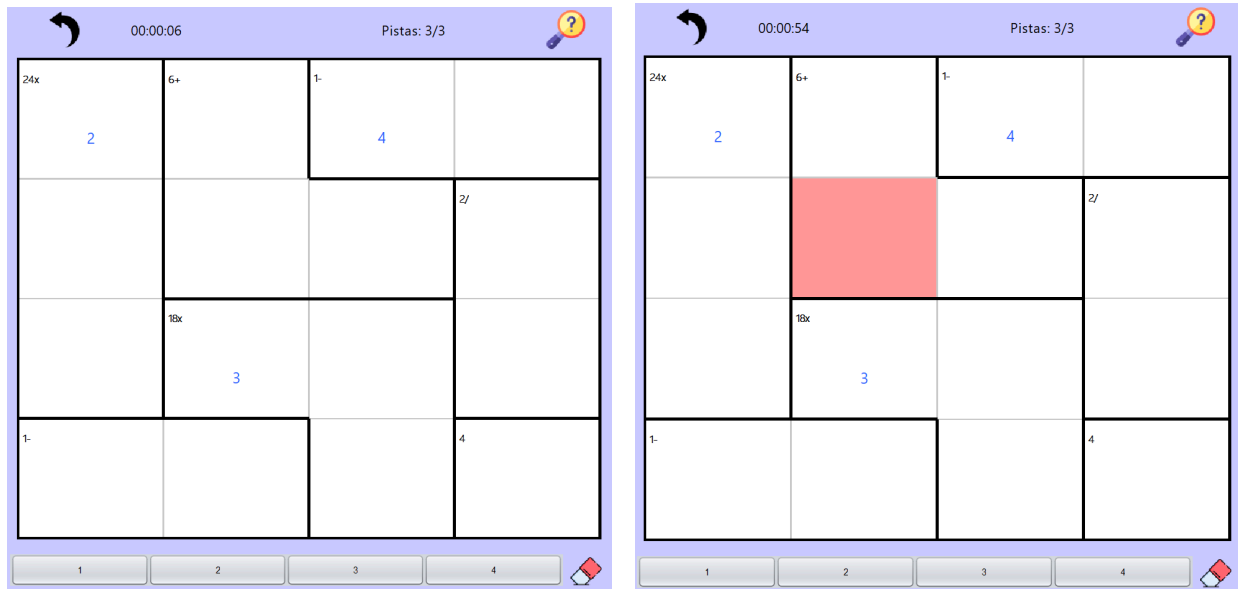
1	2	3	4
---	---	---	---

- Goma d'esborrar: permet esborrar el contingut d'una casella seleccionada al taulell.

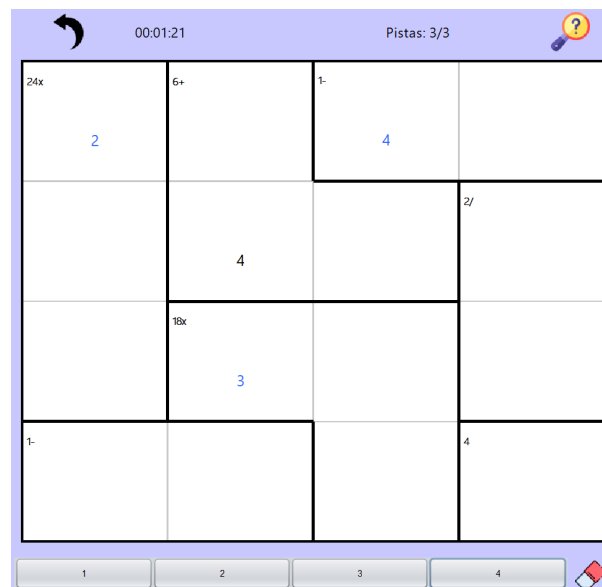


a. Jugant a la partida

Aquesta és la vista que es mostra a l'iniciar una partida i tot seguit una en el que has seleccionat una cel·la i es marca en vermell.

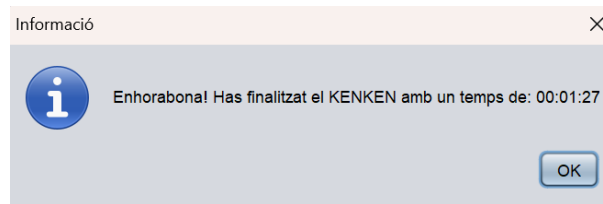


En aquest punt si selecciones un dels números de baix set col·locarà a la casella seleccionada i es deixa de pintar de color vermell.

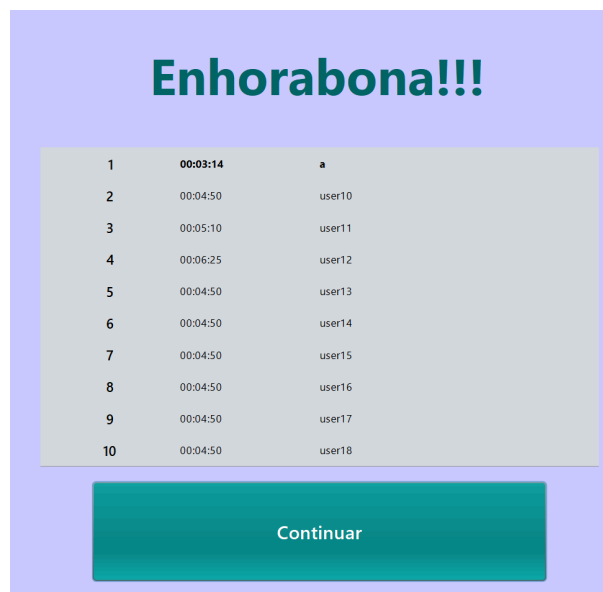


b. Finalització de la partida

Quan s'omplin per complet les caselles del kenken, la partida finalitzarà. I el sistema genera un pop-up com aquest:



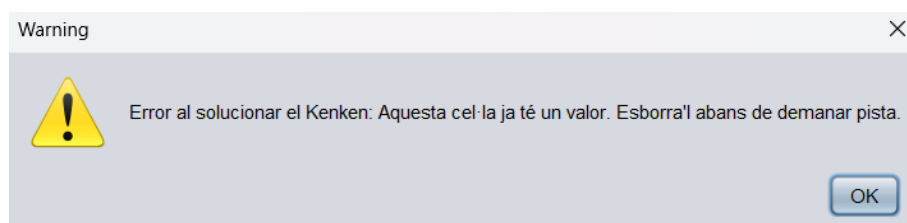
Un cop seleccionat el botó de 'OK' o el de tancar el pop-up es mostra la vista del rànquing amb el títol enhorabona i el ranking on es marca en negreta la posició, el nom i el temps del jugador.



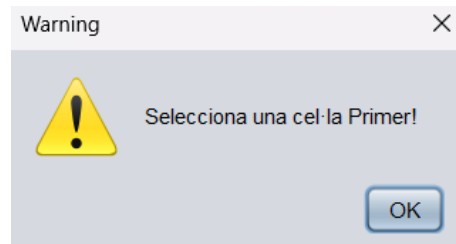
c. Possibles errors

Si no tens seleccionada cap cel·la en el moment en el qual cliques a un dels números es mostra el següent pop-up:

Si prems la lupa i tens seleccionada una cel·la que ja té un número col·locat et mostra el següent pop-up:



Si prems la lupa en una cel·la marcada com a inicial es mostra el següent pop-up:



MOLTES GRÀCIES PER JUGAR AL NOSTRE JOC.