

JP2: Introducció manual d'un problema complex amb opcions

Tipus JP

Normal

Efectes estudiats

Es pot introduir manualment un problema complex, modificant opcions de color i nombre de jugades.

Entrada

Executar l'aplicació i entrar a Jugar -> Crear problema.

Utilitzant els botons laterals, introduir el tauler mostrat a la figura:

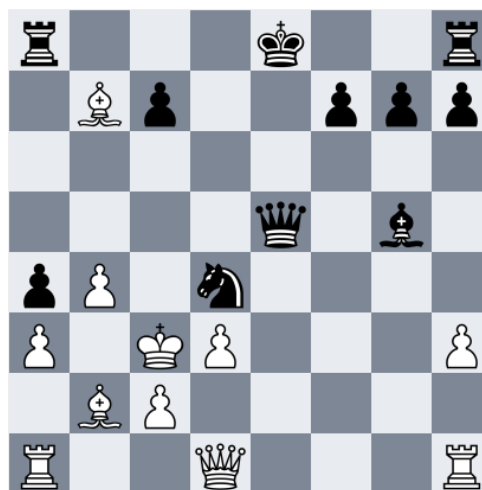


Figura1: Tauler a introduir

Seleccionar com a color «negre».

Moure el slider de nombre de jugades a 2

Fer clic al botó de guardar i introduir com a nom «Problema Test 2»

Resposta esperada

Apareix a la llista de problemes un problema de nom «Problema test 2», amb el tauler introduït, color inicial negre, i dos jugades.

Captures de pantalla de la sortida

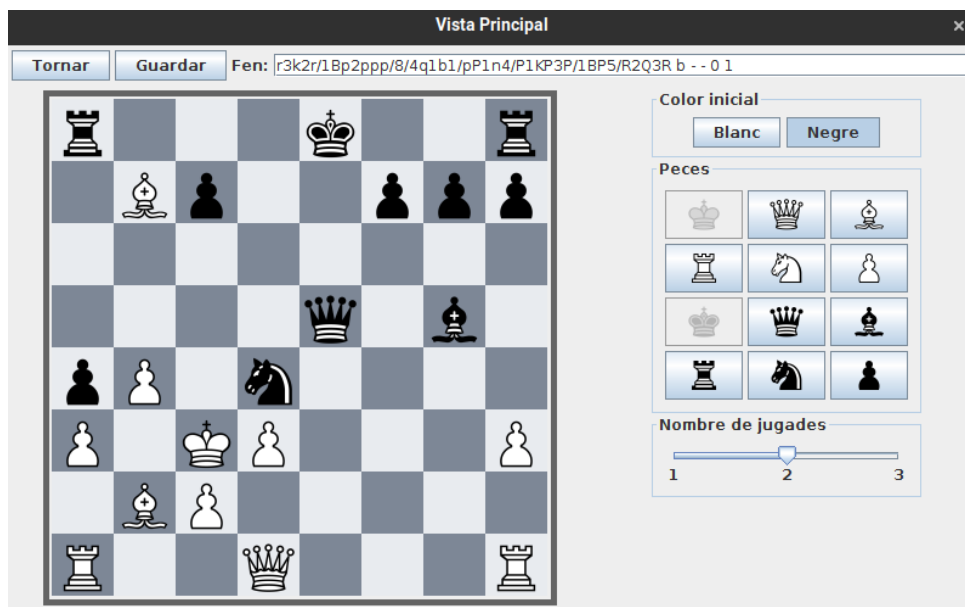


Figura2: Tauler introduït i opcions seleccionades



Figura3: Selecció de nom

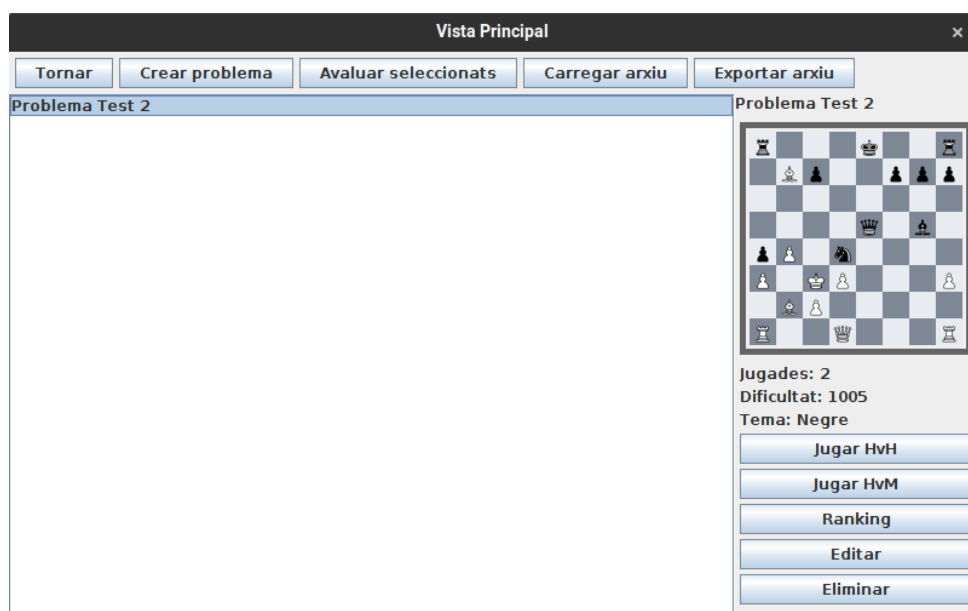


Figura4: Problema a la llista