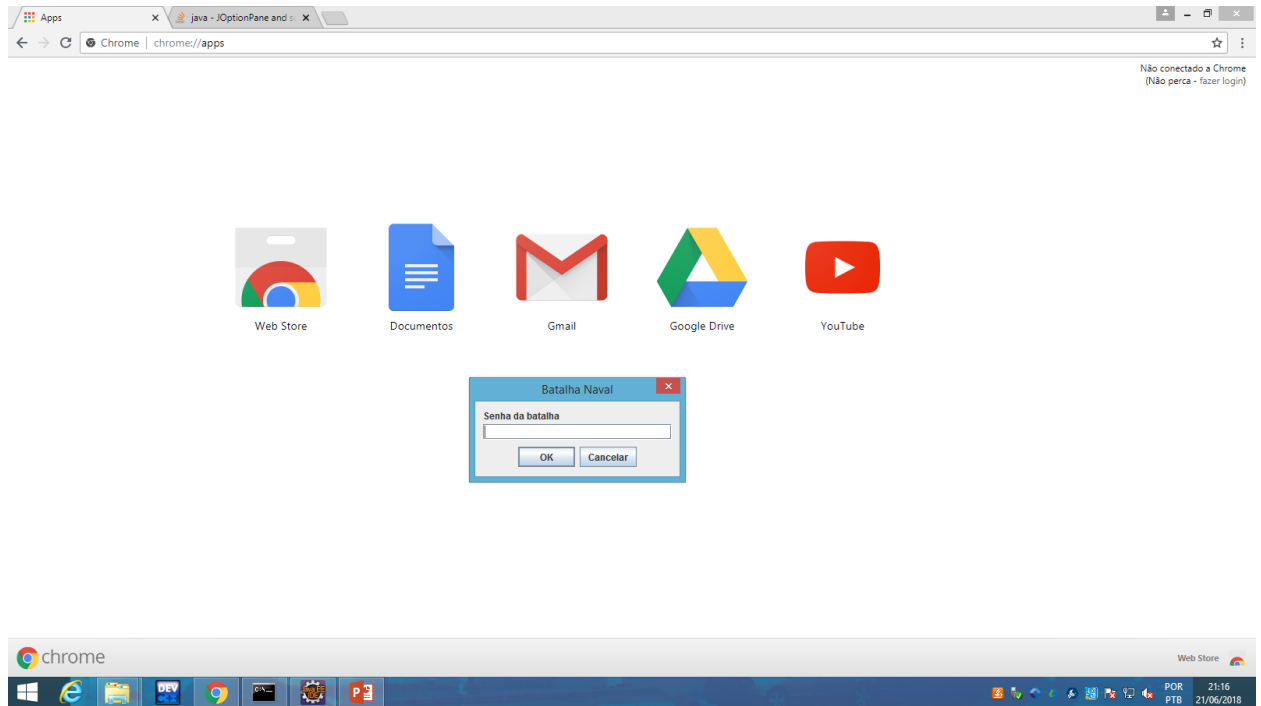
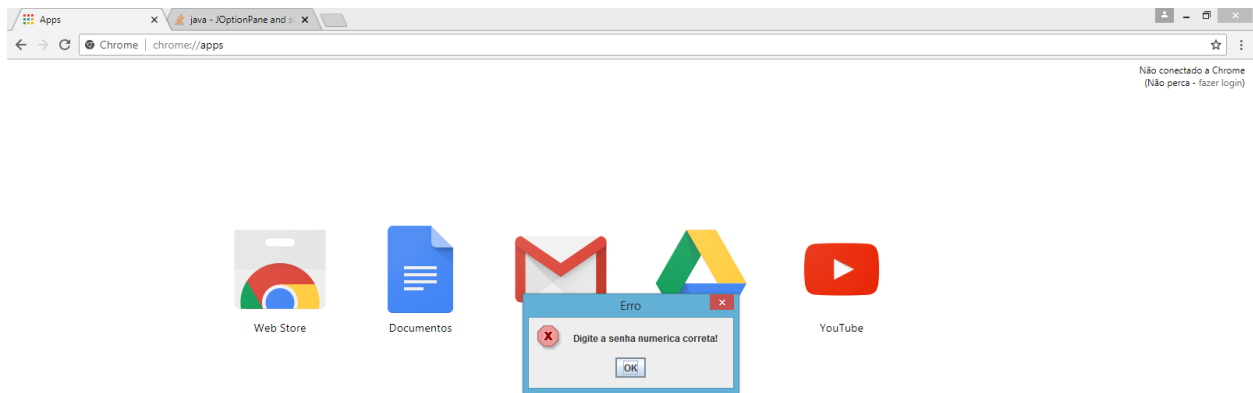


# Interface do Batalha Naval

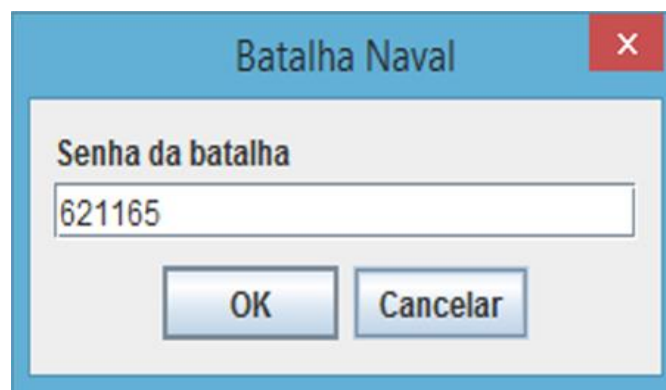
1 - Primeiramente é apresentada uma tela, onde o programa pede a senha do navio:



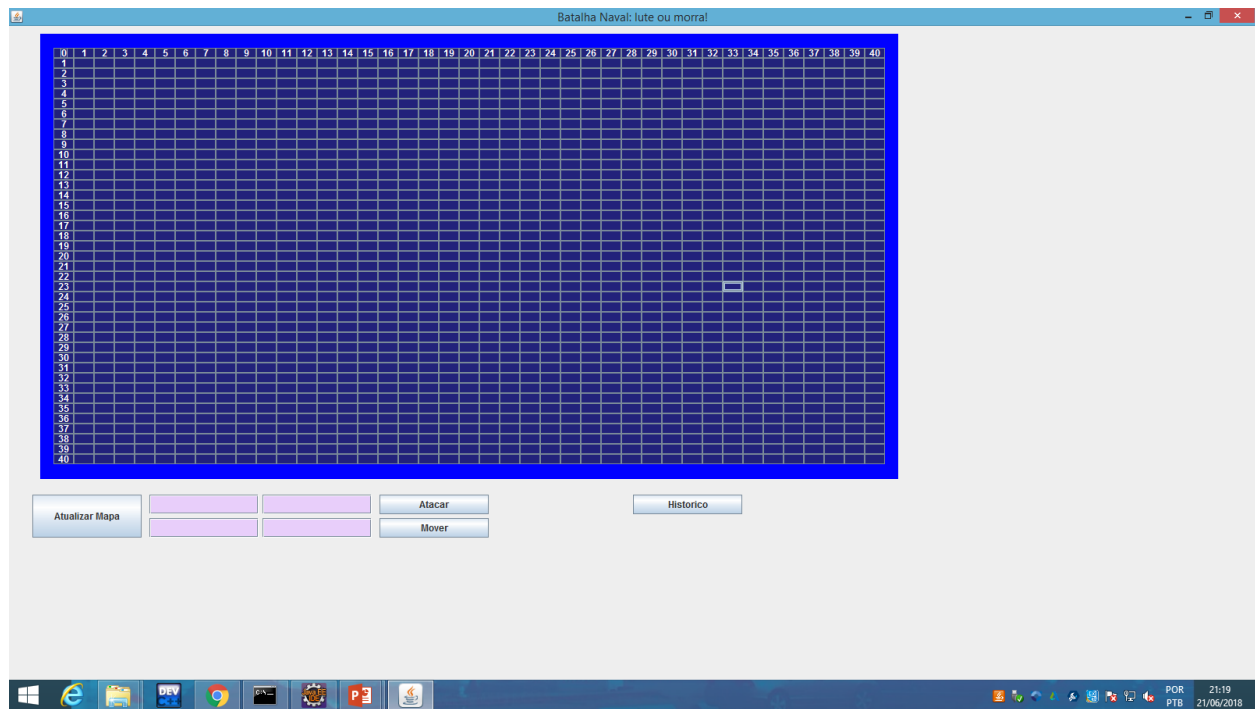
2 - Se for clicado no botão OK e não for inserido nada na caixa de texto ou for digitado a senha errada, ou for inserido caracteres não numéricos, o programa informará um erro:



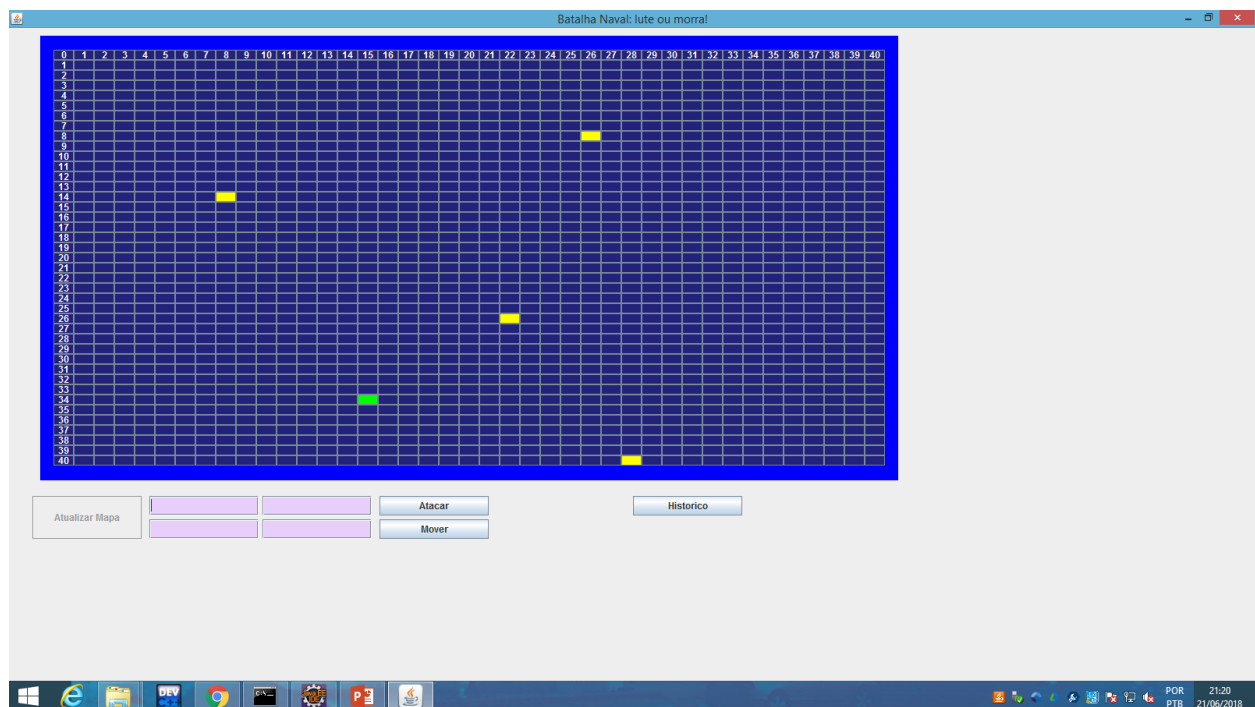
3 - Se for inserido a senha numérica correta, o programa irá redirecionar a tela principal do jogo:



Na tela, estão os botões Atualizar Mapa, Atacar, Mover, e Histórico e quatro campos de textos para serem inseridos valores e o painel que mostra as posições dos navios no mar:

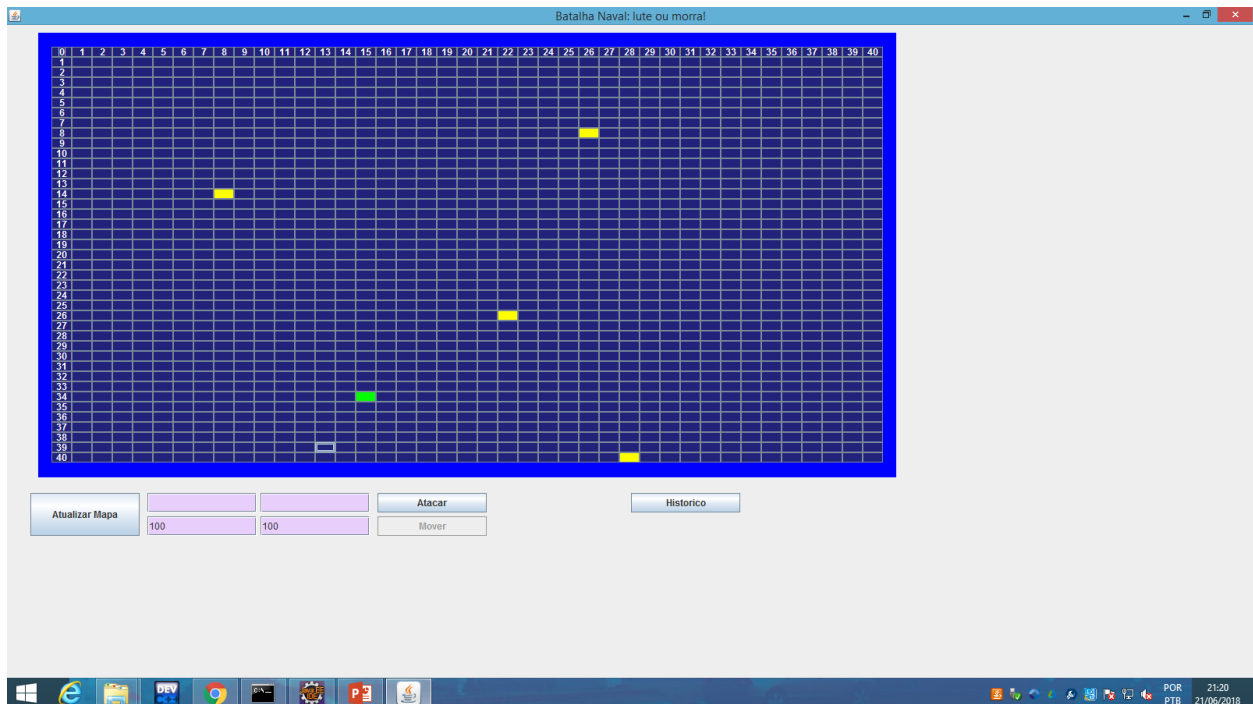


5 - Ao clicar no botão Atualizar Mapa, é mostrado as posições dos navios, através dos botões do painel, logo após, o botão fica indisponível por 5 segundos:

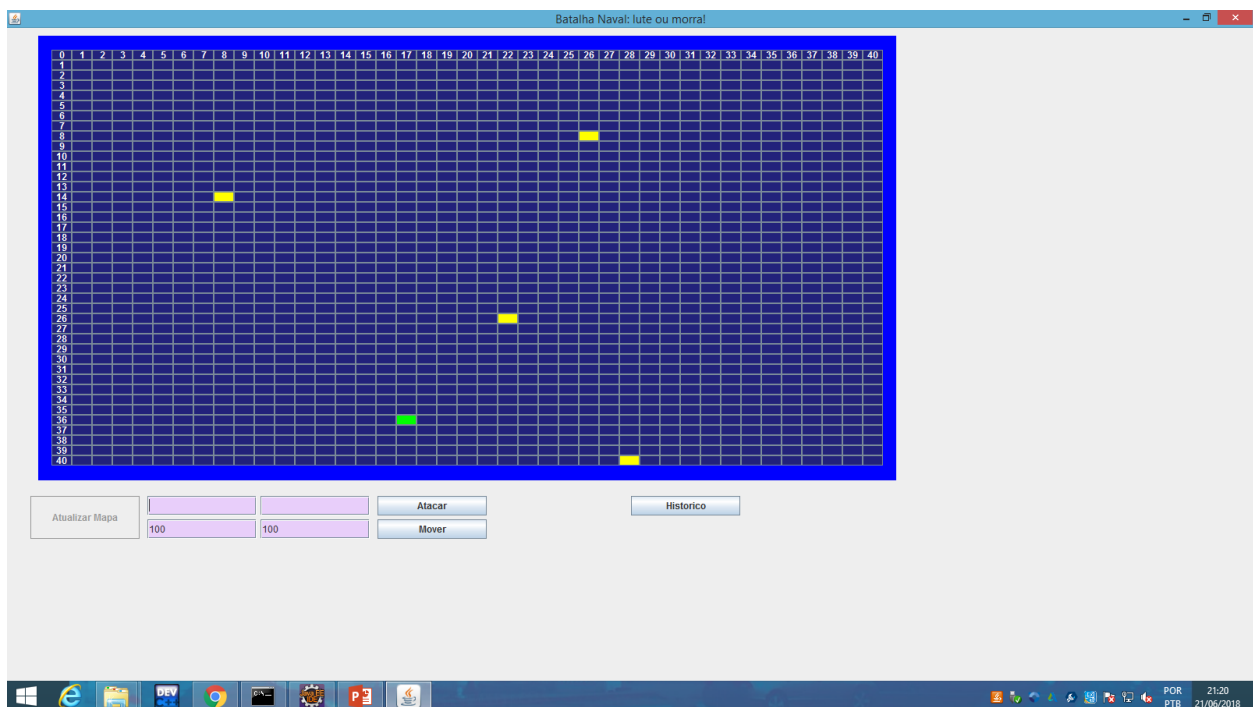


Ele seleciona as posições através do comando “select \* from jogo;”.

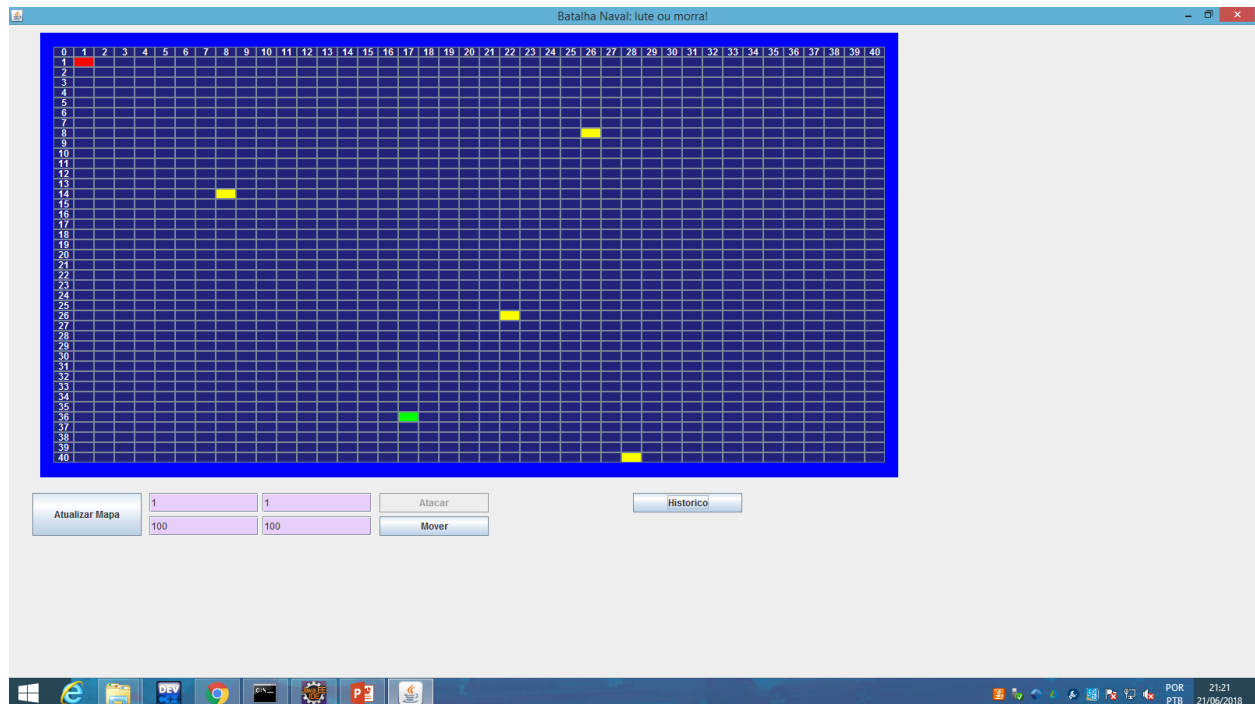
6 - Ao serem inseridos valores numéricos nos dois campos de texto inferiores, e ao clicar no botão Mover, o jogo envia ao banco de dados remoto, os valores de aceleração de movimento dos dois campos de texto:



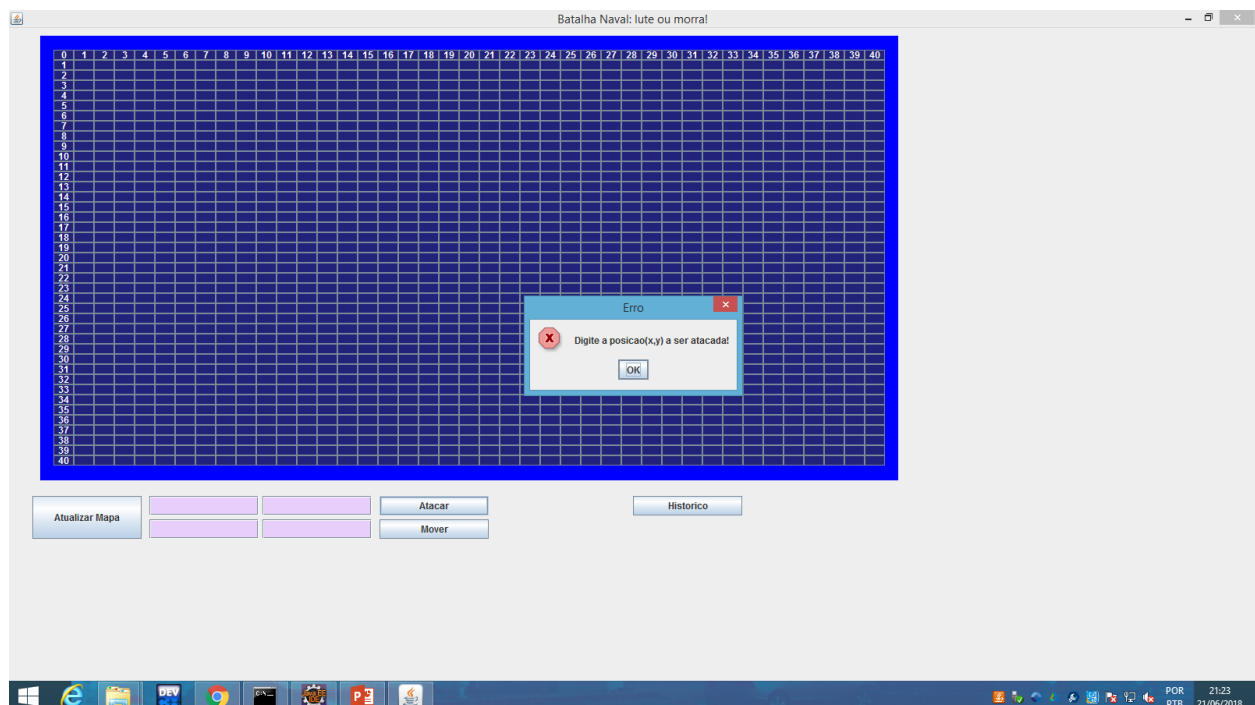
7 - Para confirmar a nova posição, deve ser clicado no botão Atualizar Mapa:



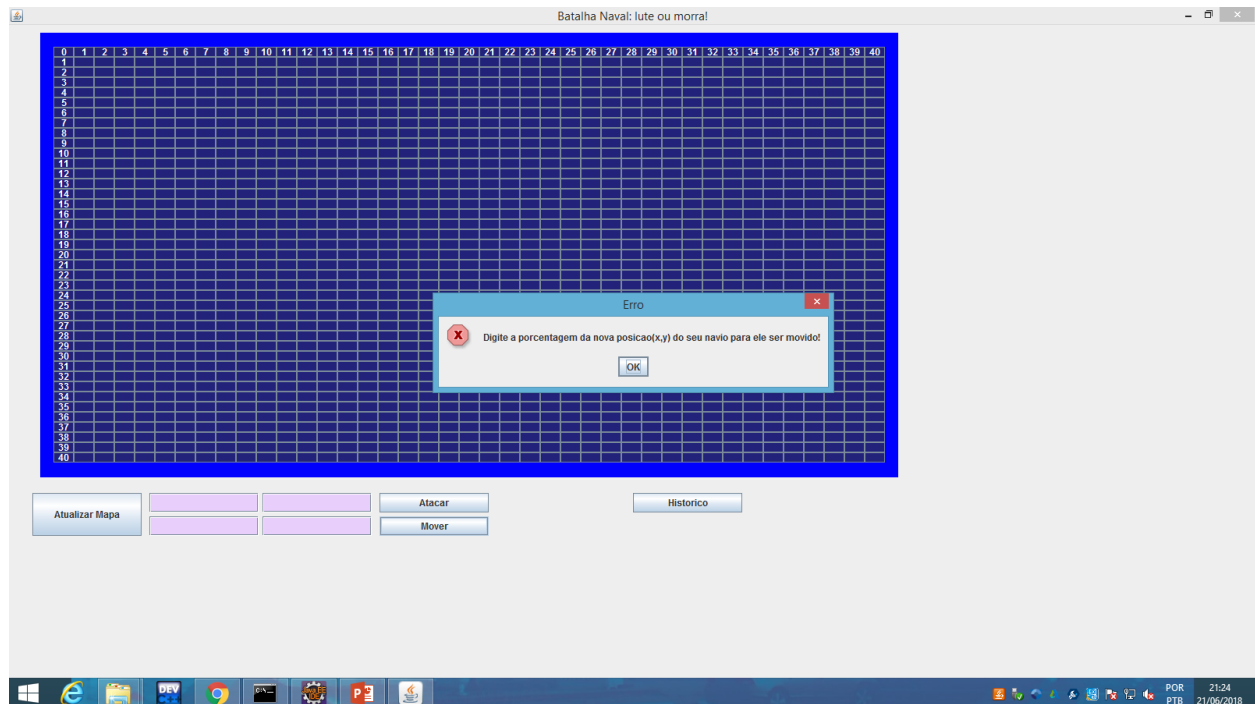
8 - Ao serem inseridos dois valores numéricos nos campos superiores, e ao clicar no botão Atacar, o jogo envia ao banco de dados remoto, os valores da posição onde se deseja atacar:



9 - Se for clicado no botão Atacar e os dois campos de textos superiores não forem preenchidos, o jogo abre uma janela indicando o erro:



10 - Se for clicado no botão Mover e os dois campos inferiores não forem preenchidos, o jogo abre uma janela indicando o erro:



11 - O botão historico abre uma janela, que exibe na tela os valores da tabela local “historico”:

