

# **Arquiteturas Móveis**

Licenciatura em Engenharia Informática  
2021/2022

**JCK Reversi**  
**Manual de Utilização**

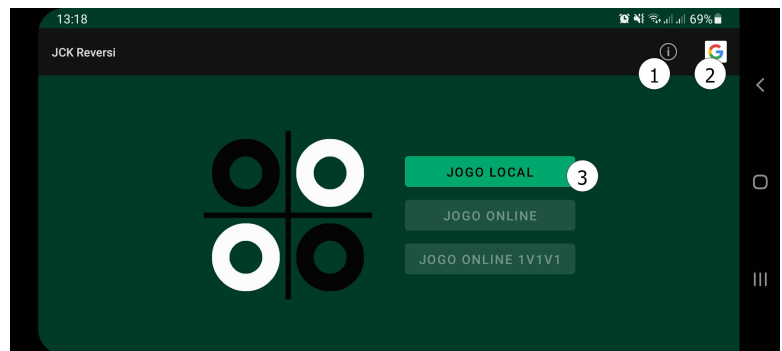
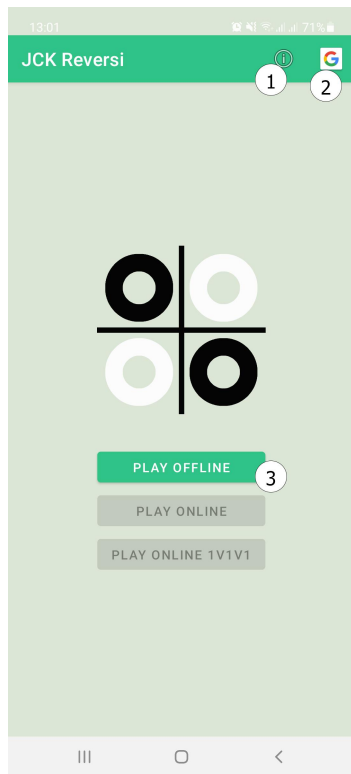
Trabalho realizador por:

- Leandro Adão Fidalgo, a2017017144
- Pedro dos Santos Alves, a2019112789
- Renato Rodrigues de Oliveira, a2010011421

## Índice

A.1.1 - Menu principal (Anónimo).....	1
A.1.2 - Menu principal (Autenticado).....	2
A.2.1 - Configurar jogo (Offline).....	3
A.2.2 - Configurar jogo (Entrar numa sala).....	4
A.2.3 - Configurar jogo (Criar uma sala).....	5
A.3.1 - Sala de espera (Offline).....	6
A.3.2 - Sala de espera (Online).....	7
A.4.1 - Jogo (2 jogadores).....	8
A.4.2 - Jogo (3 jogadores).....	10
A.5 - Perfil.....	12
A.6 - Editar perfil.....	13
D.1 - Sobre.....	14
D.2 - Entrar ou criar sala.....	15
D.3 - Passar jogada.....	16
D.4 - Vencedor.....	17
D.5 - Servidor foi abaixo.....	18
D.6 - Sair do jogo.....	19

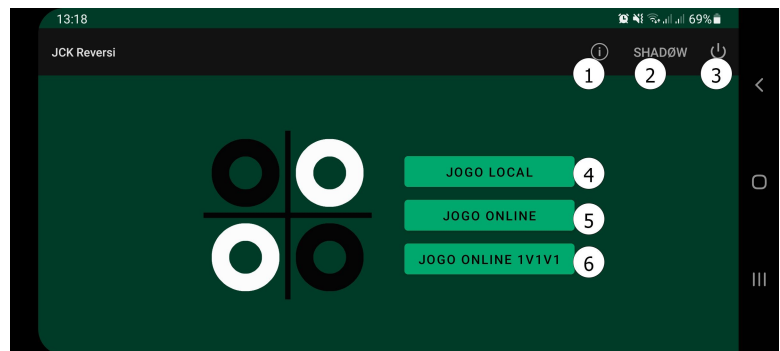
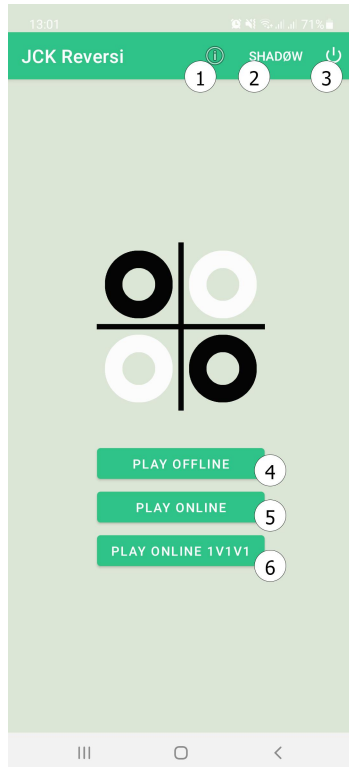
## A.1.1 - Menu principal (Anónimo)



O menu principal para um utilizador não autenticado permite apenas jogar o jogo no modo 1 (offline).

1. Informação da aplicação. ([D.1 - Sobre](#))
2. Autenticar através de uma conta Google. ([A.1.2 - Menu principal \(Autenticado\)](#))
3. Jogar o jogo no modo 1. ([A.2.1 - Configurar jogo \(Offline\)](#))

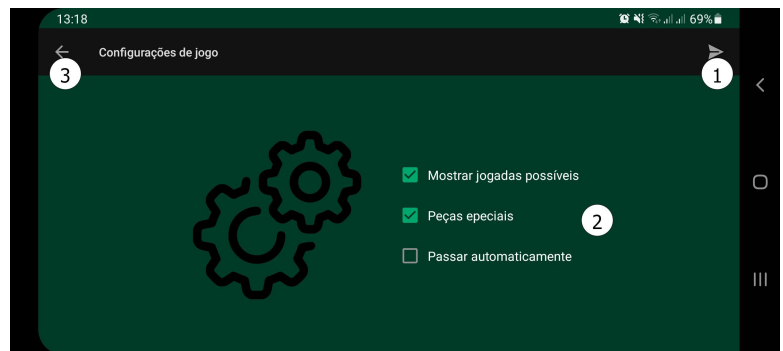
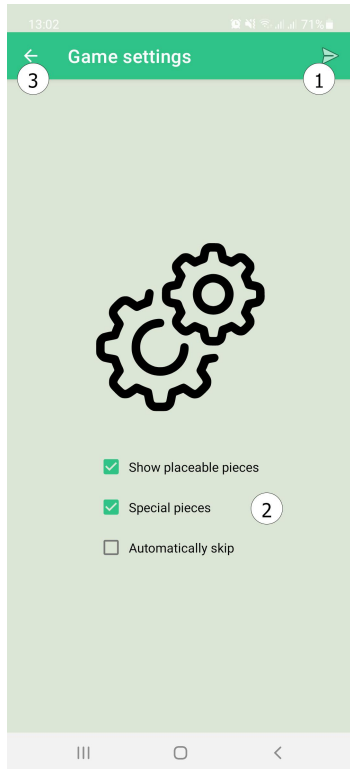
## A.1.2 - Menu principal (Autenticado)



O menu principal para um utilizador autenticado deixará jogar o jogo no modo 1 (offline) e nos modos 2 e 3 (online).

1. Informação da aplicação. ([D.1 - Sobre](#))
2. Perfil do utilizador. ([A.5 - Perfil](#))
3. Sair da conta. ([A.1.1 - Menu principal \(Anónimo\)](#))
4. Jogar o jogo no modo 1. ([A.2.1 - Configurar jogo \(Offline\)](#))
5. Jogar o jogo no modo 2. ([D.2 - Entrar ou criar sala](#))
6. Jogar o jogo no modo 3. ([D.2 - Entrar ou criar sala](#))

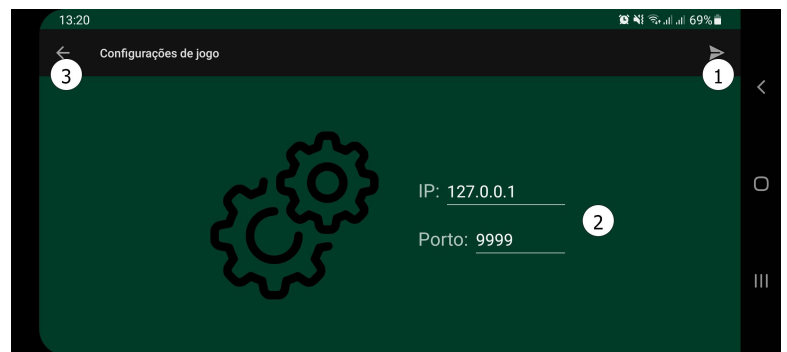
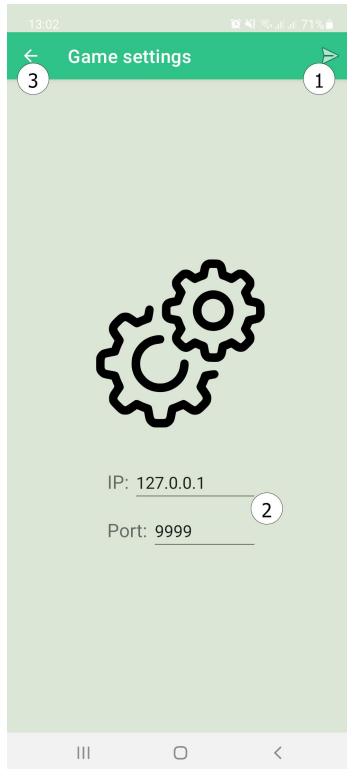
## A.2.1 - Configurar jogo (Offline)



Antes de começar a jogar o jogo Reversi, terá que definir umas configurações básicas para um jogo local.

1. Avançar para a sala de espera. ([A.3.1 - Sala de espera \(Offline\)](#))
2. Configurações do jogo Reversi.
3. Voltar ao menu principal. ([A.1.1 - Menu principal \(Anónimo\)](#) ou [A.1.2 - Menu principal \(Autenticado\)](#))

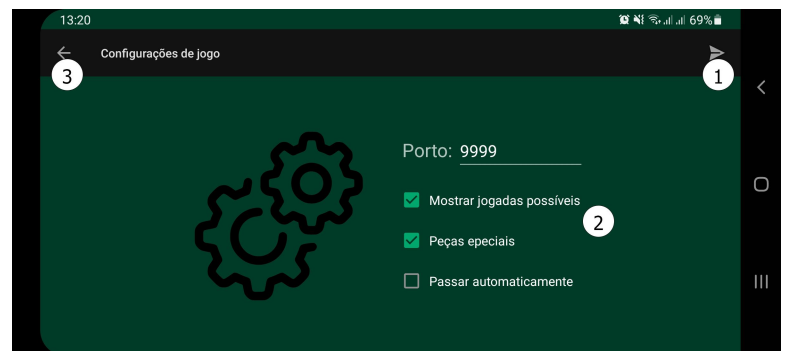
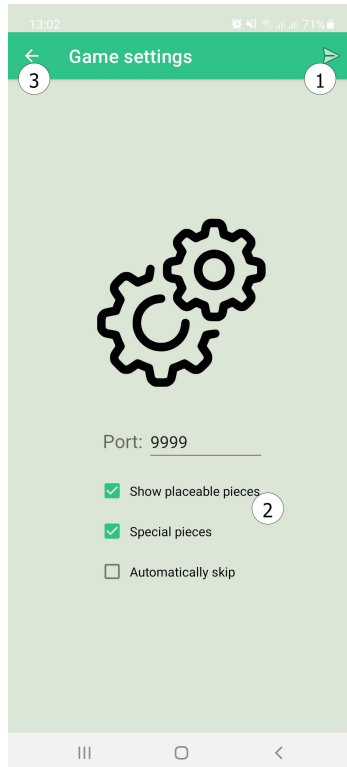
## A.2.2 - Configurar jogo (Entrar numa sala)



Ao entrar numa partida online, terá que indicar o IP e o Porto do servidor ao qual se quer conectar.

1. Avançar para a sala de espera. ([A.3.2 - Sala de espera \(Online\)](#))
2. IP e Porto do servidor.
3. Voltar ao menu principal. ([A.1.2 - Menu principal \(Autenticado\)](#))

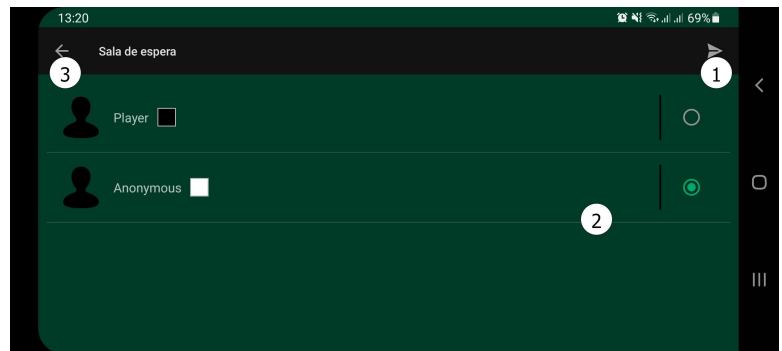
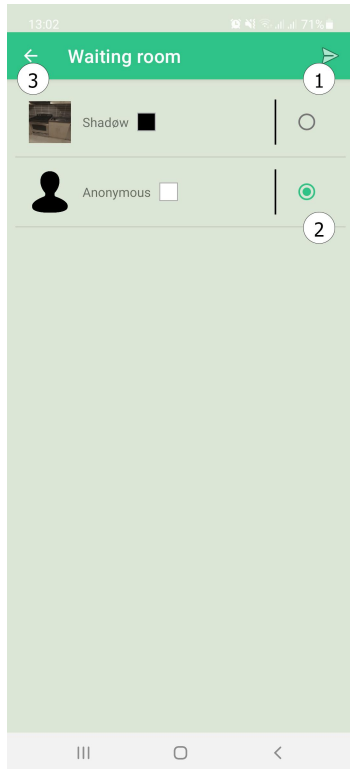
## A.2.3 - Configurar jogo (Criar uma sala)



Para criar uma partida online, terá que indicar o qual o Porto do servidor e as definições do jogo Reversi.

1. Avançar para a sala de espera. ([A.3.2 - Sala de espera \(Online\)](#))
2. Definições do jogo Reversi e Porto do servidor.
3. Voltar ao menu principal. ([A.1.2 - Menu principal \(Autenticado\)](#))

## A.3.1 - Sala de espera (Offline)

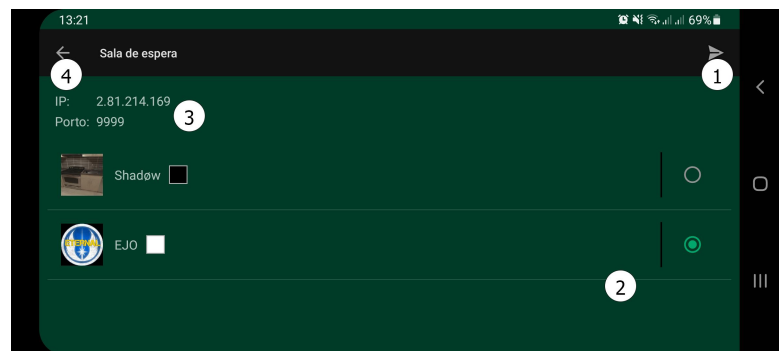
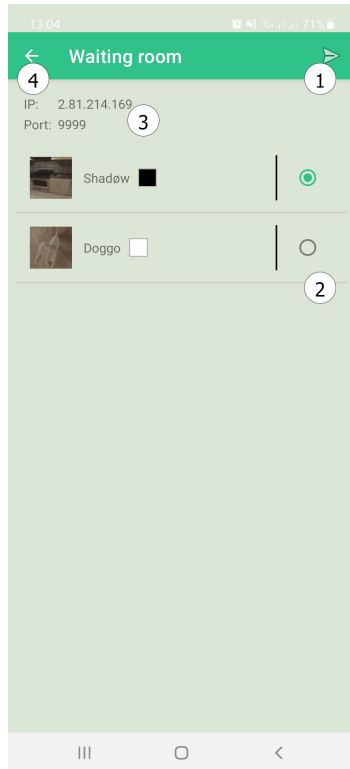


Na sala de espera, para iniciar o jogo todos os jogadores terão que estar preparados. ([A.4.1 - Jogo \(2 jogadores\)](#))

1. Alternar o estado do jogador entre: preparado ou não preparado.
2. Jogadores e os seus estados.
3. Voltar ao menu principal. ([A.1.1 - Menu principal \(Anónimo\)](#) ou [A.1.2 - Menu principal \(Autenticado\)](#))



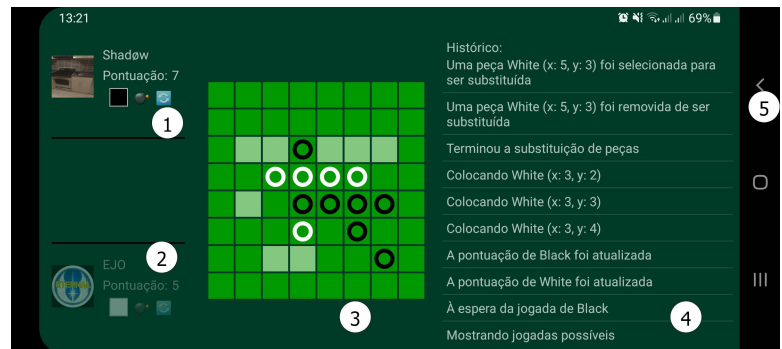
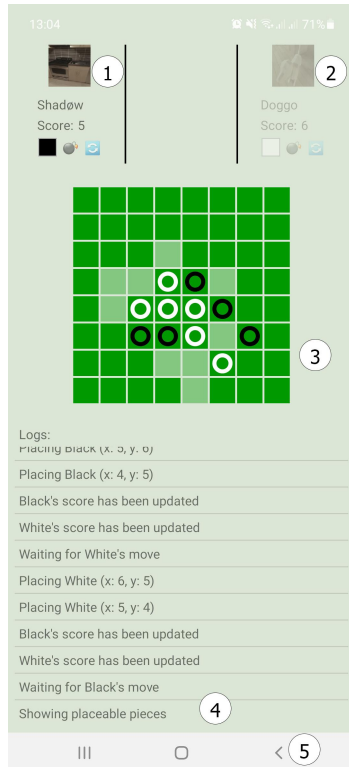
## A.3.2 - Sala de espera (Online)



Na sala de espera, para iniciar o jogo todos os jogadores terão que estar preparados. ([A.4.1 - Jogo \(2 jogadores\)](#) ou [A.4.2 - Jogo \(3 jogadores\)](#))

1. Alternar o estado do jogador entre: preparado ou não preparado.
2. Jogadores e os seus estados.
3. Dados do servidor/sala.
4. Voltar ao menu principal. ([A.1.2 - Menu principal \(Autenticado\)](#))

## A.4.1 - Jogo (2 jogadores)



Durante o jogo, o jogador atual poderá colocar peças nos locais indicados (caso tenha a opção “Mostrar jogadas possíveis” ativa) através de um toque. Para colocar uma peça especial, basta manter o dedo pressionado num dos seguintes locais:

- Local onde seria colocada uma peça normal: **Bomba**.
- Uma peça do jogador atual: **Troca de peças**.

Para efetuar uma troca de peças o jogador atual terá que selecionar duas das suas peças e uma peça de um jogador adversário. A primeira peça tem que ser selecionada mantendo pressionado uma das suas peças e entrará num estado de troca de peças, para selecionar a segunda peça basta um toque noutra peça. Pode também desselecionar uma peça tocando na peça novamente. Se todas as peças forem desselecionadas, o jogo voltará ao estado normal.

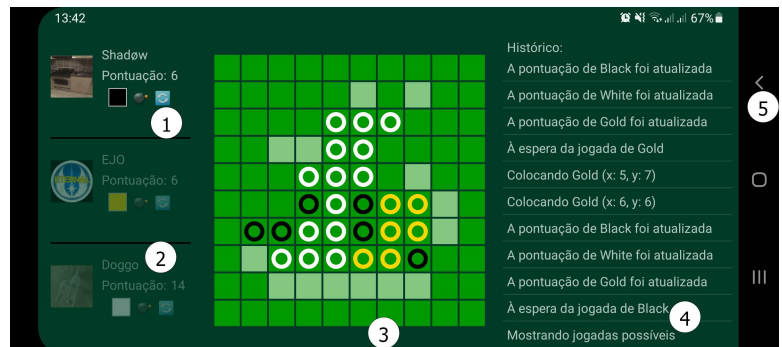
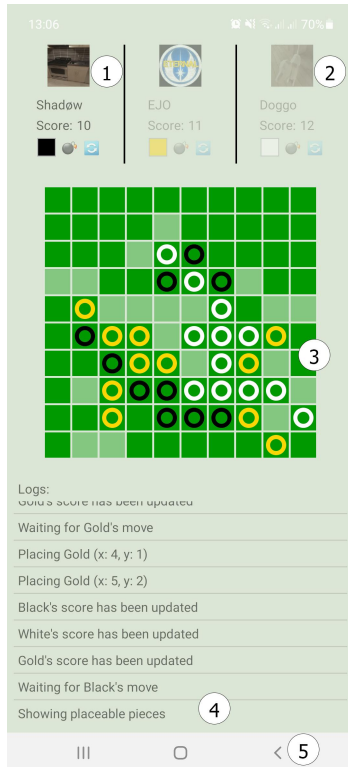
Durante o jogo, o jogador poderá não ter jogadas possíveis a fazer, nesse caso é apresentado uma janela para passar a jogada. ([D.3 - Passar jogada](#))

No final do jogo, caso haja um vencedor uma janela com o vencedor é mostrada. ([D.4 - Vencedor](#))

No decorrer do jogo, se o jogo é um jogo online, caso um dos jogadores saia do jogo, será apresentado uma janela em que o jogador terá que tomar uma ação. ([D.5 - Servidor foi abaixo](#))

1. Jogador atual.
2. Jogadores à espera do jogador atual.
3. Tabuleiro do jogo Reversi.
4. Histórico de jogadas.
5. Sair do jogo. ([D.6 - Sair do jogo](#))

## A.4.2 - Jogo (3 jogadores)



Durante o jogo, o jogador atual poderá colocar peças nos locais indicados (caso tenha a opção “Mostrar jogadas possíveis” ativa) através de um toque. Para colocar uma peça especial, basta manter o dedo pressionado num dos seguintes locais:

- Local onde seria colocada uma peça normal: **Bomba**.
- Uma peça do jogador atual: **Troca de peças**.

Para efetuar uma troca de peças o jogador atual terá que selecionar duas das suas peças e uma peça de um jogador adversário. A primeira peça tem que ser selecionada mantendo pressionado uma das suas peças e entrará num estado de troca de peças, para selecionar a segunda peça basta um toque noutra peça. Pode também desselecionar uma peça tocando na peça novamente. Se todas as peças forem desselecionadas, o jogo voltará ao estado normal.

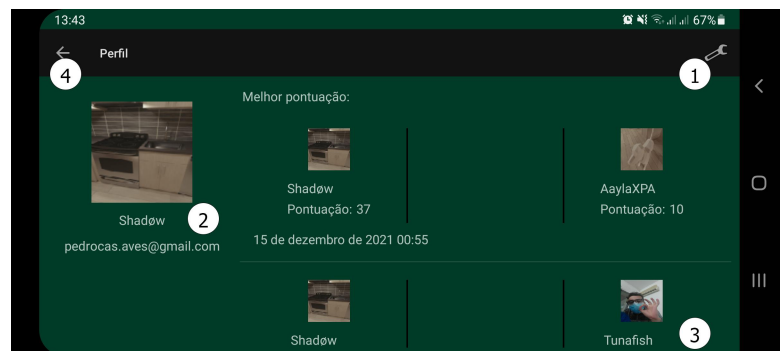
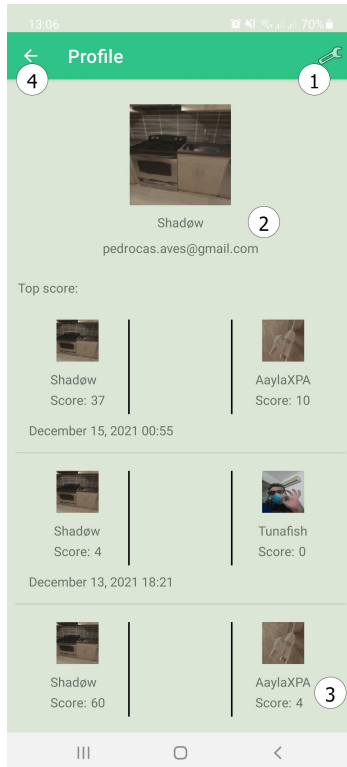
Durante o jogo, o jogador poderá não ter jogadas possíveis a fazer, nesse caso é apresentado uma janela para passar a jogada. ([D.3 - Passar jogada](#))

No final do jogo, caso haja um vencedor uma janela com o vencedor é mostrada. ([D.4 - Vencedor](#))

No decorrer do jogo, se o jogo é um jogo online, caso um dos jogadores saia do jogo, será apresentado uma janela em que o jogador terá que tomar uma ação. ([D.5 - Servidor foi abaixo](#))

1. Jogador atual.
2. Jogadores à espera do jogador atual.
3. Tabuleiro do jogo Reversi.
4. Histórico das jogadas.
5. Sair do jogo. ([D.6 - Sair do jogo](#))

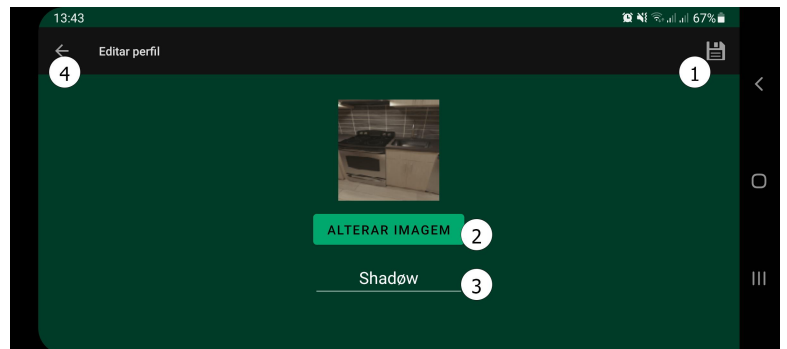
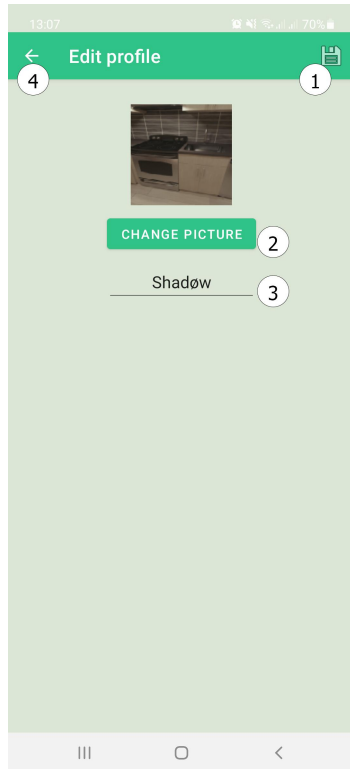
## A.5 - Perfil



No perfil do jogador, poderá ver os seus dados assim como as cinco melhores pontuações. A melhor pontuação é adicionada caso o jogador vença um jogo e seja melhor que a pontuação mais baixa. As pontuações são ordenadas pela data de aquisição (mais nova à mais antiga).

1. Editar dados do perfil. ([A.6 - Editar perfil](#))
2. Dados do perfil.
3. Melhores pontuações.
4. Voltar ao menu principal. ([A.1.2 - Menu principal \(Autenticado\)](#))

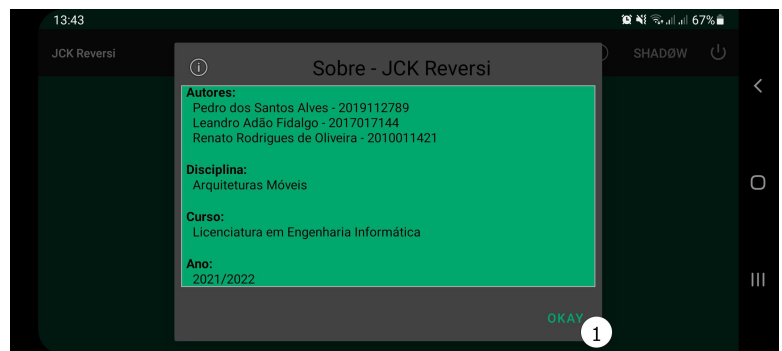
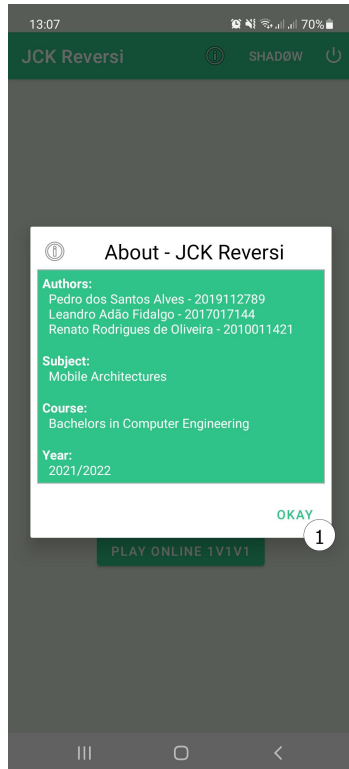
## A.6 - Editar perfil



O utilizador poderá editar a sua imagem e/ou o seu nome.

1. Guardar alterações. ([A.5 - Perfil](#))
2. Alterar imagem. (Abrirá a camera do dispositivo)
3. Alterar o nome do jogador.
4. Voltar ao perfil. ([A.5 - Perfil](#))

## D.1 - Sobre

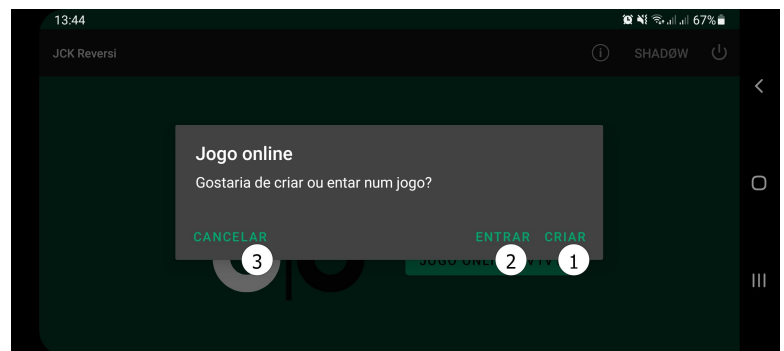
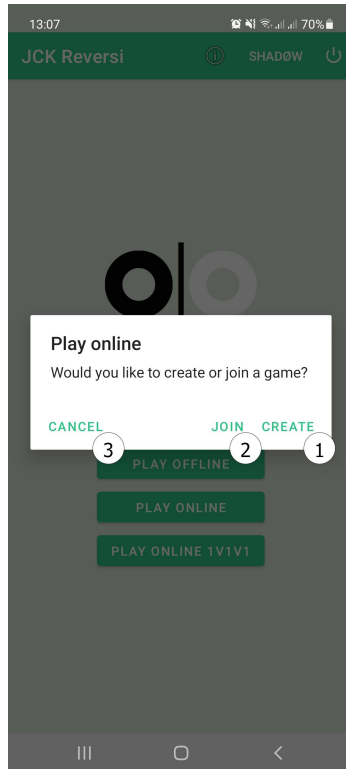


Informação sobre a aplicação, como os autores, a disciplina, o curso e o ano.

1. Fechar a janela. (Pode também pressionar fora da janela)

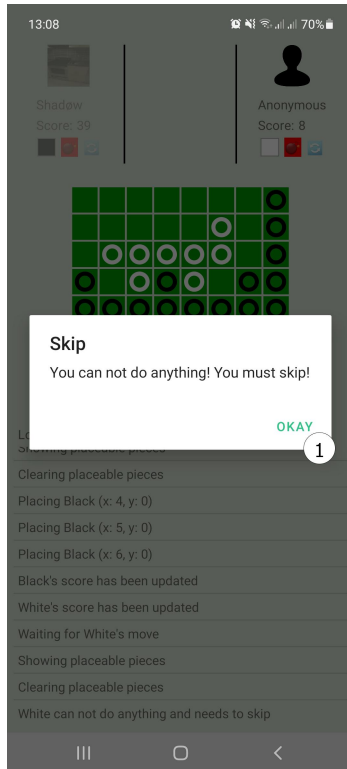


## D.2 - Entrar ou criar sala



1. Criar uma sala. ([A.2.3 - Configurar jogo \(Criar uma sala\)](#))
2. Entrar numa sala. ([A.2.2 - Configurar jogo \(Entrar numa sala\)](#))
3. Cancelar a operação.

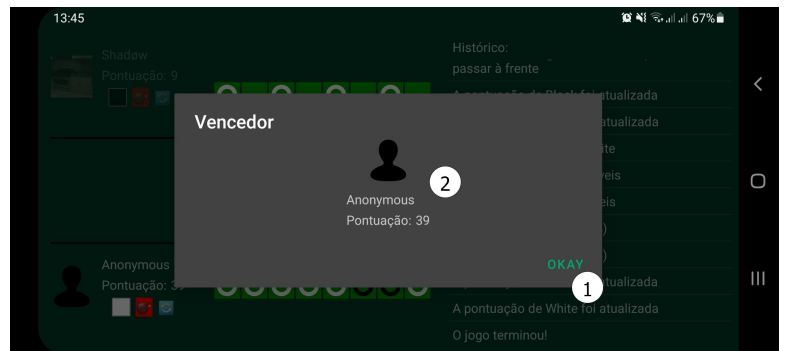
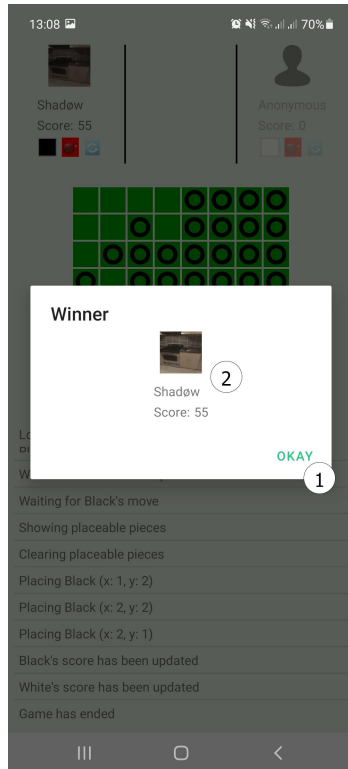
## D.3 - Passar jogada



Caso não exista nenhuma jogada possível para o jogador atual, terá que passar a jogada à frente. Se a opção “Passar automaticamente” estiver ativa, esta janela não aparece.

1. Passar a jogada para o próximo jogador.

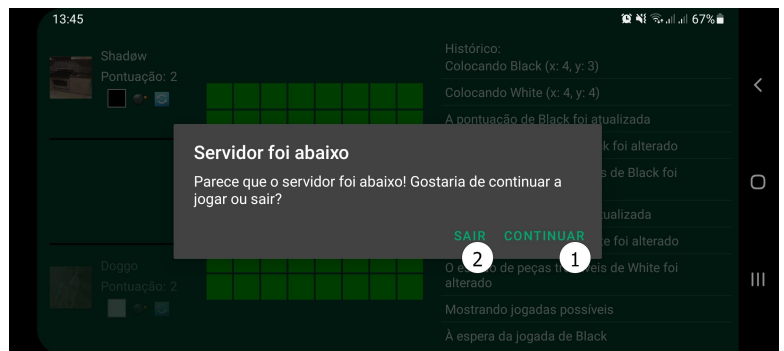
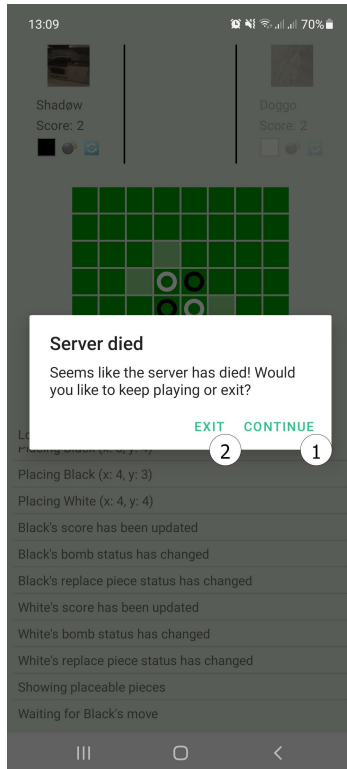
## D.4 - Vencedor



No final do jogo, esta janela é apresentada com as informações do vencedor, caso haja vencedor, ou informando o jogador que houve um empate, caso não haja vencedor.

1. Fechar a janela.
2. Dados do jogador vencedor. (Não é mostrado o jogador caso haja um empate)

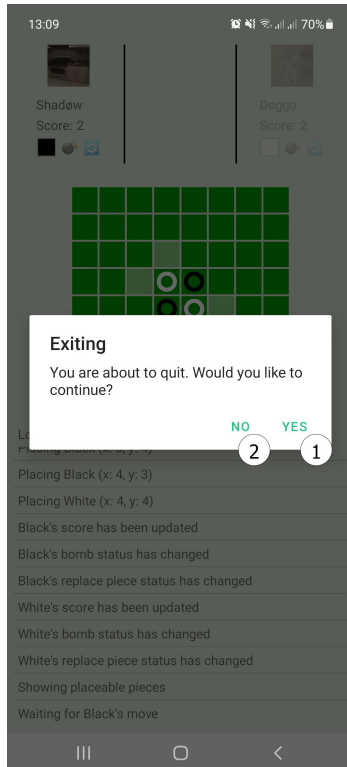
## D.5 - Servidor foi abaixo



Quando algum jogador sai do jogo, os outros jogadores poderão continuar o jogo no modo 1 (offline), ou voltar ao menu principal.

1. Continuar o jogo no modo 1.
2. Sair do jogo e voltar ao menu principal. ([A.1.2 - Menu principal \(Autenticado\)](#))

## D.6 - Sair do jogo



Caso pressione no botão de voltar atrás durante um jogo (de propósito ou sem querer), esta janela de confirmação aparecerá.

1. Sair do jogo e voltar ao menu principal. ([A.1.1 - Menu principal \(Anónimo\)](#) ou [A.1.2 - Menu principal \(Autenticado\)](#))
2. Continuar a jogar o jogo.