

Test grafici eseguiti su *game_graphics*

Avvio app: landscape e mostrata schermata di inserimento IP server.

- Schermata di inserimento IP server:
 - Pulsante “BACK”: se premuto, mostrato toast “Press BACK again to Exit”. Se premuto ancora, chiusura applicazione.
 - Pulsante “GO!”: se premuto, apre la schermata principale.
- Schermata principale:
 - Campi di inserimento: username e password. In ognuno è presente il pulsante “Next” che carica il campo successivo. Se ultimo campo, ritorna la schermata principale.
 - Spunta “Remember me”.
 - Pulsante “BACK”: se premuto, mostrato toast “Press BACK again to Exit”. Se premuto ancora, chiusura applicazione.

A. Se indirizzo IP server formalmente non corretto o corrispondente a un server non attivo, lo “Status” mostrato è “Not connected”; possibilità di refresh.

B. Se indirizzo IP server corretto, Status = “Connected” e abilitati i pulsanti di “Sign up”, che apre la schermata di registrazione, e “Login”, che apre la schermata delle rooms.
- Schermata di registrazione:
 - Campi di inserimento:
 1. Username
 2. Email: valida solo se inseriti i caratteri “@” e “.”, altrimenti messaggio di errore “Invalid email”
 3. Password: valida se contiene almeno 8 caratteri (altrimenti messaggio di errore “It must contain at least 8 characters”) e se contiene almeno un numero e una lettera (altrimenti messaggio di errore “It must contain at least one number and a letter”)
 4. Reinsert Password: se non corrisponde alla precedente, messaggio di errore “Passwords do not match”

In ognuno è presente il pulsante “Next” che carica il campo successivo. Se ultimo campo, ritorna la schermata principale.

Se non completato campo username e/o password, messaggio di errore “Field required”.
 - Pulsante “Sign up” sempre abilitato: quando premuto, se non ci sono errori di inserimento ritorna alla schermata principale
 - Pulsante “Back”: quando premuto, ritorna alla schermata principale senza completare la registrazione
- Schermata rooms:
 - Appare il simbolo di loading finché non è mostrata la lista delle rooms.
 - Pulsante di refresh: mostra immediatamente le eventuali rooms create dagli altri giocatori online nello stesso momento.
 - Pulsante per creare una nuova room: se premuto, appare dialog “Create new room”.
 - Lista delle rooms: per ogni room creata compaiono: il nome della room, il numero attuale di utenti all’interno della room e il numero massimo di utenti all’interno della room.
Formato: nomeRoom (numAttualiPartecipanti / numMaxPartecipanti)

A. Premendo sul nome della room, è mostrata la schermata room corrispondente.

- Dialog "Create new room":
 - Campi di inserimento:
 1. Name: predefinito "TheGreatRoom". Mostrata tastiera qwerty. Se non completato, toast "Invalid room's name".
 2. Num. Teams: predefinito 1. Mostrato tastierino numerico.
 3. Num. Players: predefinito 2. Mostrato tastierino numerico.

Se non completato il campo di Num. Teams e/o Num. Players, toast "Invalid room's parameters".

In ogni campo è presente il pulsante "Next" che, se premuto, carica il campo successivo. Se ultimo campo, ritorna la schermata della dialog. Stessa funzione svolta da un pulsante interno al tastierino numerico: testo "Salva" se ultimo campo, "Avanti" negli altri casi (testo dipendente dal sistema operativo: può essere "Fatto" se ultimo campo e "Succ." negli altri casi)

- Pulsante "CANCEL": mostra la schermata rooms senza compiere altre azioni.
- Pulsante "OK": se non esiste già una room con lo stesso nome, crea la nuova room e mostra la schermata rooms, altrimenti toast "Room already present".

A. Premendo al di fuori della dialog, è mostrata la schermata delle rooms.

- Schermata room:
 - E' mostrato il nome della room nel menu in alto.
 - Lo "Status" mostra il numero di attuali partecipanti alla room e il numero massimo di giocatori. Formato: (numAttualiPartecipanti / numMaxPartecipanti)
 - Lista dei team: per ognuno compare il nome "Team1", "Team2", ... seguito dalla lista dei giocatori (username) appartenenti a tale team.
 - Pulsante "BACK": dialog "Exit the room" con pulsanti:
 1. "NO": ritorna la schermata della room
 2. "YES": ritorna la schermata delle rooms

A. Quando è raggiunto il numero massimo di partecipanti, viene mostrata la schermata di caricamento.

- Schermata di caricamento:
 - Immagine centrale animata da rotazione.
 - Scritta "LOADING.." animata da fade in e fade out.

A. Quando la mappa è caricata dal server, viene mostrata la schermata di gioco.

- Schermata di gioco:
 - Mostrata schermata in semi-trasparenza "Waiting for other players.." finché tutti i giocatori non sono pronti. Dopodiché, inizia il gioco -> Gioco.
 - Freccie di movimento in basso a sinistra:
 1. UP: la visuale avanza.
 2. DOWN: la visuale indietreggia.
 3. LEFT: la visuale si sposta a sinistra.
 4. RIGHT: la visuale si sposta a destra.
 - Pulsante di pausa: schermata di pausa in semi-trasparenza.
 - Pulsante "Back" disabilitato.

A. Premendo sullo schermo e muovendo il dito, anche contemporaneamente al movimento mediante frecce, la visuale ruota.

- Schermata di pausa:
 - Pulsante “Mute/UnMute”: disabilita/abilita la possibilità di parlare con gli altri membri del team.
 - Pulsante “Quit”: viene mostrata una schermata semi-trasparente “INTERRUPTED!” con il toast “Quitting...”. Per ogni membro della room appare la schermata di interruzione e viene mostrata la lista rooms.
 - Pulsante “Cancel”: ritorna al gioco.
 - Mostrata lista dei team e gli username dei rispettivi membri.
- Gioco:
 - Labirinto generato casualmente dal server insieme alle posizioni iniziali dei giocatori e degli ostacoli presenti.
 - Terreno generato con texture specifica.
 - Muri generati con texture casuali; perimetro esterno con texture di siepe.
 - Sempre presente un passaggio.
 - I muri non possono essere attraversati.
 - Il giocatore che va contro un muro scorre lungo esso secondo la direzione e l'angolo di incidenza.
 - Ostacoli disseminati in posizioni casuali: possono essere “attraversate” le “bistecche” e le “carote”.
 - Ogni giocatore vede gli altri sotto forma di conigli e in alto una label colorata che riporta l'username corrispondente.
 - Ogni giocatore vede gli altri muoversi nel labirinto.
 - Obiettivo: raggiungere l'ostacolo “vaso”. Quando tutti i componenti di un team rientrano in un cerchio di dimensione specifica intorno al vaso, il gioco termina:
 - A. A tutti i membri del team vincente compare una schermata verde in semi-trasparenza “YOU WIN!”
 - B. A tutti i membri del team perdente compare una schermata rossa in semi-trasparenza “YOU LOSE”
 - C. Dopo qualche secondo di schermata semi-trasparente, a tutti i giocatori viene mostrata la schermata delle rooms.