



Batalha Naval Android Manual do Utilizador

Trabalho Prático de Arquitetura Móveis

[21250078] – Bruno Coelho [a21250078@isec.pt]

Índice de Figuras

Figura 1 - Painel Principal	3
Figura 2- Créditos	3
Figura 3 - Listagem de Perfis	4
Figura 4 - Histórico sem nenhum jogo.	4
Figura 5 - Histórico com um jogo finalizado.....	5
Figura 6 - Detalhes de um Histórico	5
Figura 7 - Confirmação de Eliminação de Perfil	6
Figura 8 - Início de jogo sem perfil selecionado	6
Figura 9 - Menu para seleccionar tipo de jogo	7
Figura 10 - Menu para que tipo de jogador vai ser, caso seja multijogador.....	7
Figura 11 - Mudar Posição dos Barcos	8
Figura 12 - Início de Jogo com Posições Inválidas.....	8
Figura 13 - À espera de outro jogador no multijogador	9
Figura 14 – Posições disparadas pelo adversário.....	9
Figura 15 - Posições disparadas	10
Figura 16 - posições disparadas pelo adversário	10
Figura 17 -Após acertar 3 tiros	11
Figura 18 -- Erro de ligação	11

No âmbito da cadeira de Arquiteturas Móveis foi implementado o jogo Batalha Naval com algumas regras extra. Neste documento está descrito os básicos do jogo com algumas imagens de modo a facilitar a interpretação.

Quando iniciamos o jogo deparamos com uma atividade inicial em que é possível começar um jogo novo, selecionar/criar um perfil e ver informações detalhadas da aplicação, mais concretamente os créditos.

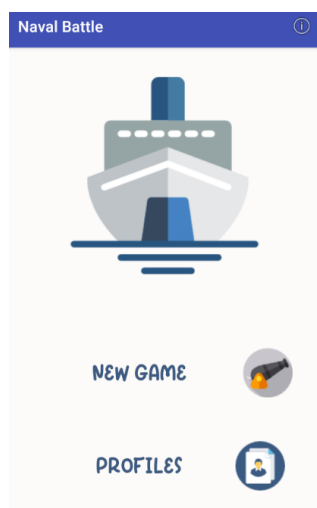


Figura 1 - Painel Principal

Caso queiramos consultar os créditos basta clicar no “i” e somos levados a uma atividade com todos os créditos.

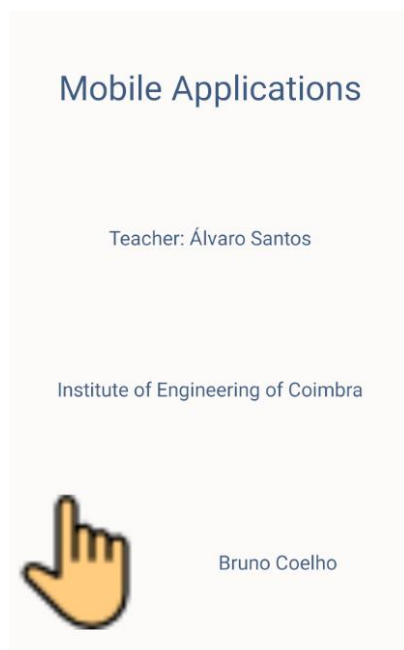


Figura 2- Créditos

Quando acedemos aos perfis é nos apresentada uma lista de perfis existentes sendo que para cada um é possível definir como perfil predefinido, passando a jogar com este nos futuros jogos, é possível ver os seus detalhes, mostrando a fotografia caso exista o seu histórico.

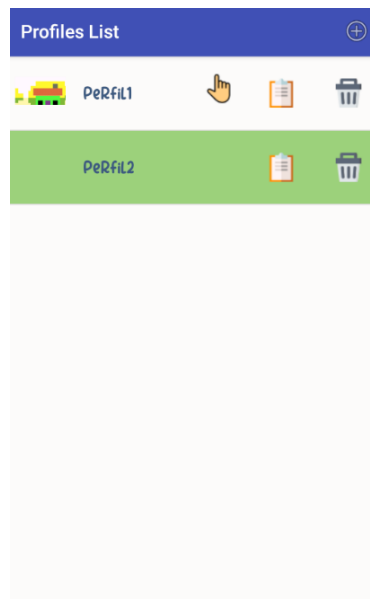


Figura 3 - Listagem de Perfis

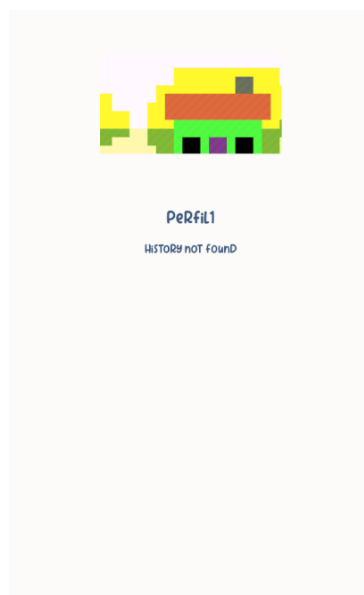


Figura 4 - Histórico sem nenhum jogo.

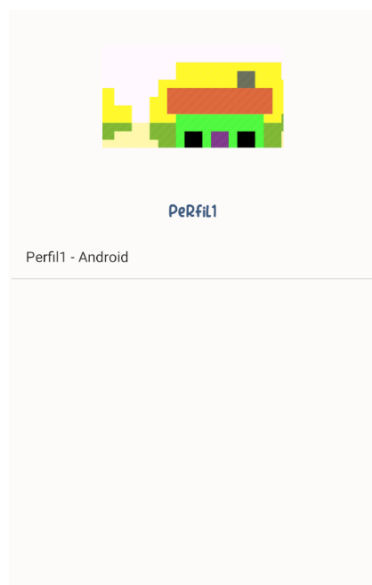


Figura 5 - Histórico com um jogo finalizado

Para cada jogo registado no histórico é possível ver com detalhes quem ganhou, o dia e as horas entre outros dados em que se realizou o jogo.

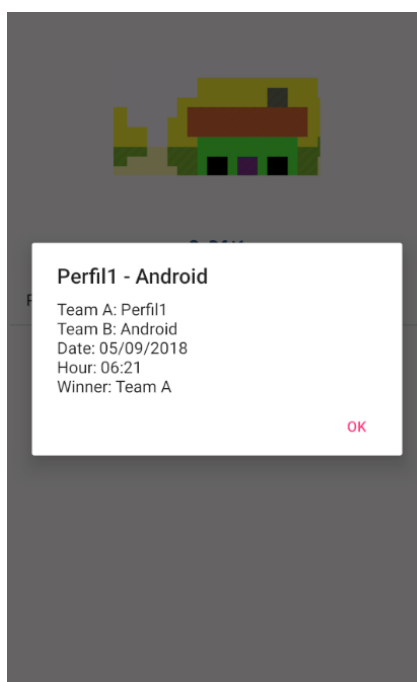


Figura 6 - Detalhes de um Histórico

Por fim, é possível eliminar perfis, que após uma confirmação do Utilizador o perfil é eliminado permanentemente.

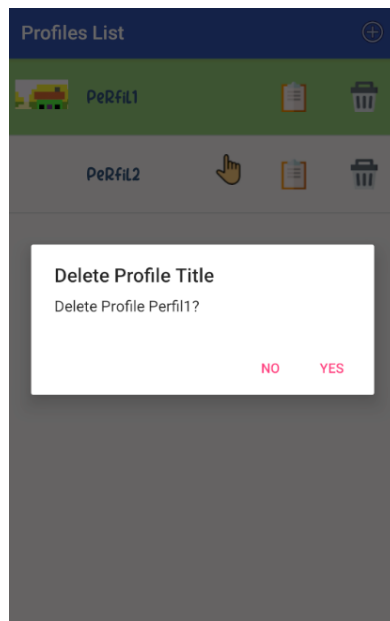


Figura 7 - Confirmação de Eliminação de Perfil

Caso queiramos iniciar um jogo basta clicar no respetivo botão. Caso ainda não tenhamos selecionado um perfil ou criado um perfil o jogo automaticamente transporta o utilizador à listagem de perfis, indicando que é necessário criar/selecionar um perfil. Caso anteriormente já tenhamos criado e selecionado um perfil o sistema automaticamente vai buscar este último perfil usado.



Figura 8 - Inicio de jogo sem perfil selecionado

Após clicar no novo jogo é perguntado ao utilizador se este deseja jogar sozinho ou com outros jogadores. Caso queira jogar sozinho o jogo começa sendo a equipa A, caso contrário é perguntado ao Utilizador se este deseja criar um jogo ou ligar-se a um, sendo que o que cria o jogo é a equipa A.

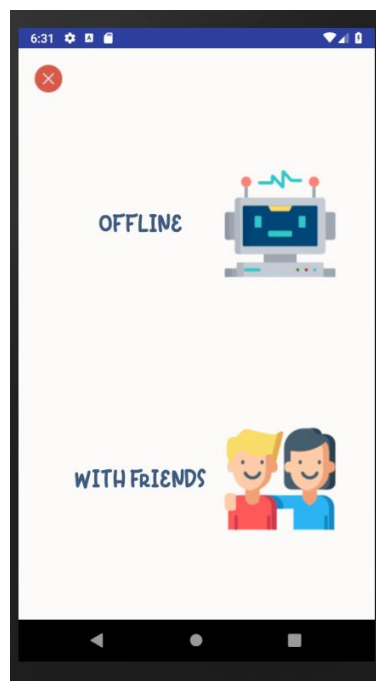


Figura 9 - Menu para seleccionar tipo de jogo

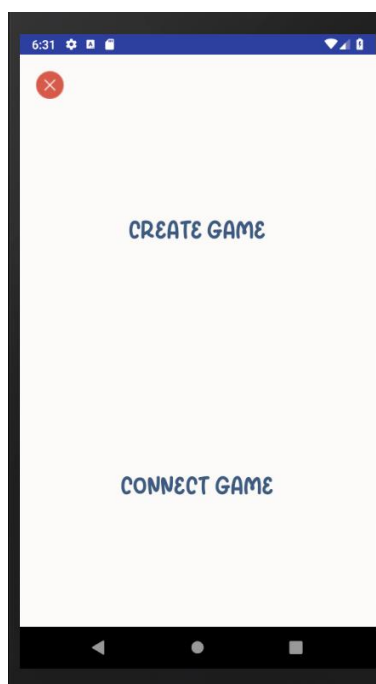


Figura 10 - Menu para que tipo de jogador vai ser, caso seja multijogador

Quando o jogo começa são apresentados o nome e a fotografia, caso exista, dos jogadores e a que equipa pertencem. Inicialmente o Utilizador pode escolher a posição dos barcos, que na qual são os elementos a azul marinho. Caso existam posições inválidas, ou seja, algum barco esteja em posições em que não possa estar, estas são apresentadas de cor vermelha. Caso o utilizador clique em cima de um barco este é rodado 90º no sentido do relógio.



Figura 11 - Mudar Posição dos Barcos

Após o clique botão de começar o jogo, caso existam posições inválidas o Utilizador é notificado. Caso contrário, se for um jogo contra o telemóvel o jogo inicia. Se for contra mais que um jogador e este ainda já tenha clicado para iniciar o jogo o jogo é inicializado, caso contrário aparece um painel a indicar para o Utilizador esperar e quando o outro jogador estiver pronto esta fecha-se automaticamente.



Figura 12 - Início de Jogo com Posições Inválidas

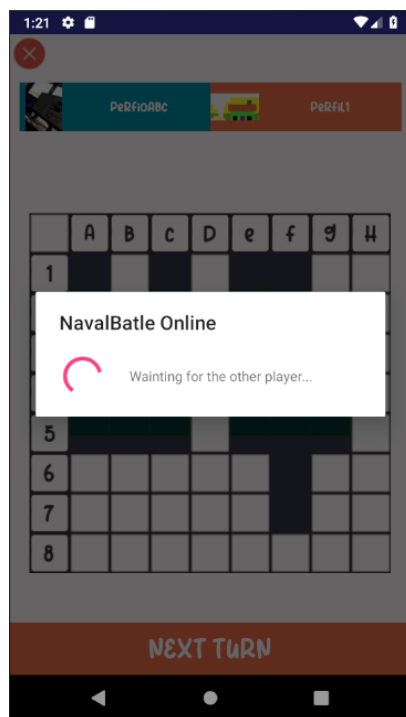


Figura 13 - À espera de outro jogador no multijogador

Após os dois jogadores terem escolhido a posição dos seus barcos a batalha começa sendo que quem começa a jogar é aleatório.

Caso seja a vez do Utilizador jogar e este clicar em posições válidas (não anteriormente disparadas) é apresentado o respetivo ícone de posição disparada. Após três tiros disparados este pode mudar de turno. Só é apresentado ao utilizador se acertou após mudar de turno.

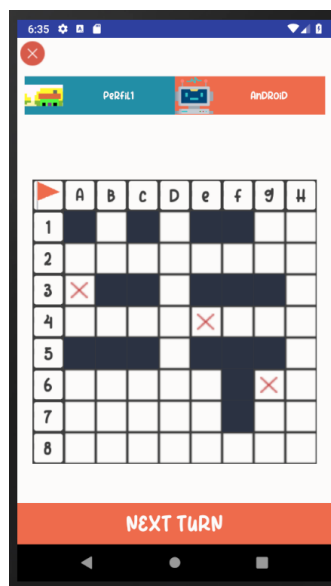


Figura 14 – Posições disparadas pelo adversário

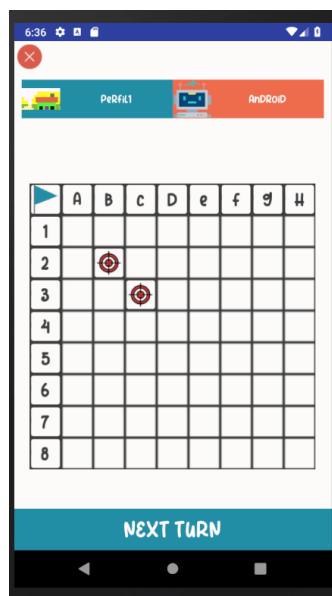


Figura 15 - Posições disparadas

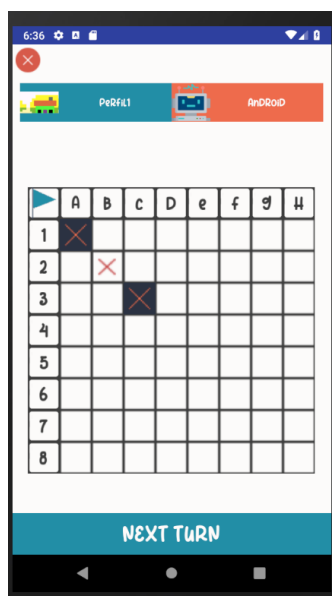


Figura 16 - posições disparadas pelo adversário

Após a mudança de turno caso seja um jogo multijogador são exibidas as posições que o outro jogador esteja a disparar, caso contrário são apresentadas as jogadas que o telemóvel realizou.

Caso alguém acerte em barcos nos três tiros que tenha disparado é lhe permitido alterar a posição de um dos barcos, apenas uma posição e válida.

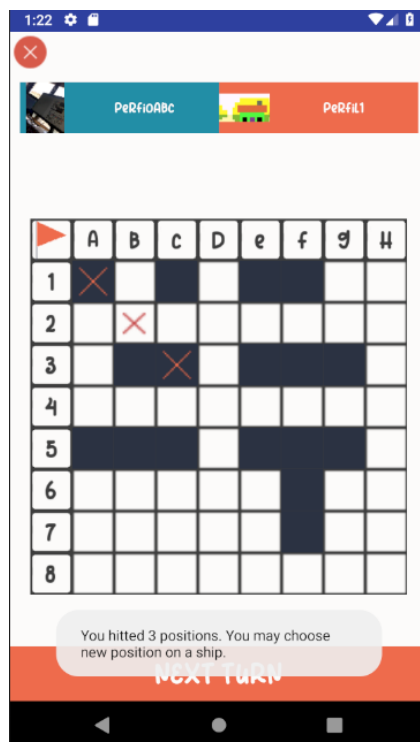


Figura 17 -Após acertar 3 tiros

Caso alguém destrua todos os barcos da equipa adversária é terminado o jogo, mostrando uma janela a indicar o vencedor e um botão para começar um jogo novo.

Caso seja um jogo multijogador e exista algum erro de ligação o jogador começa a jogar contra o telemóvel após ser notificado do acontecimento.

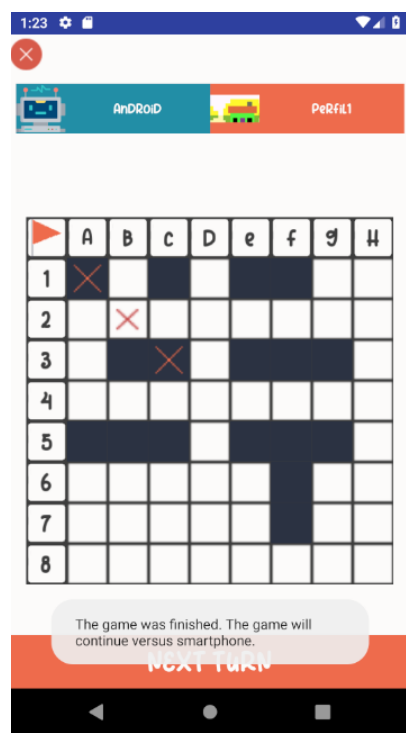


Figura 18 -- Erro de ligação