**MANUALE DI UTILIZZO**

**Data:** Roma 4/09/2017

**Nome del Gruppo:** Unicorni in Bicicletta

**Componenti del Gruppo:** Andrea Carrarini, Diletta Lagomarsini, Manuel Manzara

**Nome Applicazione:** *Space Battle*

Come è stato già ampliamente specificato all’interno della relazione, l’applicazione Space Battle è un’applicazione basata principalmente sul Bluetooth, permettendo lo scambio di quelle informazioni necessarie per far procedere la partita. L’applicazione si presenterà con un Layout semplice ed intuitivo volto ad evidenziare il tema principale dell’app, ovvero quello Spaziale!.

La schermata principale sarà composta da due bottoni:

* Uno per l’attivazione del Bluetooth,
* Uno per l’inizio della partita.

Il primo passo per iniziare la partita sarà quindi quello di attivare il Bluetooth del proprio dispositivo, che si renderà visibile per 300 secondi. La verifica di tale operazione sarà visibile anche sull’apposito bottone, il quale provvederà a far capire all’utente lo stato del proprio Bluetooth attraverso la scritta “**Bluetooth Attivo**”.

Il secondo passo sarà quello ovviamente di premere sul pulsante “**inizia la partita**”, che darà vita ad una scansione di tutti i dispositivi vicini, con cui sarà possibile giocare. Il risultato di tale scansione sarà mostrato all’interno di una lista con tutti i dispositivi trovati e con la possibilità di scegliere con quali di essi accoppiarsi per dare inizio alla partita cliccando sul nome mostrato.

Una volta scelto il dispositivo con cui giocare, l’utente avrà la possibilità di posizionare le sue navi in maniera semplice e divertente, ma soprattutto intuitiva. Infatti le navicelle spaziali si troveranno sul lato destro dello schermo e l’utente non dovrà far altro che trascinarle con il dito nella posizione, che più preferisce all’interno del campo di battaglia!

Terminata questa fase, basterà premere sul pulsante “**start**” per dare inizio ai giochi. L’utente troverà davanti a se una schermata con due campi di battaglia, uno a sinistra e uno a destra. I due campi avranno rispettivamente due funzionalità diverse.

Nel campo di sinistra infatti, l’utente troverà il preciso schieramento delle sue navicelle spaziali, il campo di destra invece sarà inizialmente vuoto e verrà utilizzato dall’utente per sparare sul nemico, cercando di individuare la posizione delle sue navicelle. Il turno dei due giocatori sarà stabilito dal colore dello sfondo della suddetta schermata che sarà **NERO,** sul dispositivo del giocatore che dovrà effettuare la mossa e **ROSSO,** su quello di colui che dovrà aspettare il turno dell’avversario.

Entrambi i campi di battaglia si aggiorneranno continuamente:

* **Campo di sinistra**: in caso di navicella colpita o mancata da parte dell’avversario sul proprio campo.
* **Campo di destra**: in base alla navicella colpita o mancata da parte dell’utente sul campo dell’avversario.

Il tutto sarà accompagnato da suoni specifici in base all’azione svolta, o un tonfo nell’acqua o a un’esplosione. Nel caso in cui uno dei due giocatori colpirà interamente la navicella dell’altro, essa si rivelerà sul rispettivo campo di battaglia con un suono diverso da quello dell’esplosione per la navicella colpita, facendo capire al giocatore di averla completamente affondata. Il gioco terminerà con una notifica di vittoria al giocatore che avrà sconfitto l’intera armata del suo nemico e un suono finale.