

JP3: Partida humà vs màquina com a defensor

Tipus JP

Simple

Efectes estudiats

Es pot jugar una partida contra la màquina sent defensor.

Entrada

Abans d'executar l'aplicació, crear a la carpeta EXE (O la carpeta on es trobi el jar) una carpeta anomenada bases (Esborrar-la si ja existeix) i al seu interior copiar els continguts de bases_JP d'aquest directori.

Executar el programa i iniciar sessió (a perfil) amb les següents dades:

- **Usuari:** Human
- **Contrasenya:** 1234

Seleccionar el problema «Problema 2» i prémer «Jugar HvM». Seleccionar Xicu(M1) com oponent. Prémer «Defensar». S'iniciarà la partida i la màquina farà el seu moviment (al ser un problema d'una jugada s'arribarà directament a la pantalla final).

Seleccionar un altre cop el problema «Problema 2» i prémer «Jugar HvM». Seleccionar Barja(M2) com oponent. Prémer «Defensar». S'iniciarà la partida i la màquina farà el seu moviment (al ser un problema d'una jugada s'arribarà directament a la pantalla final).

Resposta esperada

Apareix la pantalla de victòria, indicant com a nom de jugador guanyador «Xicu».

Apareix la pantalla de victòria, indicant com a nom de jugador guanyador «Barja».

Captures de pantalla de la sortida

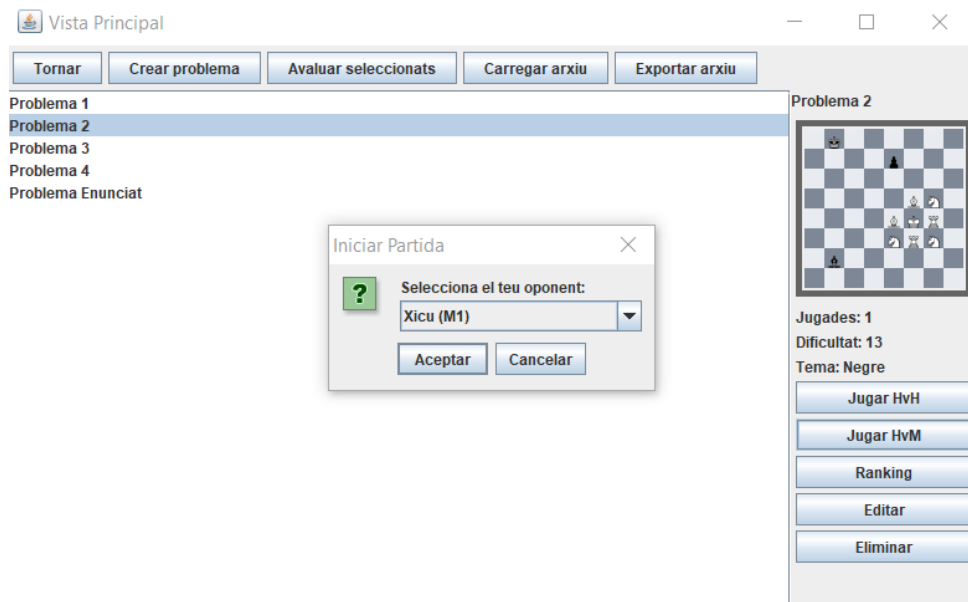


Figura1: Selecció de l'oponent 1

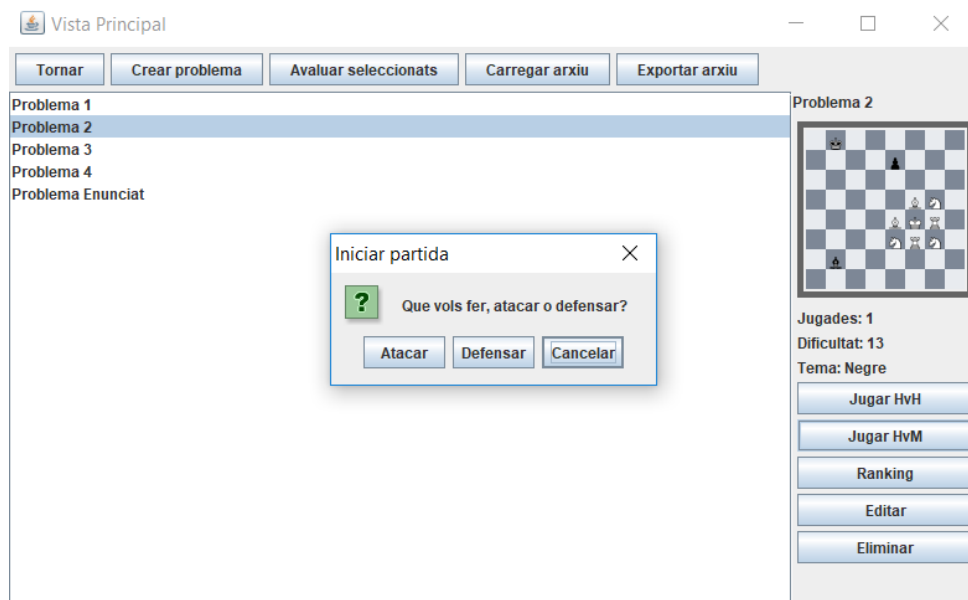


Figura2: Selecció de defensar

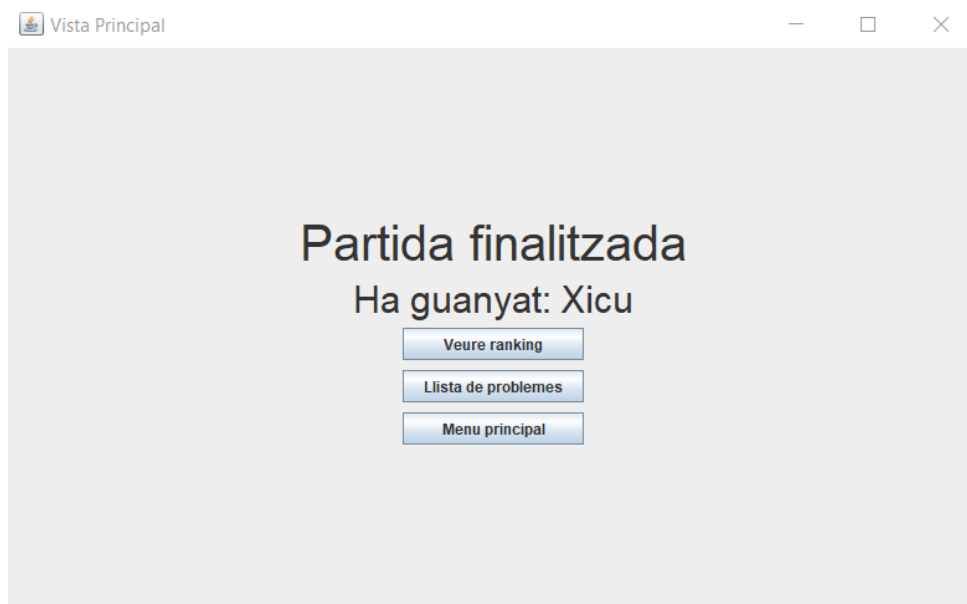


Figura3: Pantalla de victòria

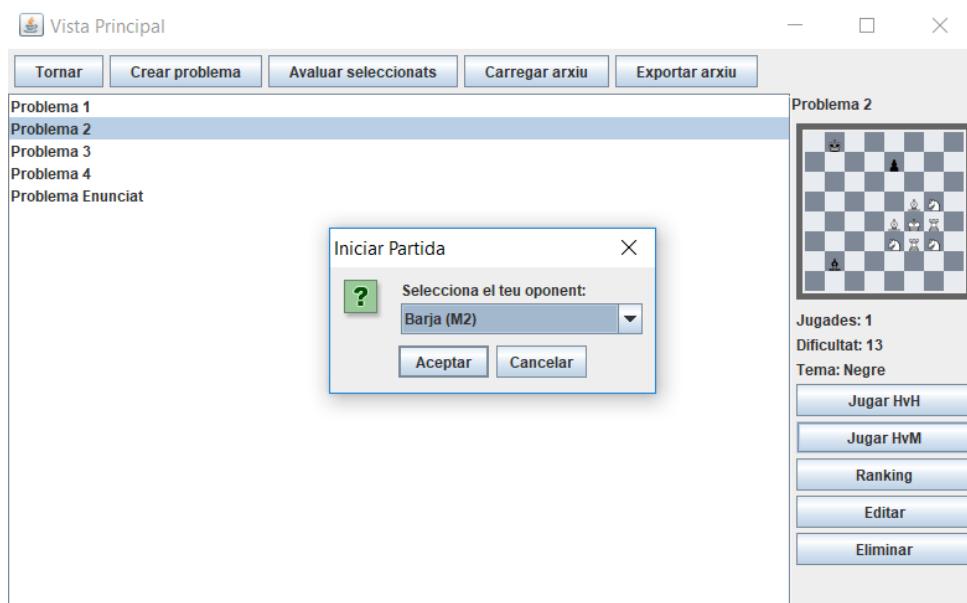


Figura4: Selecció de l'oponent 2

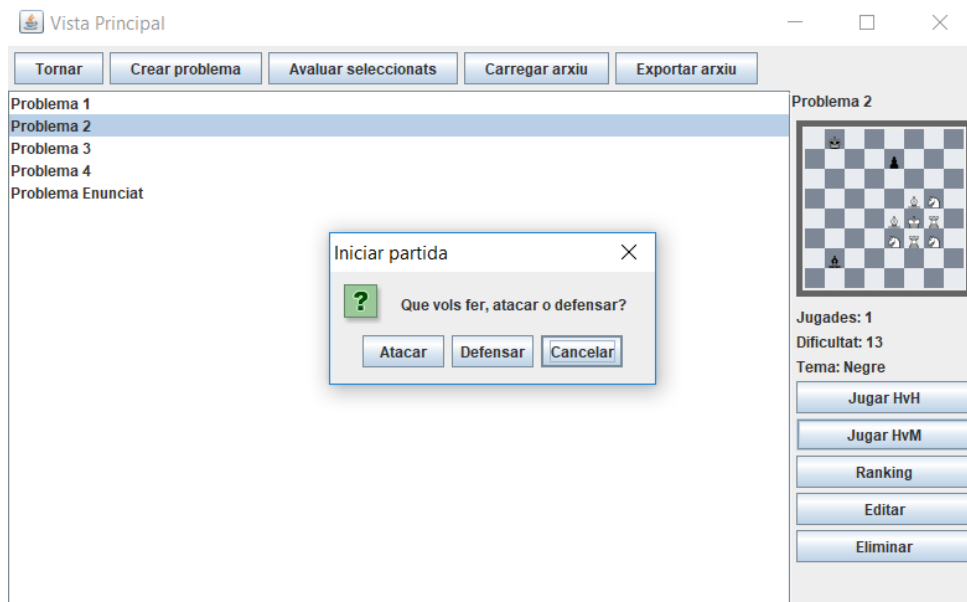


Figura5: Selecció de defensar

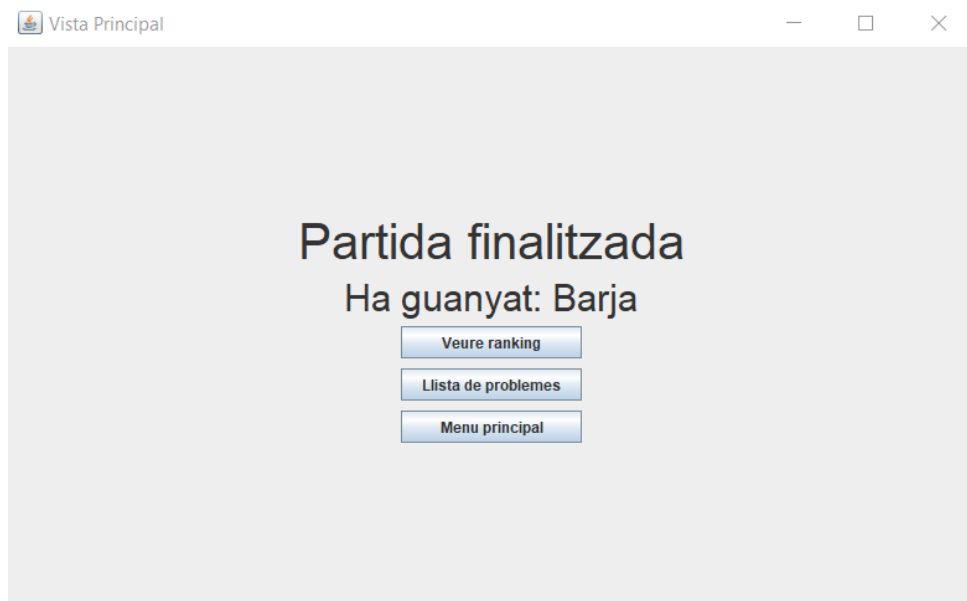


Figura6: Pantalla de victòria