Manual d'usuari Escacs

Iniciar sessió

En un començament es mostra la vista d'iniciar sessió en la qual s'ha d'introduir un usuari i la seva contrasenya. Es pot passar entre els 'inputs' amb el 'Tab' si el focus es troba en el boto 'Entrar' es pot pitjat la tecla 'Enter' que funciona de la mateixa manera que fer click.

Sota del boto de 'Entrar' hi ha un text ('Clica aquí per registrar-te') si es fa clic es canvia a la vista de registre.

En aquesta vista l'única opció de 'Options' es la de sortir de l'app.

Possibles errors:

• En cas de que l'usuari o la contrasenya siguin incorrectes o mostra amb un pop-up.

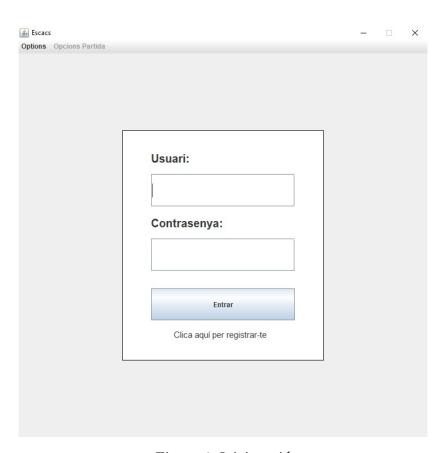


Figura 1. Inici sessió

Registrar

A aquesta vista es pot arribar des de la vista d'iniciar sessió.

Per registrar-te s'ha d'especificar un usuari i dos cops la contrasenya (que ha de ser la mateixa).

Es pot tornar a la vista d'inici fent clic al text sota el boto de registrar.

Possibles errors:

En tots els casos següents es mostra un pop-up en cas d'error.

- Les contrasenyes no coincideixen.
- Hi ha camps buits.
- L'usuari ja existeix.

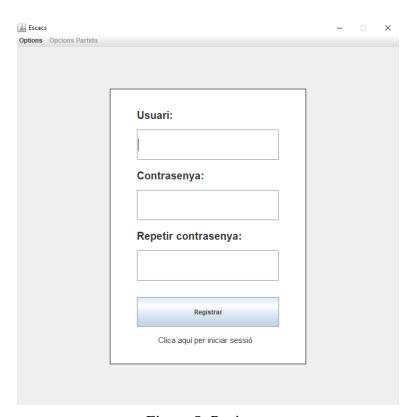


Figura 2. Registrar

Menú principal

Un cop iniciat sessió, tant de si s'ha iniciat correctament o s'ha registrat amb èxit s'arriba a aquest menú. Les opcions (options) en aquest cas només són per sortir de l'app.

Fent clic als botons de 'Donar-se de baixa' i 'Tancar sessió' mostren un pop-up per confirmar l'acció, tota la resta canvien la vista per mostrar el seu contingut.



Figura 3. Menú principal

Jugar partida

En fer clic en jugar partida, començarem amb una pantalla de selecció de problema, on veurem l'identificador del Problema, el nombre de jugades, el color que comença tirant, la seva FEN i la dificultat del problema.

Hem de seleccionar sol 1 (qualsevol altra selecció mostrarà una finestra emergent amb l'error) i pressionar en continuar.

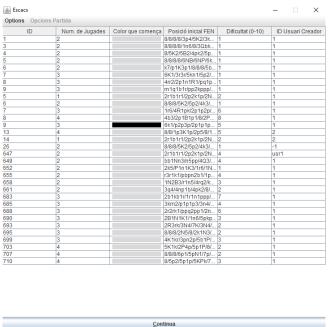


Figura 5. Seleccionar problema

A continuació, ens apareixerà una pantalla on podrem seleccionar si volem atacar (per intentar guanyar) o defensar (per intentar que no ens guanyin). També haurem de seleccionar un oponent (usuari, maquina naive, maquina smart) i pressionar continuar.

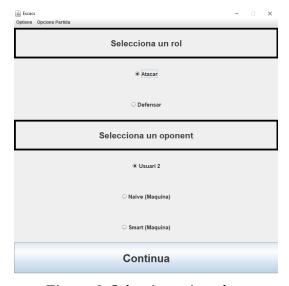


Figura 6. Seleccionar jugadors

Llavors començarem a jugar la partida. El cronòmetre només s'activarà quan sigui el torn de l'user loggejat. També veurem que tipus de jugador maneja cada color, així com el torn actual, el nombre de ronda en què estem, i l'identificador del problema perquè ens recordem del problema en cas que vulguem fer una futura partida amb aquest problema.



Figura 7. Jugant partida

En cas de ser un usuari, en fer clic sobre les nostres peces veurem els moviments íntegres possibles de la peça dins del tauler (això no implica que sigui un moviment valgut ig: si el rei està en escac no podrem moure una peça que no ens alliberi d'aquesta situació, si succeeix, ens aprecerá una finestra emergent explicatiu que haurem de tancar per seguir jugant).

Per moure la peça simplement seleccionem una destinació vàlid, i donarem pas al torn de l'oponent. Si es tracta d'un usuari, haurà de repetir el procés, en cas que sigui màquina hem d'esperar que calculi el moviment i el realitzi; quan això succeeixi, podrem tornar a repetir el procés fins que igualem el màxim de rondes permeses pel problema, o bé si fem escac i mat abans. En aquests casos, la partida finalitzarà indicant el guanyador, i si l'usuari loggejat ha guanyat. Llavors quan desitgem tornar a la pàgina d', haurem fer clic en continuar, i ens aprecerá aquesta vista.

En cas que guanyem i estiguem atacant, es guardaran les estadístiques d'aquesta partida que podem consultar amb la seva pròpia vista accessible des del menú principal.

Simular partides

Semblant a l'opció anterior, però aquí nosaltres (user loggejat) no jugarem.

Ens apareixerà una vista amb un scrollview on haurem de seleccionar algun problema (poden ser tants com volem), i sota d'aquest panell, una selecció sobre quin tipus de maquina volem que siguin les blanques, i que maquina volem que faci de negres (maquina naive o màquina smart). Un cop seleccionat fem clic en continuar veurem partida a partida, com estan es van jugant soles (per les maqinas).

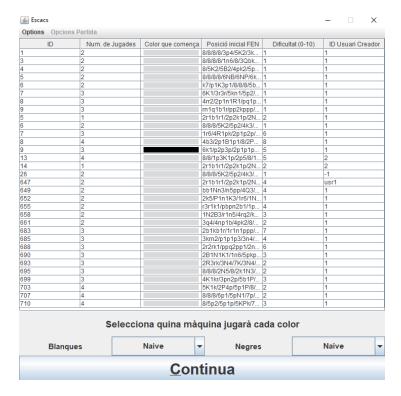


Figura 8. Seleccionar problema i maquina

Dins de la vista de jugar partida, veurem la mateixa informació que si juguéssim nosaltres, però sense el cronòmetre, així com tampoc es guardaran estadístiques.

Un cop una partida aquest finalitzada, ens sortirà la finestra emergent indicant el guanyador i llavors poden succeir dues coses:

- 1 si tenim més problemes per jugar (ja que la selecció anterior ha estat de més d'un problema) \rightarrow a fer clic en continuar, jugarem una altra partida que seguirà el mateix flux.
- 2 si aquest és l'últim problema que havíem seleccionat, en fer clic a continuar, tornarem a la pàgina d'inici.

Gestió problemes

A partir del menú principal podem arribar a aquest vista, en la qual podem crear i modificar un problema del FEN o gràficament i esborrar problema. Cada boto de la gestió problemes canvia la vista a mostrar.

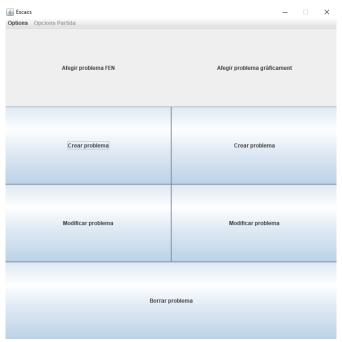


Figura 9. Gestió problemes

En el cas de crear o modificar problema, surt una vista similar on l'única diferencia és que els inputs estan especificats en la vista de modificar, en canvi en la de crear està tot buit.

Les opcions en els dos casos son introduir el FEN complet, el número de fer mats i qui comença la partida. - \times

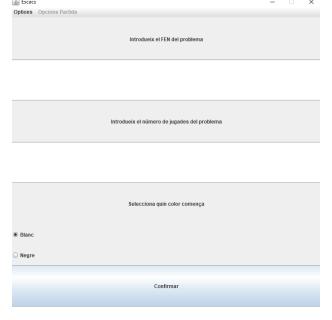


Figura 10. Crear i modificar problema FEN

En cas de crear o modificar un problema gràficament es mostra el tauler i les diferents peces, les quals es poden col·locar clicant sobre una d'aquestes i després sobre la posició del tauler on es vol col·locar. Si es vol eliminat una peça s'ha de seleccionar i clicar sobre la brossa.

Un cop totes les peces estan col·locades es dona al boto de continuar i es mira si el problema és correcta el validara per veure si té solució.

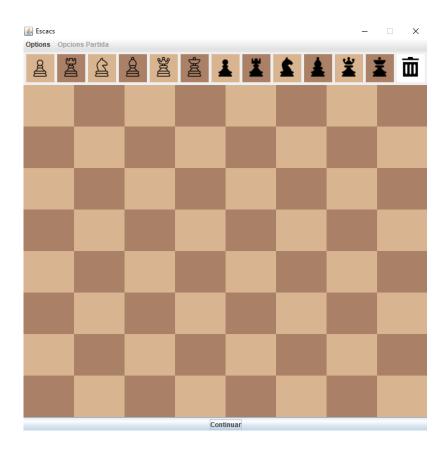


Figura 11. Crear i modificar problema gràficament

Mirar estadístiques

A partir de la vista del menú principal podem arribar a aquesta, en la qual podem veure les estadístiques dels problemes o del propi usuari (usuari que està iniciat en el moment).

En les taules d'estadístiques es mostra l'usuari o el problema segons sigui d'una o l'altra i el nombre de jugades que l'usuari a fet mat, a més del temps en que ho ha fet.

Inicialment a les estadístiques del problema no es mostra res, si es fa clic sobre el boto de 'Seleccionar problema', ens mostrara dins d'aquest una llista amb els problemes que hi han actualment (els quals poden no tenir estadístiques), un cop seleccionat i es prem continuar es mostra les estadístiques d'aquest.

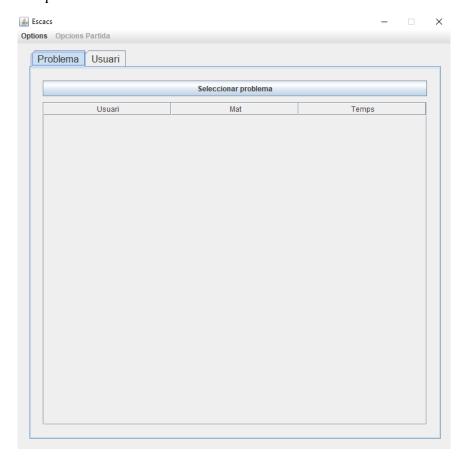


Figura 12. Estadístiques problema

A diferencia del problema en usuari només es veuran les estadístiques de la sessió de l'usuari actual i es mostra l'id del problema en lloc del nom d'usuari que ja se sap que es l'actual.

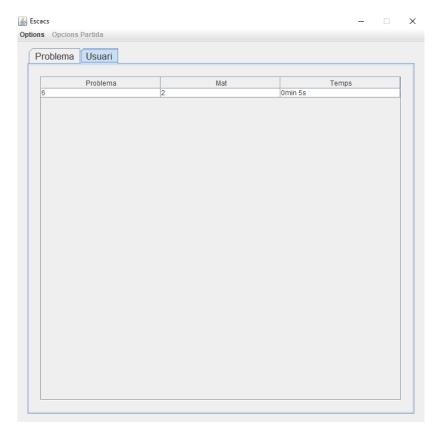


Figura 13. Estadístiques usuari

Donar-se de baixa

Si es prem en la vista de menú principal la baixa de l'usuari es mostra un pop-up (sense canviar de vista) el qual pregunta si es vol confirmar la baixa de l'usuari. On es perdran totes les estadístiques d'aquest i passaran a ser estadístiques de l'usuari 'Convidat'. També afectara a la modificació dels problemes si aquest en té un, ja que la resta no tindran els permisos.

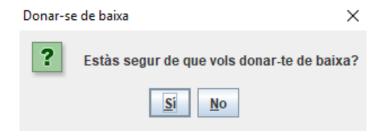


Figura 14. Donar-se de baixa

Tancar sessió

Si es prem en la vista de menú principal la baixa de l'usuari es mostra un pop-up (sense canviar de vista) el qual pregunta si es vol confirmar tancar la sessió. En cas de que es confirmi es tornara a la vista d'inici.

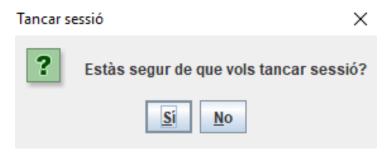


Figura 15. Tancar sessió

Opcions

Tant per jugar partida, com per a la simulació, dins de cada partida podrem pausar-la (1), veure l'historial de moviments (2), i tornar al menú, sempre que ho desitgem (3). (4) Sortir de l'app.

- (1) → a la barra superior de l'aplicació, a "Opcions partida", fent clic dins d'una partida, aquesta es pausara i es reprendrà quan fem clic a "Continuar" (sobre la finestra emergent que apareixerà a fer clic en "Pausa "). Aquesta opció només estarà disponible dins de la vista de jugar partida / simular partides.
- (2) → a la barra superior de l'aplicació, a "Opcions partida", fent clic dins d'una partida, ens apareixerà un pop-up amb la llista de moviments realitzats en la partida. Per tancar-lo, fem click a continuar. Aquesta opció només estarà disponible dins de la vista de jugar partida / simular partides
- (3) → a la barra superior de l'aplicació en "Opcions", fent clic a "Tornar al menú", ens apareixerà una finestra emergent de confirmació, i en cas que confirmem (clic a "Sí") tornarem al menú de selecció de opcions de l'aplicació. Aquesta opció només estarà disponible dins de la vista accessibles des del menú principal que ens apareix un cop hem fet login.
- (4) Acivada sempre mostra pop-up de confirmació en cas de que es cliqui si l'app es tanca. El mateix comportament està implementat quan fas clic a la creu de la pestanya.

