

FESPICOLA
INFORME DE USO



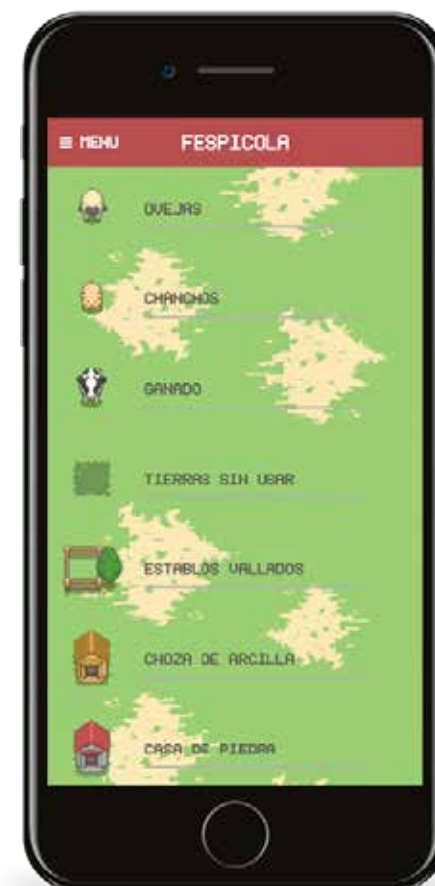
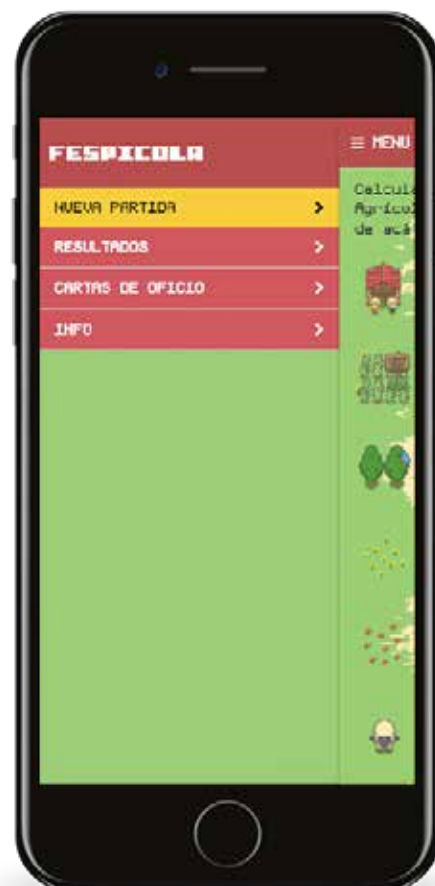


OBJETIVO DE LA APLICACIÓN

FESPÍCOLA es una aplicación que realiza de manera automática el cálculo de puntaje para el juego de mesa Agrícola.

En el juego cada jugador representa a un granjero que realiza diferentes acciones a lo largo de varias temporadas. Al final del juego se asignan puntos a las diferentes cosas que consiguió el granjero y el que alcanza el puntaje más alto gana.

Dado que se utiliza un algoritmo para poder determinar cuantos puntos ganan cada cosa, la aplicación le ahorra al usuario el cálculo y la suma de puntajes al final de la partida.



NUEVA PARTIDA

En esta opción vamos a poder agregar un resultado nuevo.

Yendo a la opción de 'NUEVA PARTIDA' podemos empezar a cargar un resultado nuevo.

Lo primero es poner el nombre y después completamos cada uno de los campos.

Una vez que está todo completo se habilita el botón de 'CALCULAR' que realiza el cálculo de resultado y lo guarda en la base de datos.



CONTROL DE ERRORES

La aplicación checkea que todos los campos se completen y que el campo de 'JUGADOR' tenga al menos 3 caracteres.

El resto de los campos sólo puede completarse con números, pero en caso de que se modifique el HTML, el sistema avisa que sólo se permiten números.



RESULTADOS

En esta opción vamos a poder ver todos los resultados agregados y borrar los que queramos.

Una vez terminado el cálculo de 'NUEVA PARTIDA', en la opción de 'RESULTADOS' se guarda el nombre del jugador con su puntaje final.

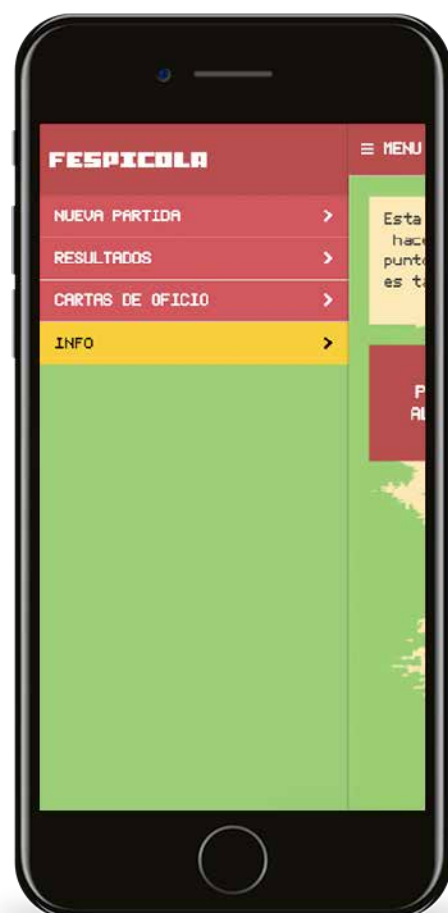
El usuario puede eliminar cualquier resultado presionando el botón de 'BORRAR PUNTAJE'.



CARTAS DE OFICIO

Esta sección levanta la información de diferentes cartas de oficio que pueden ser utilizadas durante la partida con la información de como usarlas.





INFO

La pantalla de 'INFO' muestra los datos de la aplicación y de la entrega.