## 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:

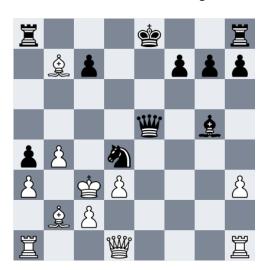


Figura1: Tauler a introduir

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 introduit, color inicial negre, i dos jugades.

## Captures de pantalla de la sortida

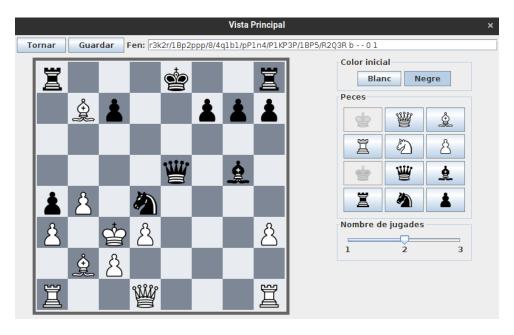


Figura2: Tauler introduit i opcions seleccionades



Figura3: Seleció de nom

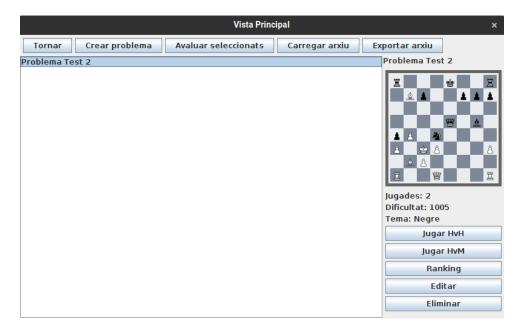


Figura4: Problema a la llista