

Manual d'usuari

PROPchess

FIB-UPC

2018-2019 Q2

Projecte de Programació

Joan Muntaner Gonzalez

Roger Serrat i Guevara

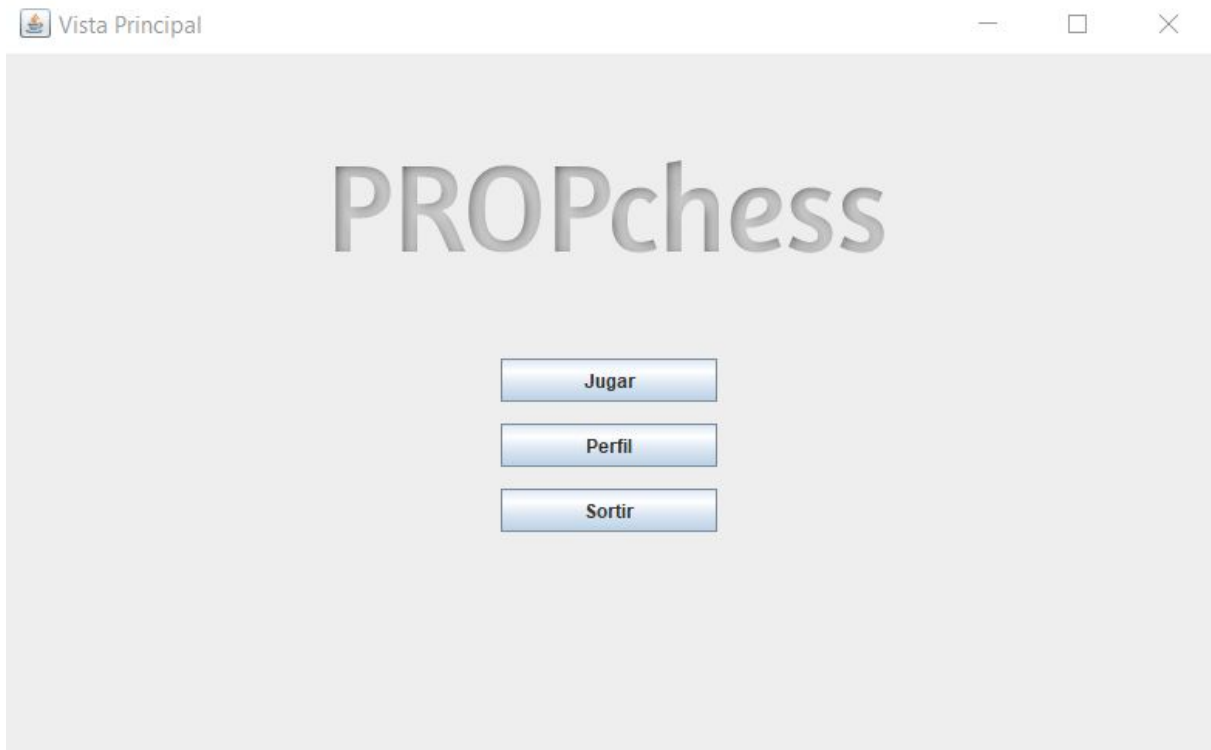
Àlex Torregrosa Ortego

ÍNDEX

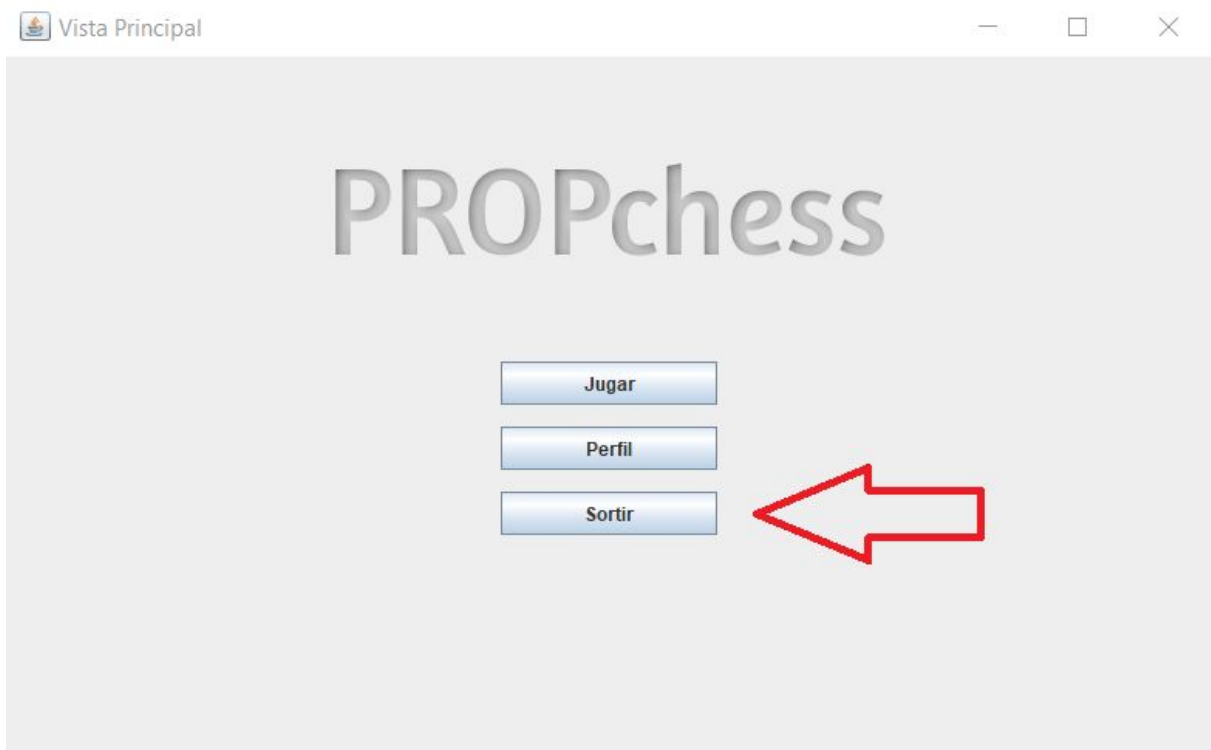
Menú principal	2
Gestió d'usuari	3
Carrega jugador (login):	3
Alta jugador (registre)	5
Consultar assoliments	6
Tancar sessió (logout):	9
Jugar	10
Jugar partida	11
Iniciar Partida	11
Cas HvH	11
Cas HvM	12
Entorn	14
Moure Peça	15
Avaluar problemes	17
Gestió de problemes	21
Llistar problemes	22
Carregar problemes	24
Exportar problemes	25
Eliminar problema	27
Modificar problema	28
Introduir problema manualment	29
Consultar ranking de problema	36

Menú principal

El menú principal consta de tres botons que serveixen per accedir al menú de jugar, al menú de perfil o per sortir de l'aplicatiu.



Per sortir de l'aplicatiu cal prémer el botó de "Sortir":



Gestió d'usuari

Per accedir a les funcionalitats de gestió d'usuari al menú principal cal prémer el botó "Perfil":



Carrega jugador (login):

Al prémer "Perfil", si no hi ha cap sessió activa, sortirà la pantalla d'Inici de Sessió (alta de jugador, login). Per Iniciar Sessió doncs, s'han d'introduir un Usuari i una Contrassenya vàlides (ja registrats) i prémer el botó de "Login":



Si es vol tornar al menú principal, només cal prémer el botó de “Tornar”:



The screenshot shows a web application window titled "Vista Principal". Inside, there is a section titled "Iniciar Sessió". This section contains two input fields labeled "Usuari" and "Contrasenya". Below these fields are three buttons: "Tornar", "Login", and "Registrar-se". A red arrow points directly to the "Tornar" button, indicating the action to return to the main menu.

Per donar d'alta (registrar) un nou usuari s'accedeix a la pantalla de registre mitjançant el botó de “Registrar-se”:



The screenshot shows the same "Vista Principal" window. In the "Iniciar Sessió" section, the "Tornar" button is on the left, and the "Login" and "Registrar-se" buttons are on the right. A red arrow points directly to the "Registrar-se" button, indicating the action to register a new user.

Alta jugador (registre)

A la pantalla de registre hi ha el següent formulari, per tal de registrar-se correctament cal omplir els 3 camps, on el primer correspon al nom d'Usuari (que no pot ser buit ni "guest"); el segon a la contrasenya i el tercer a la confirmació de la mateixa (aquests dos últims camps han de coincidir per a poder registrar-se):




The screenshot shows a window titled "Vista Principal" with a "Registre d'usuari" form. The form has three input fields: "Usuari" (containing "TestManual"), "Contrasenya" (masked with dots), and "Confirma la pwd" (also masked with dots). Below the fields are three buttons: "Tornar", "Registrar", and "Iniciar Sessió". A red arrow points to the "Registrar" button.

Per tornar al menú principal cal prémer el botó de "Tornar":



The screenshot shows the same "Registre d'usuari" form, but the input fields are now empty. A red arrow points to the "Tornar" button.

Per tornar a la pantalla de login s'usa el botó "Iniciar Sessió":



Vista Principal

Registre d'usuari

Usuari

Contrasenya

Confirma la pwd

Consultar assoliments

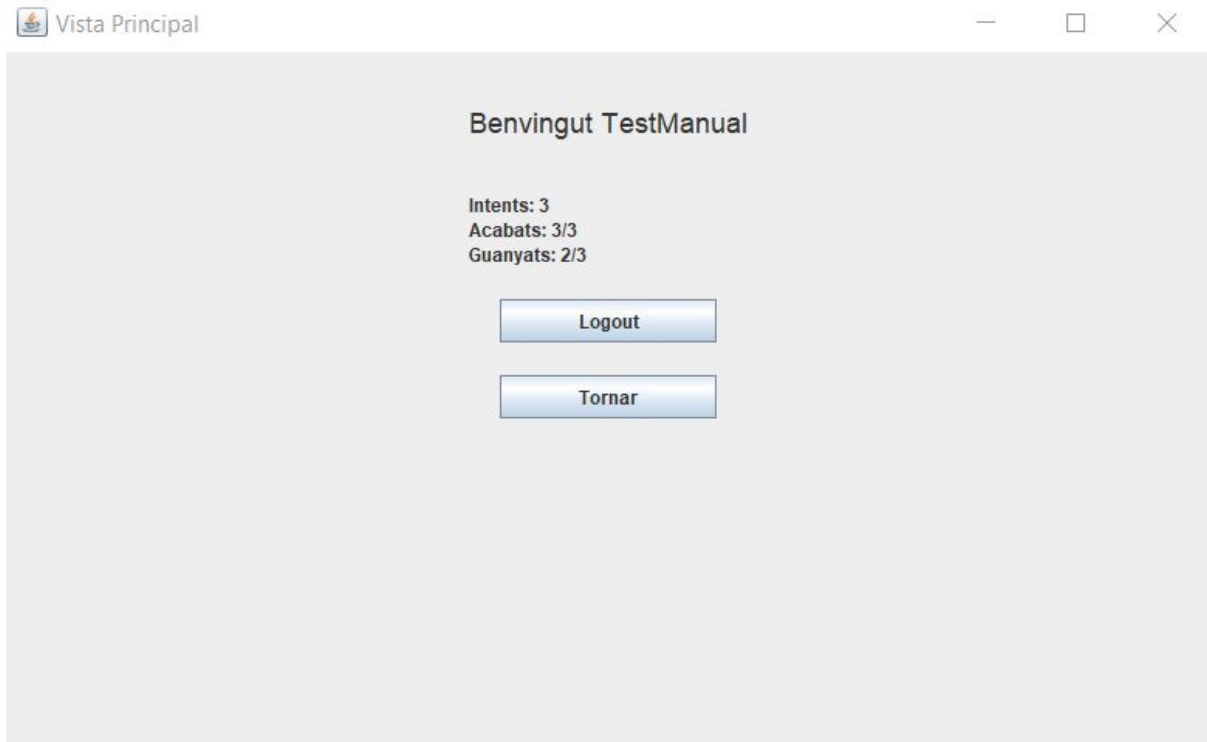
Els assoliments de l'usuari apareixen directament a l'apartat de perfil un cop ja s'ha iniciat sessió:



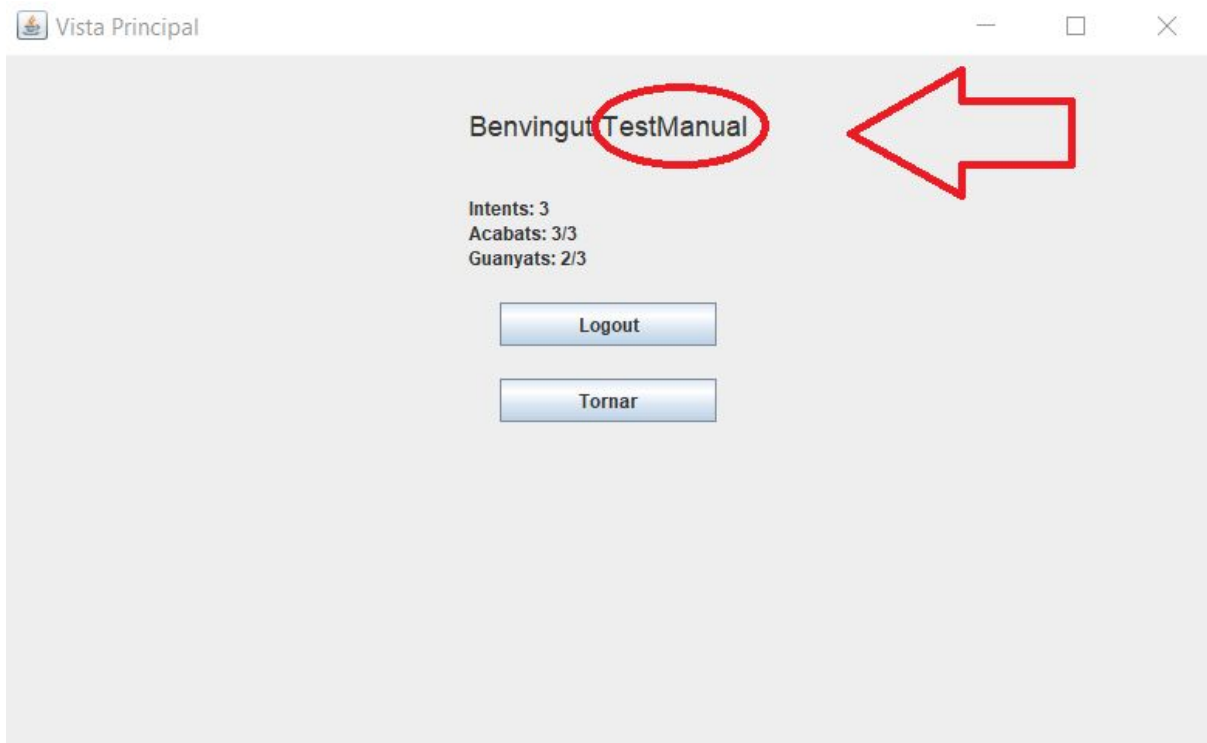
Vista Principal

PROPchess

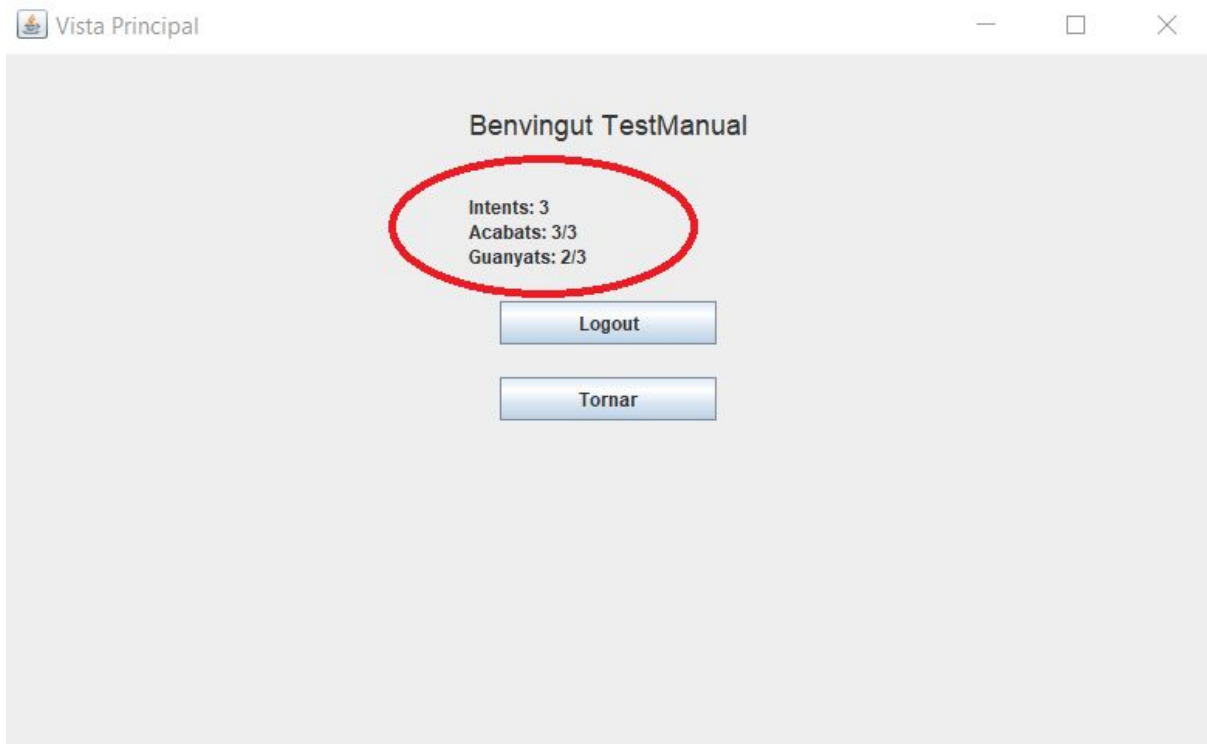
Al perfil (quan hi ha una sessió activa) es té el següent:



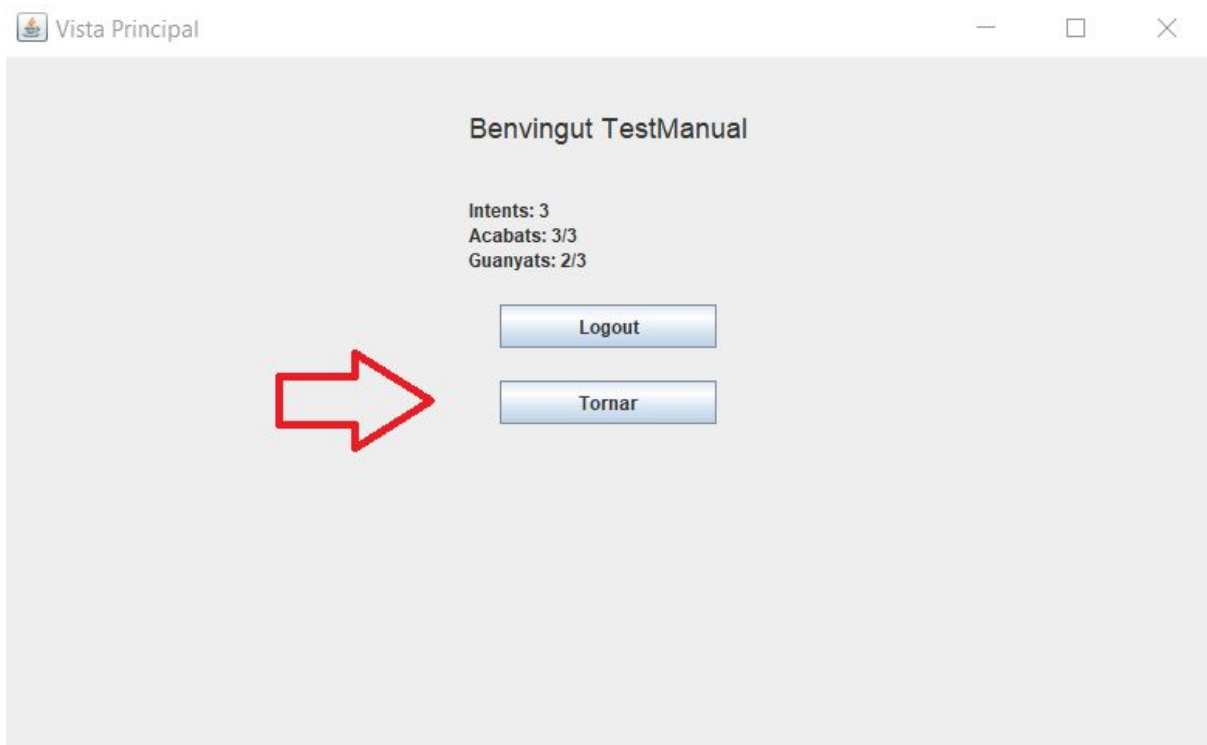
El nom de l'usuari actual es mostra a la part de dalt de la vista:



Els assoliments consisteixen de 3 apartats, intents realitzats, intents acabats/intents realitzats i finalment intents guanyats/intens acabats:

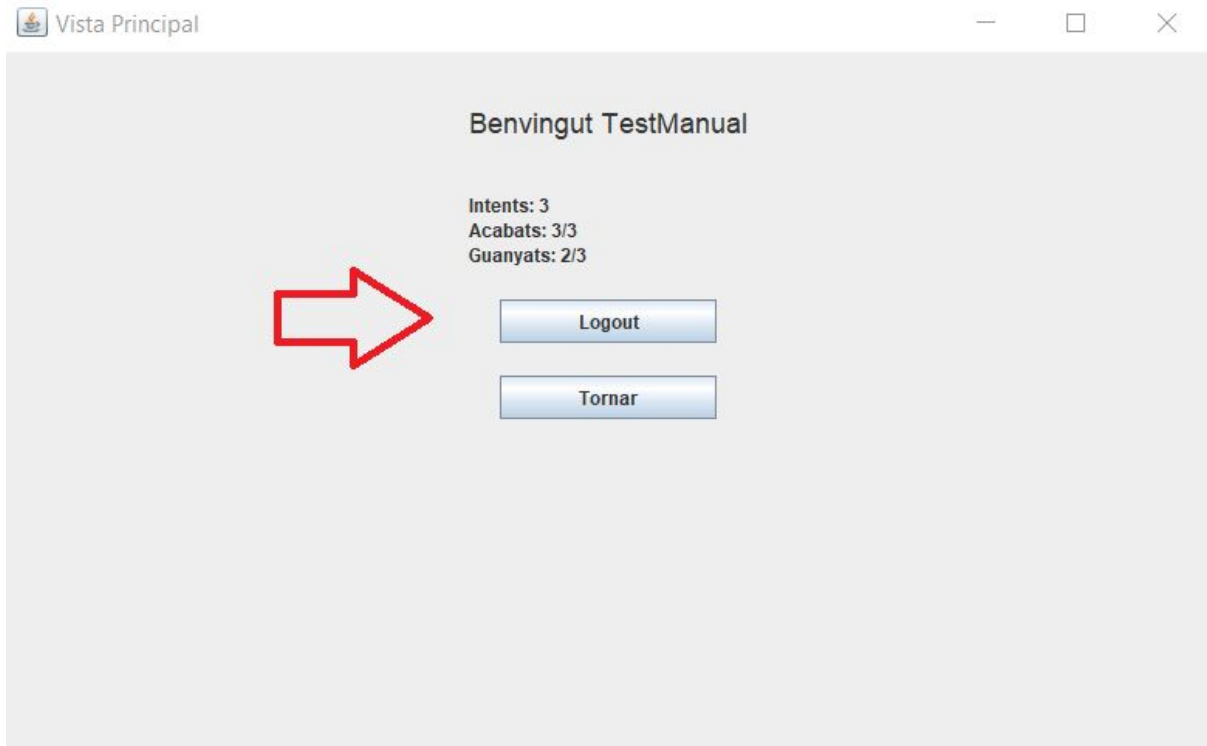


Per a tornar al Menú Principal s'ha de prémer el botó "Tornar":



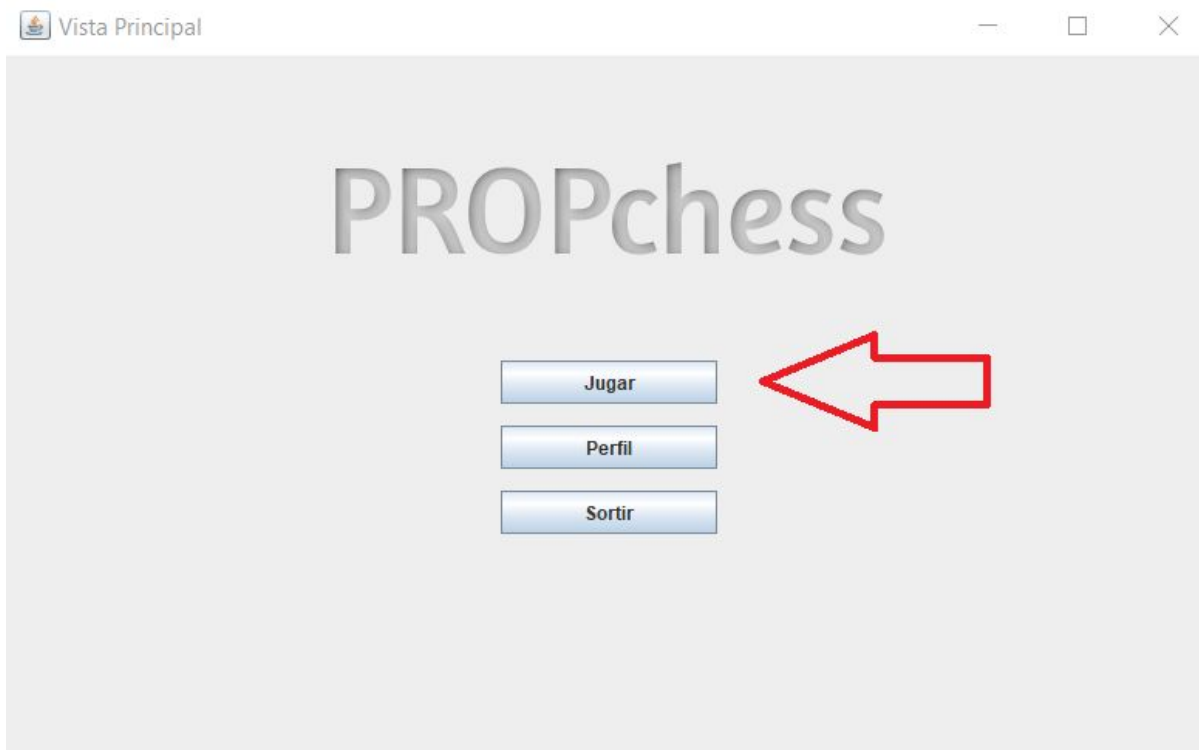
Tancar sessió (logout):

A la mateixa pantalla del Perfil amb sessió activa, es té l'opció de tancar la sessió prement el botó "Logout", cosa que ens portarà a la pantalla de login (inici de sessió):



Jugar

Per accedir a les funcionalitats de joc, cal prémer el botó de “Jugar”:



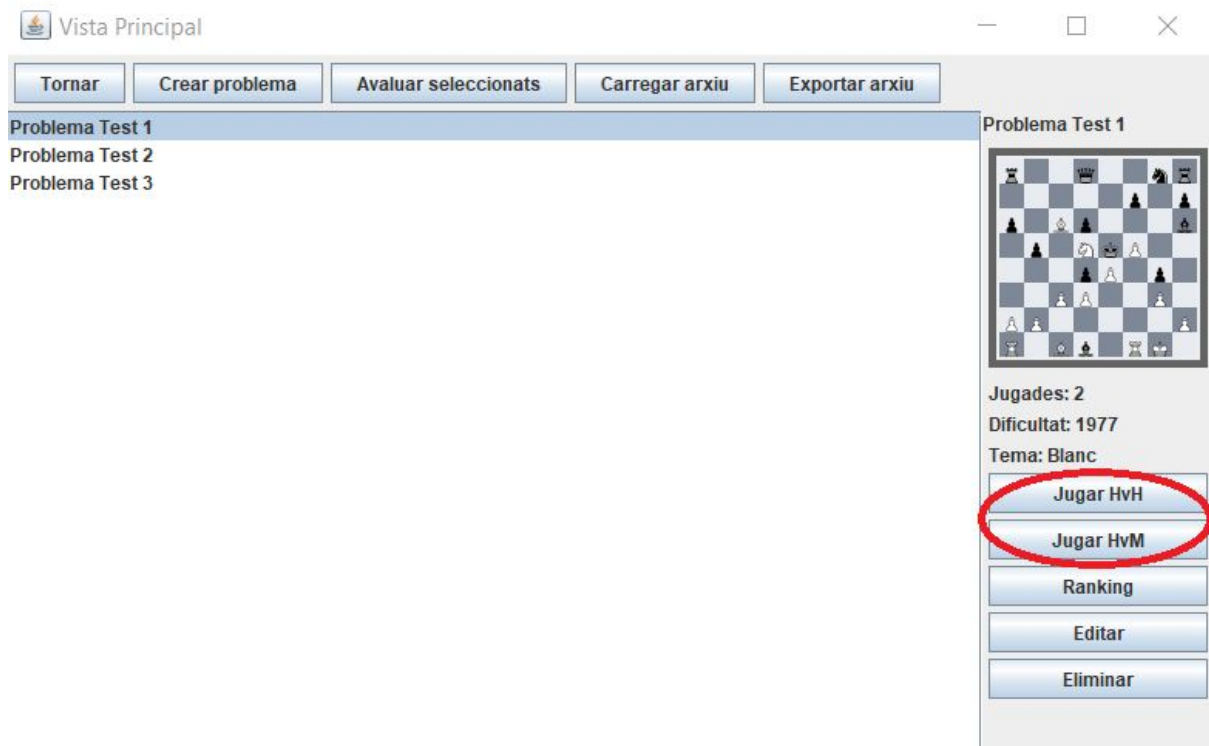
D'aquesta manera s'accedirà al menú de jugar on trobem la llista de problemes i diverses opcions:



Jugar partida

Iniciar Partida

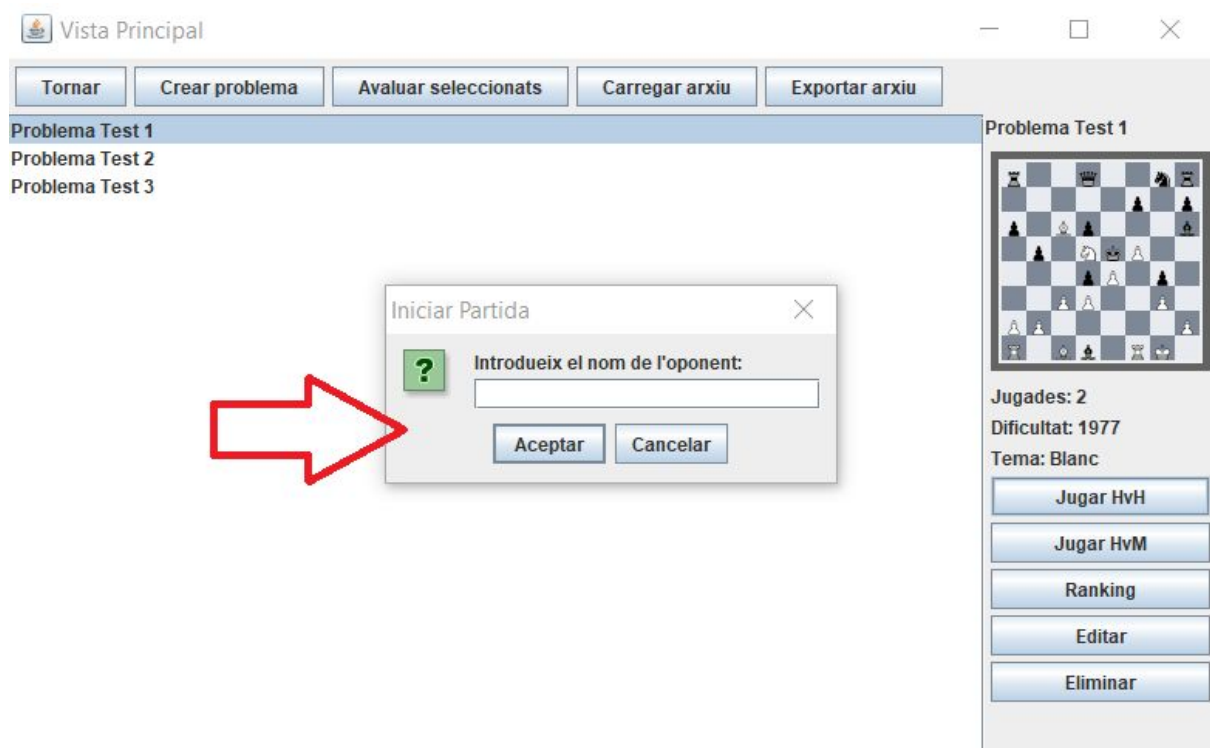
Per jugar una partida cal seleccionar el problema desitjat i seleccionar un dels dos modes de jocs prement “Jugar HvH” per al cas de dos jugadors humans i “Jugar HvM” per jugar contra la màquina:



Cas HvH

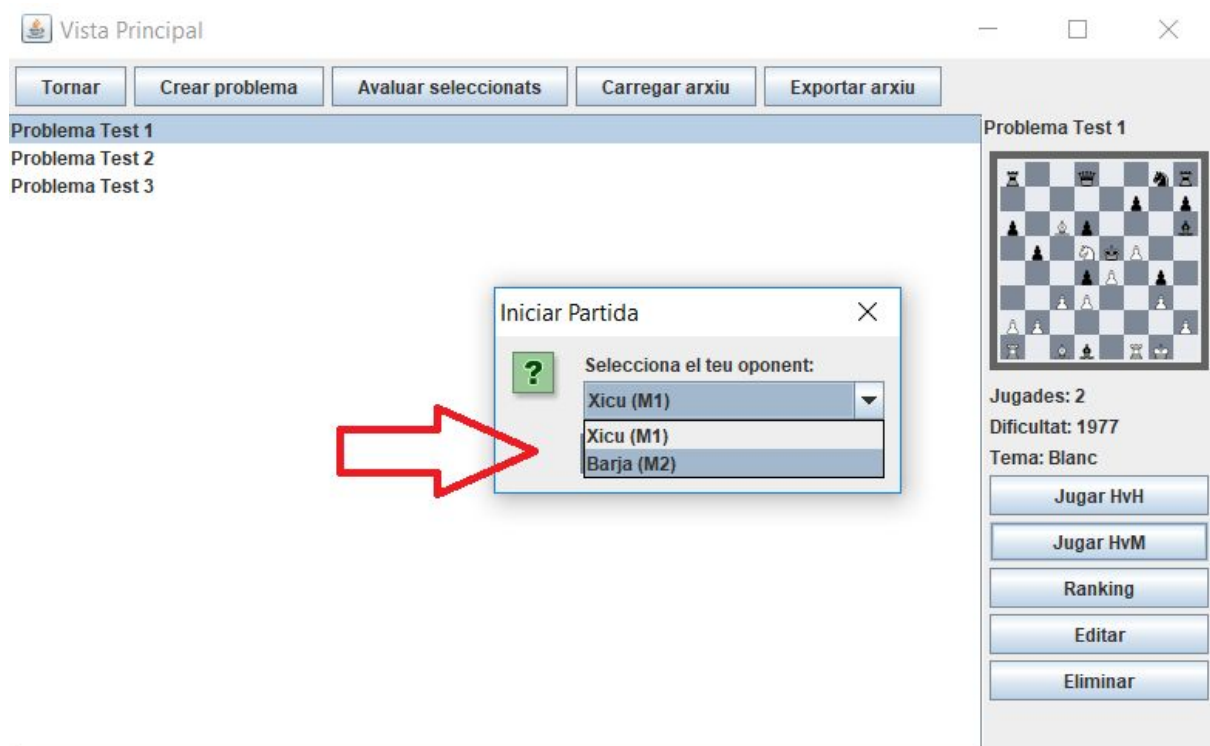
Sortirà un quadre de diàleg demanant el nom del segon jugador humà (el primer serà el de la sessió activa o guest en cas de no haver-n'hi cap). S'haurà d'introduir-ne un i prémer el botó “Acceptar” o altrament el botó

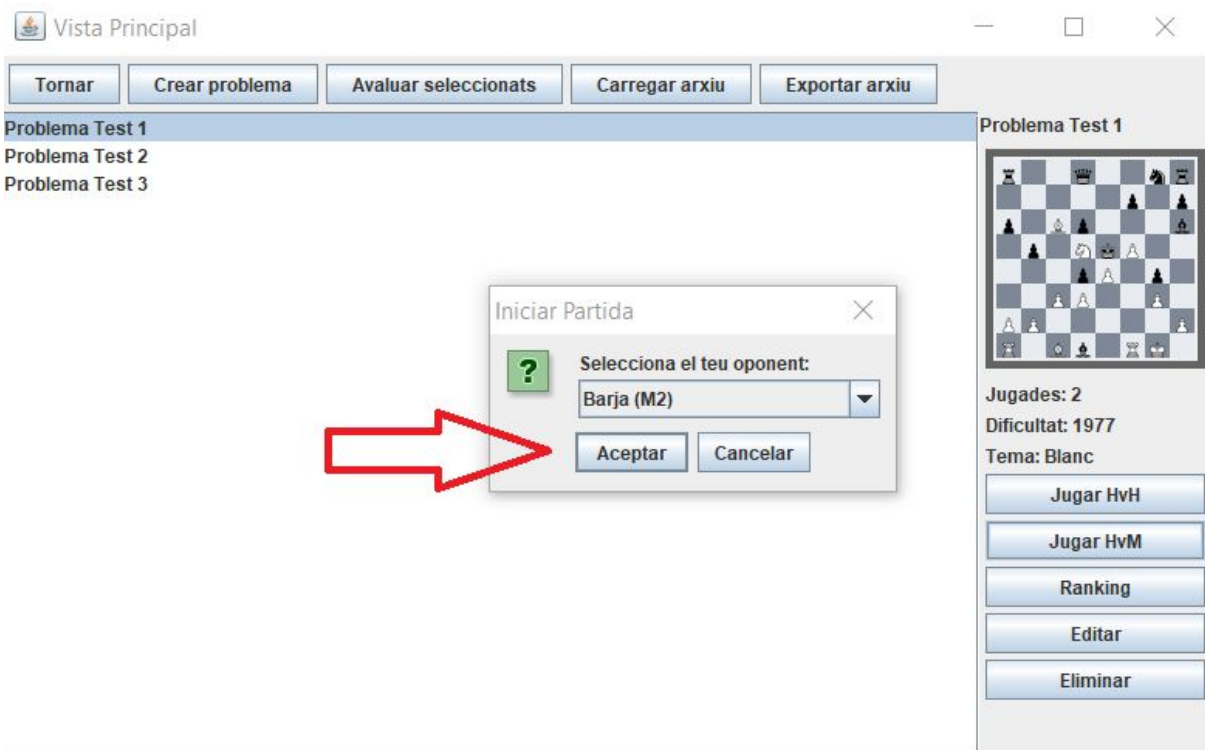
“Cancelar” per cancel·lar l’operació:



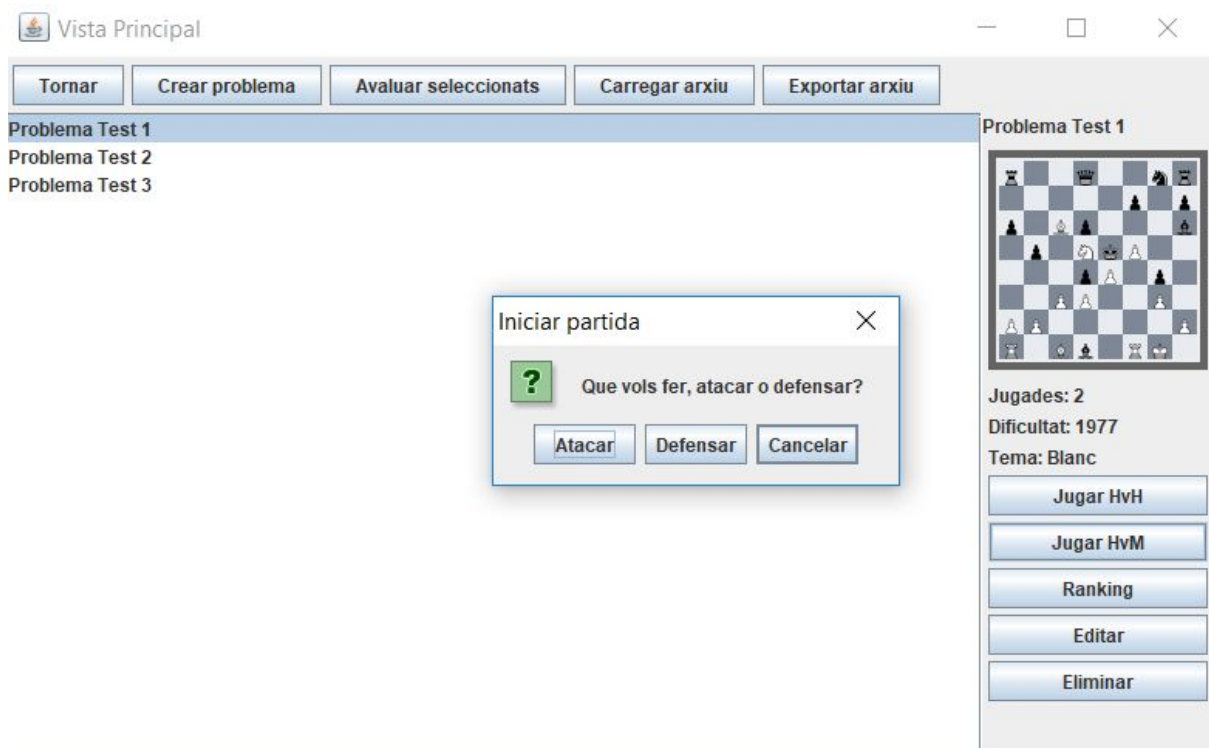
Cas HvM

Sortirà un quadre de diàleg per a seleccionar l’oponent (M1 o M2), es selecciona un i es clica “Aceptar” per a continuar, (o “Cancelar” per a cancel·lar l’operació):



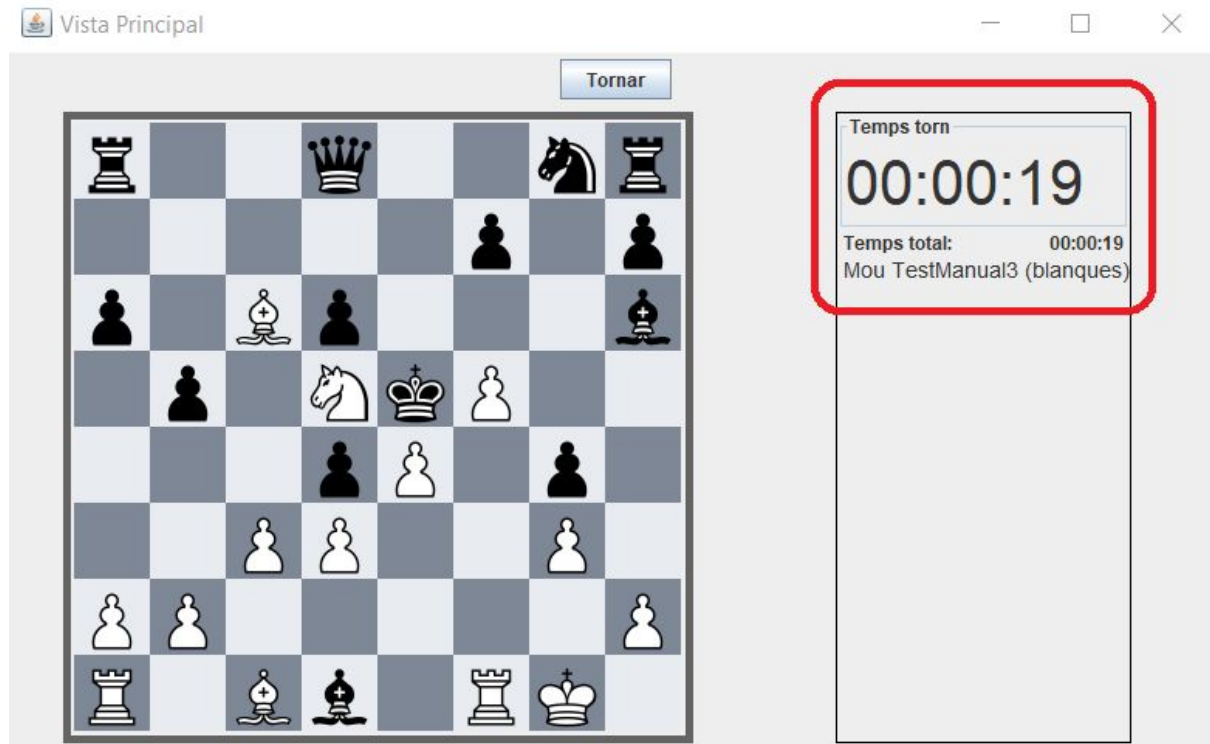


Apareixerà un altre quadre de diàleg per a triar si es vol ser l'atacant (botó "Atacar"), el defensor (botó "Defensar") o cancel·lar l'operació (botó "Cancelar"):



Entorn

Quan s'entra al problema es té el tauler de joc a l'esquerra i a la dreta es tenen 3 indicadors (de dalt a baix): primerament es té el rellotge del temps de torn (en hores:minuts:segons), que indica quant de temps s'ha usat a aquest torn; seguidament trobem l'indicador del temps total de partida (de nou amb el format HH:MM:SS); per últim s'indica el nom i el color del jugador a qui li pertoca moure:



Moure Peça

Per moure una peça s'ha de clicar a sobre de la peça que es desitja moure i apareixeran de color vermell les caselles a les que es pot moure aquella

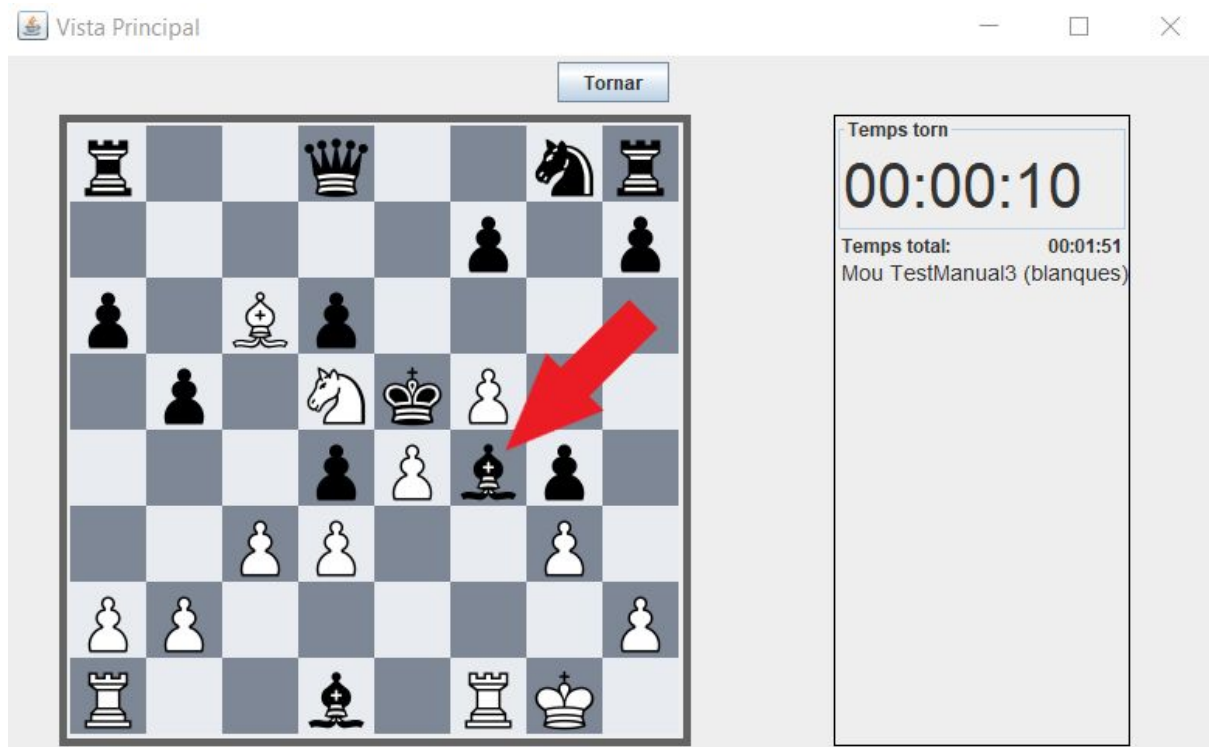
peça:



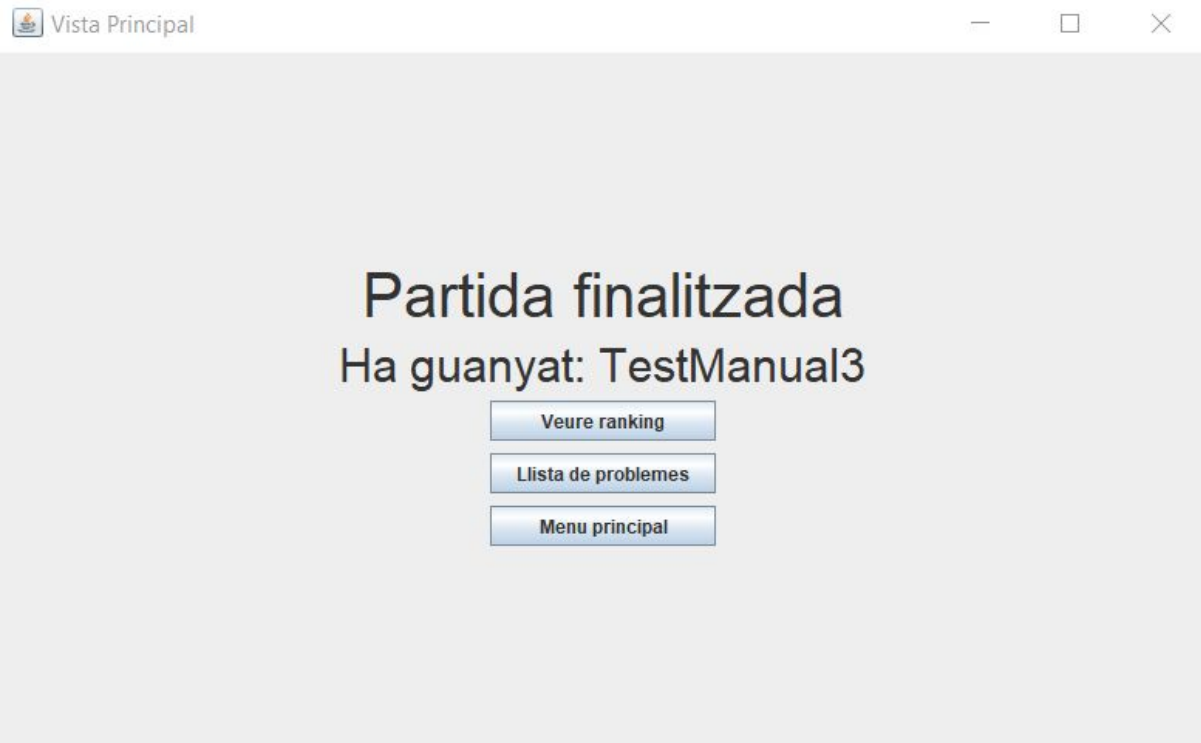
Per efectuar el moviment es clica la casella desitjada:



S'efectua el moviment a més del del contrari en cas d'estar jugant contra la màquina (com a la següent figura):

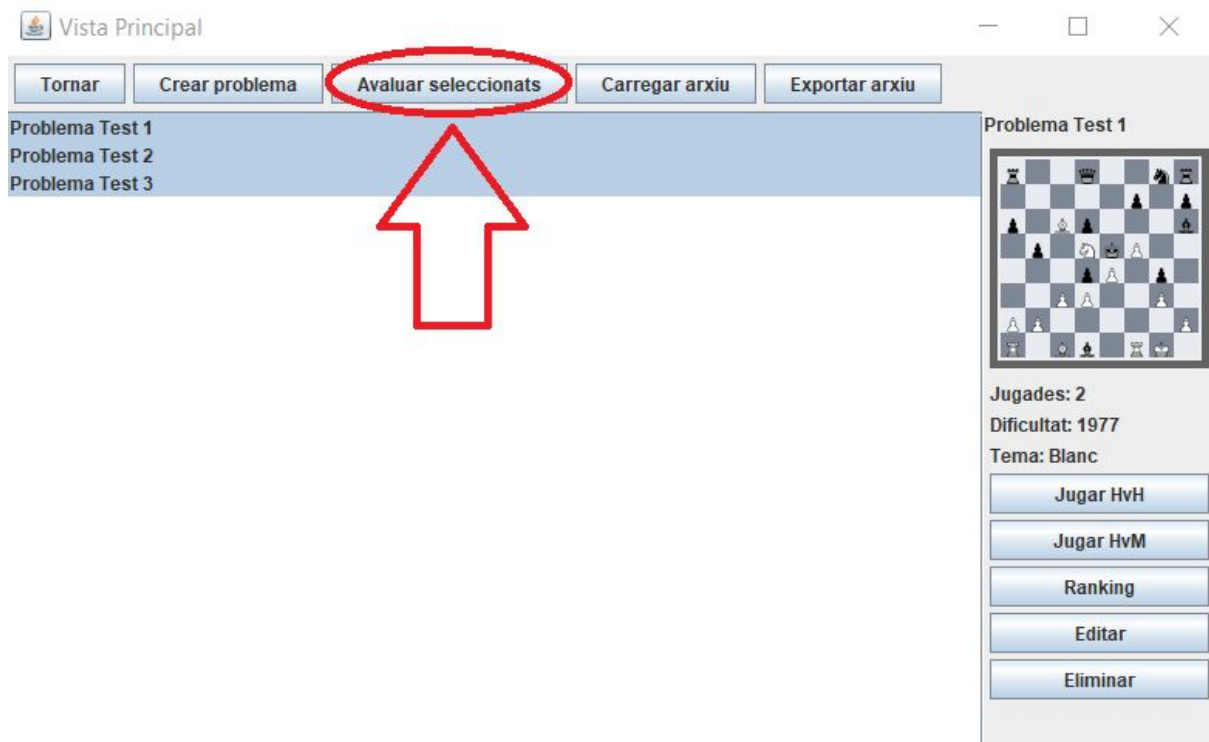


Al arribar a una posició de mat o superar-se el nombre de jugades màxim s'arriba automàticament a la pantalla de finalització de partida, on s'indica el guanyador de la partida i tenim tres botons: "Veure ranking" permet veure el ranking del problema per aquella modalitat (atacant o defensor), "Llista de problemes" retorna al menú jugar, a la llista de problemes, per últim, "Menu principal" ens permet tornar a la vista del menú principal:



Avaluar problemes

Per avaluar un conjunt de problemes entre màquines només cal seleccionar els problemes que es volen avaluar i prémer el botó "Avaluar Seleccionats":



Això ens portarà a la següent pantalla:

Vista Principal

Tornar

Atacant

Xicu (M1) ▼

Victories: -

Temps total: -

Temps mitjà: -

Estat

Esperant Inici

Iniciar

Problema Test 1: [Pendent]

Problema Test 2: [Pendent]

Problema Test 3: [Pendent]

Defensor

Xicu (M1) ▼

Victories: -

Temps total: -

Temps mitjà: -

On es poden seleccionar les màquines atacant i defensora (opcions M1 o M2) mitjançant els desplegable:

Vista Principal

Tornar

Atacant

Xicu (M1) ▼

Victories: Xicu (M1) -

Temps total: Barja (M2) -

Temps mitjà: -

Estat

Esperant Inici

Iniciar

Problema Test 1: [Pendent]

Problema Test 2: [Pendent]

Problema Test 3: [Pendent]

Defensor

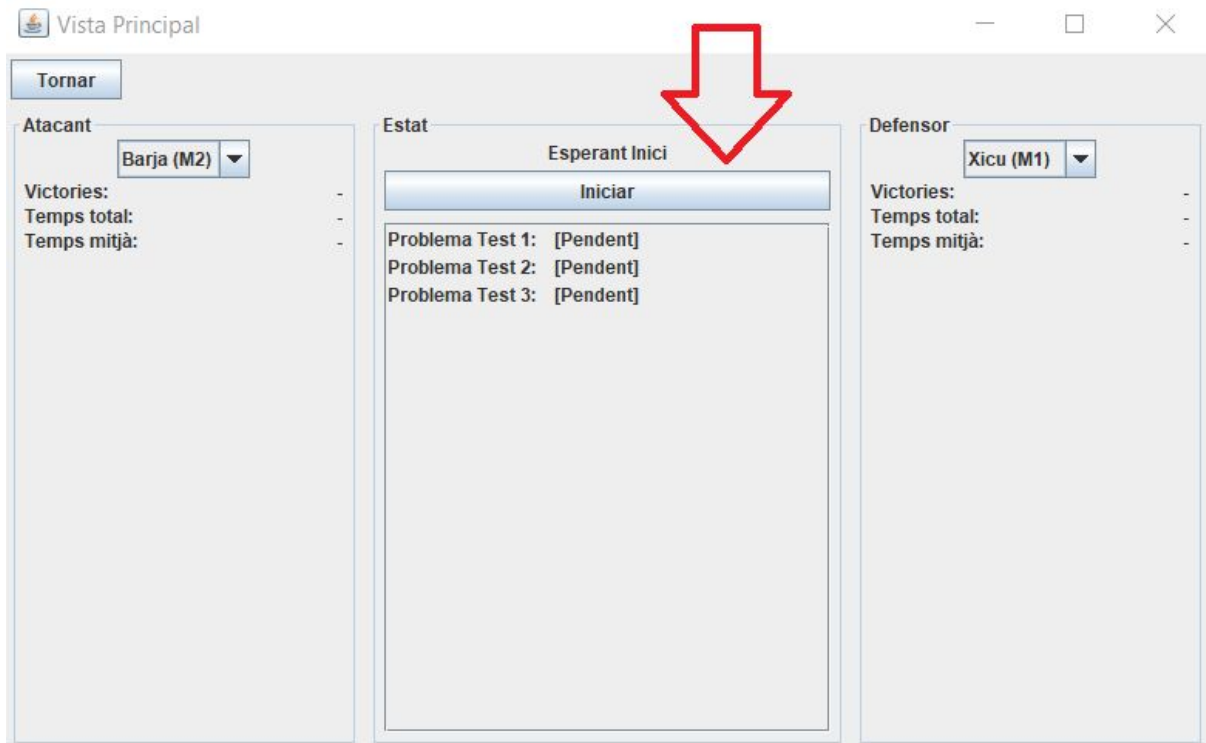
Xicu (M1) ▼

Victories: -

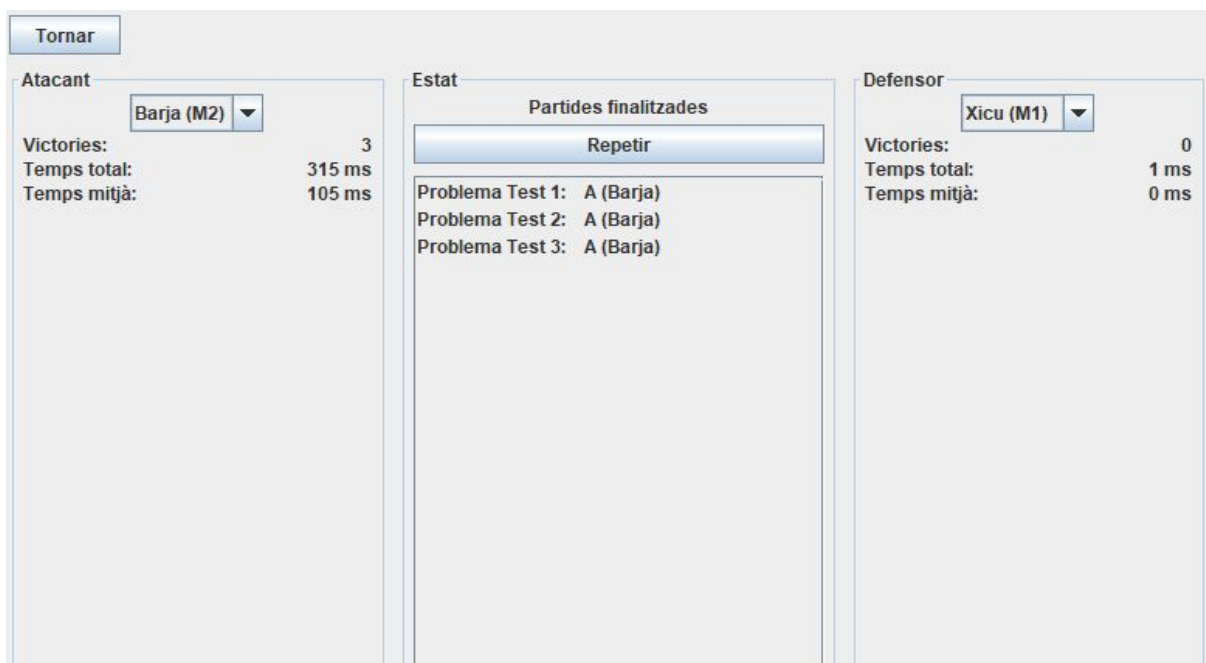
Temps total: -

Temps mitjà: -

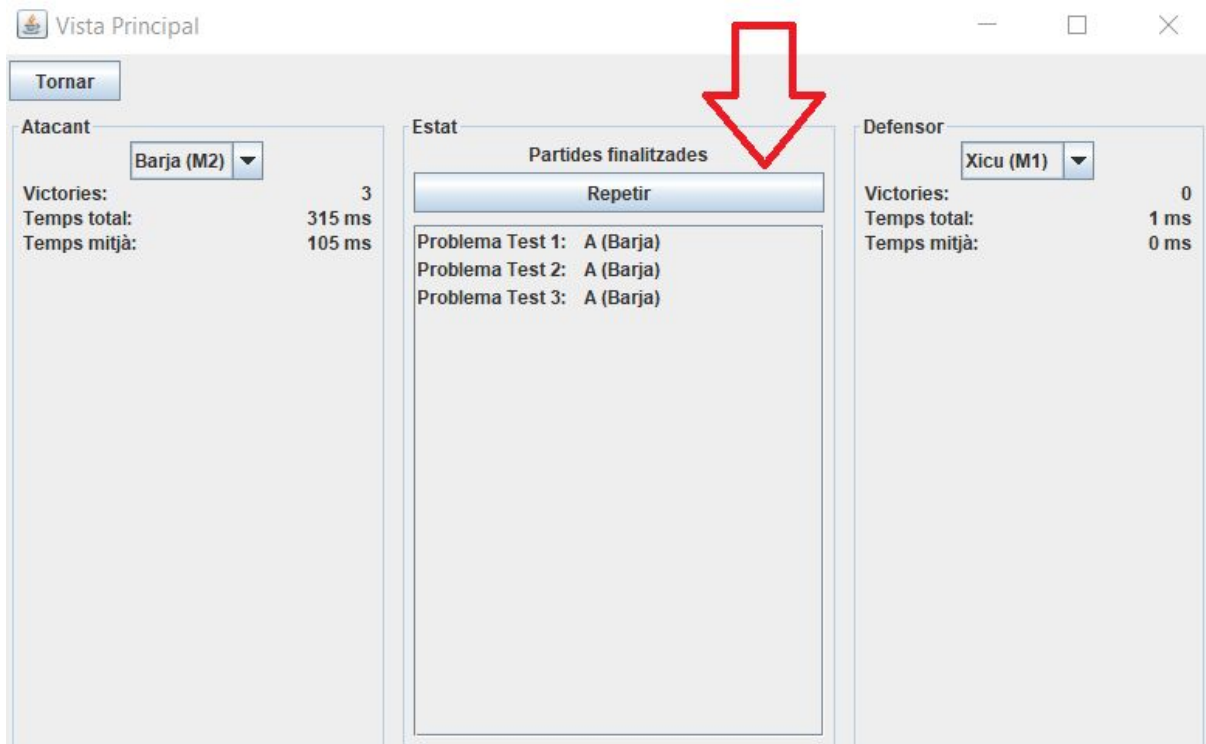
Amb el botó “Iniciar” iniciem la avaluació:



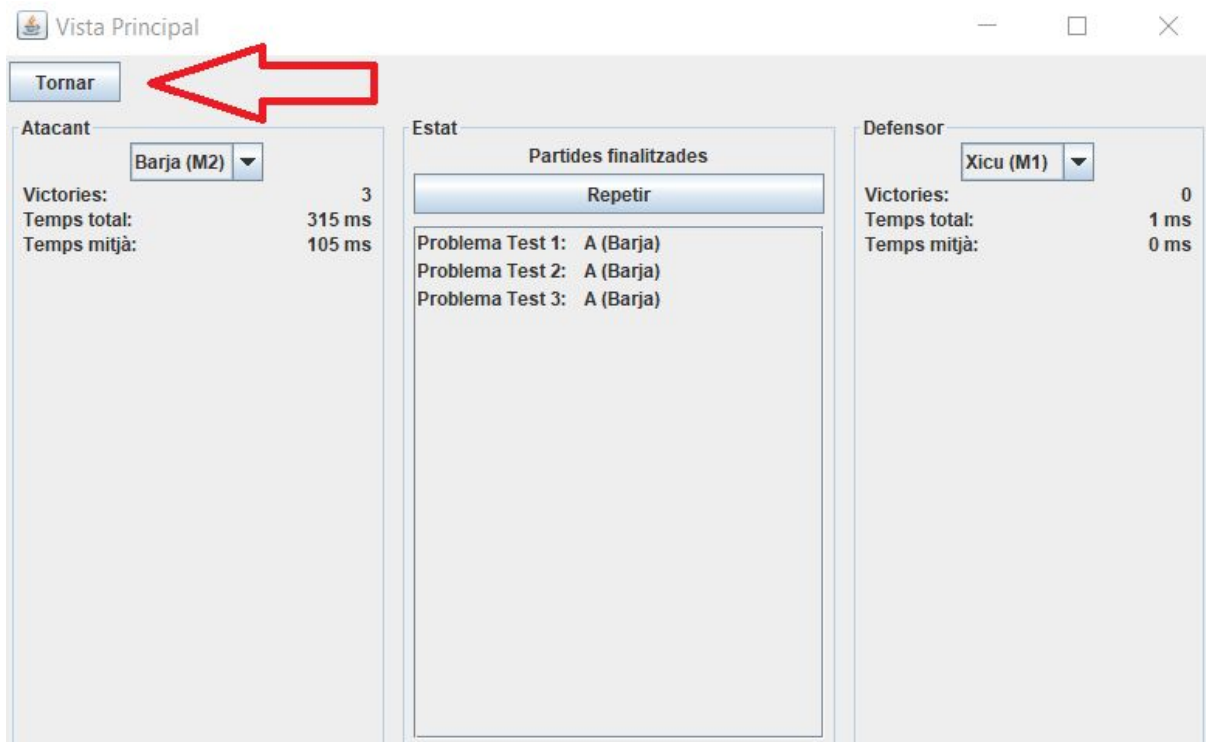
Un cop acabada la avaluació s'obtenen uns resultats com els de la següent figura: tres columnes, a la de l'esquerra es mostra l'atacant: les victòries que ha aconseguit, el temps total i el temps mitjà del còmput dels moviments. A la columna de la dreta es mostra la mateixa informació del defensor. A la columna central, es mostra el guanyador (atacant/defensor i el nom de la màquina) de cada problema concret:



Feta una avaluació, es té l'opció de repetir-la canviant (o no) les màquines amb el botó “Repetir”:

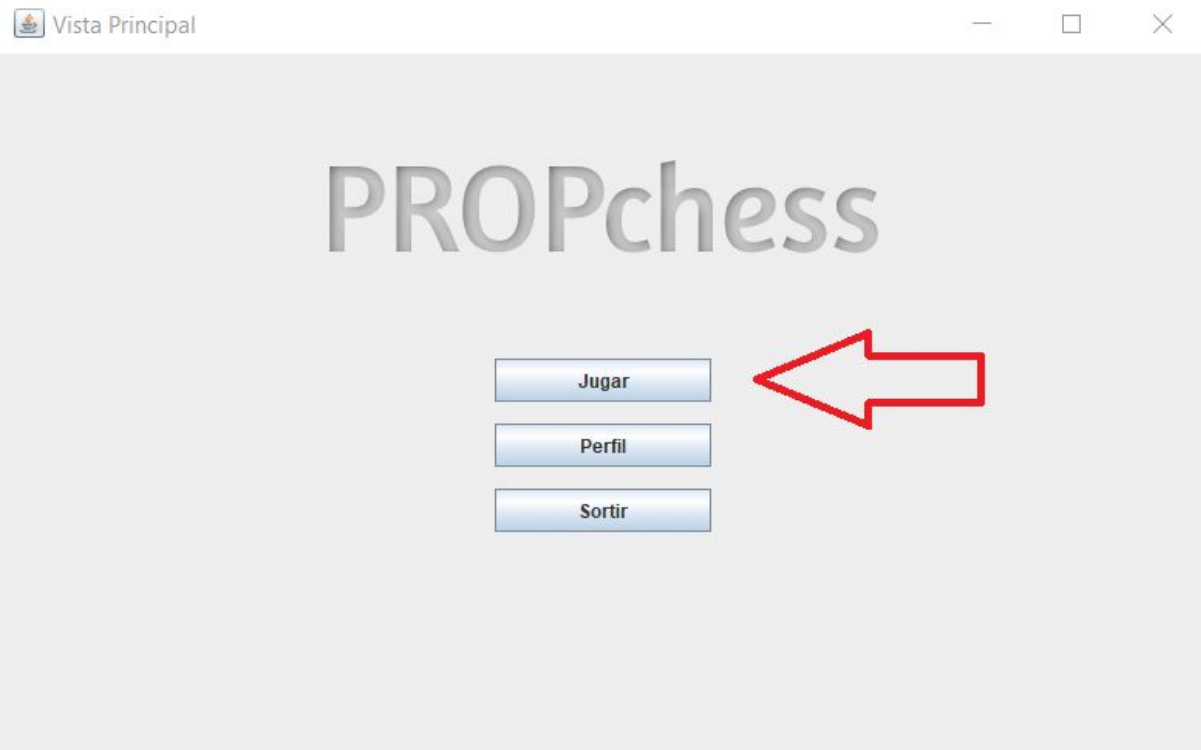


Amb el botó “Tornar” es pot tornar a l'anterior menú (el menú jugar amb la llista de problemes):



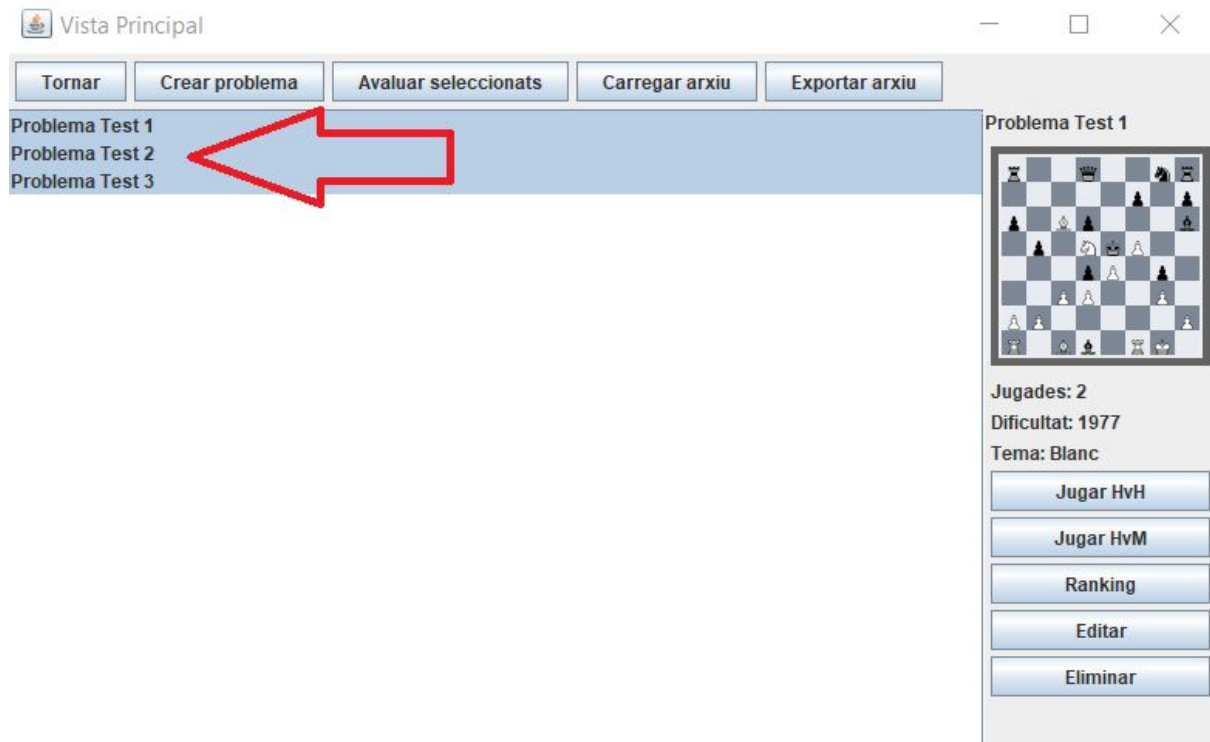
Gestió de problemes

Per accedir a la vista de jugar/llista de problemes des del menú principal:

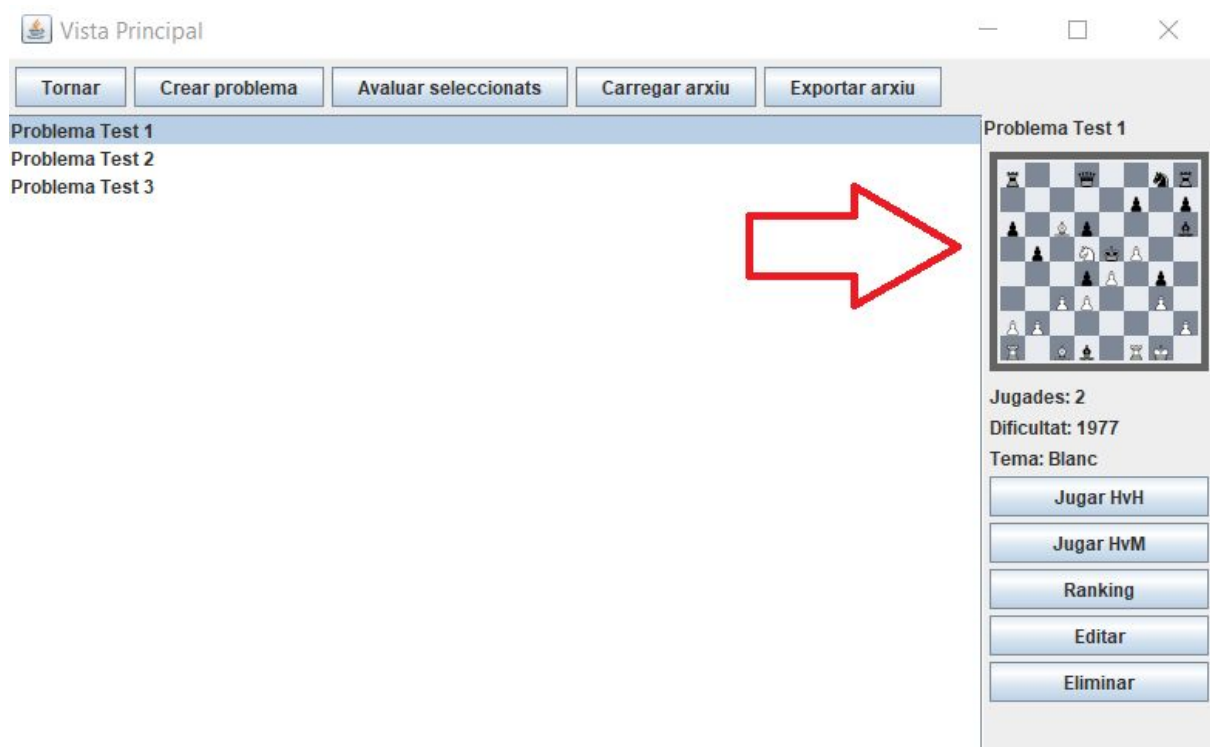


Llistar problemes

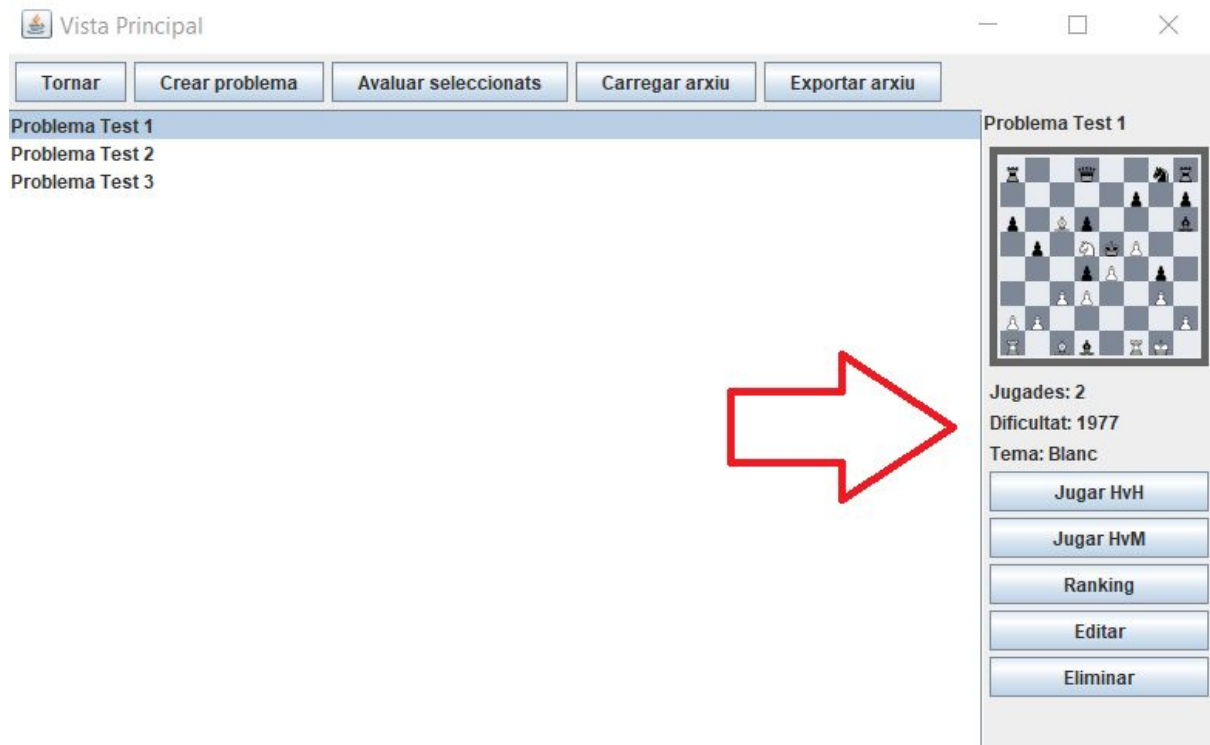
Es té una llista dels problemes carregats fins aquell moment:



Per cada problema que se seleccioni a la dreta de la interfície ens apareixerà informació sobre el mateix. Primer de tot apareix el nom del problema i just a sota la previsualització del problema a un tauler:

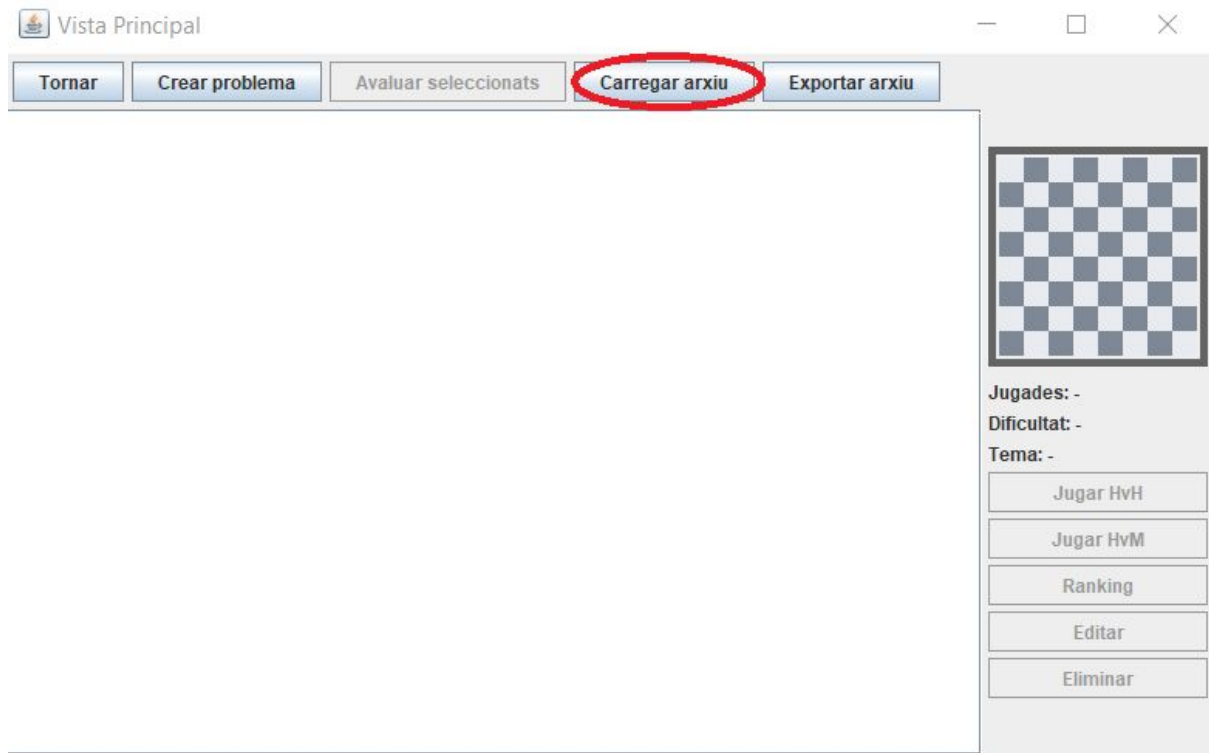


A sota del tauler de previsualització hi apareixen: el nombre de jugades màxims per a resoldre el problema, un indicador de la dificultat del problema i per últim el tema del problema (quin color mou primer i per tant ha de trobar el mat):

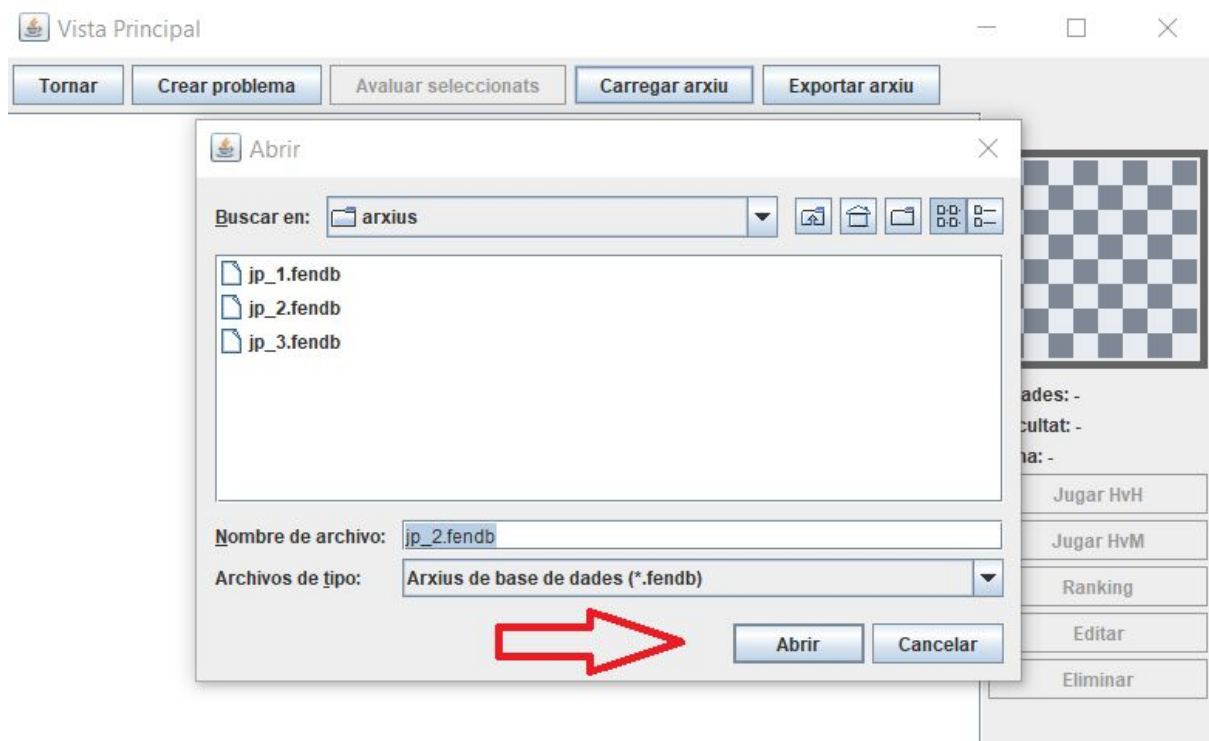


Carregar problemes

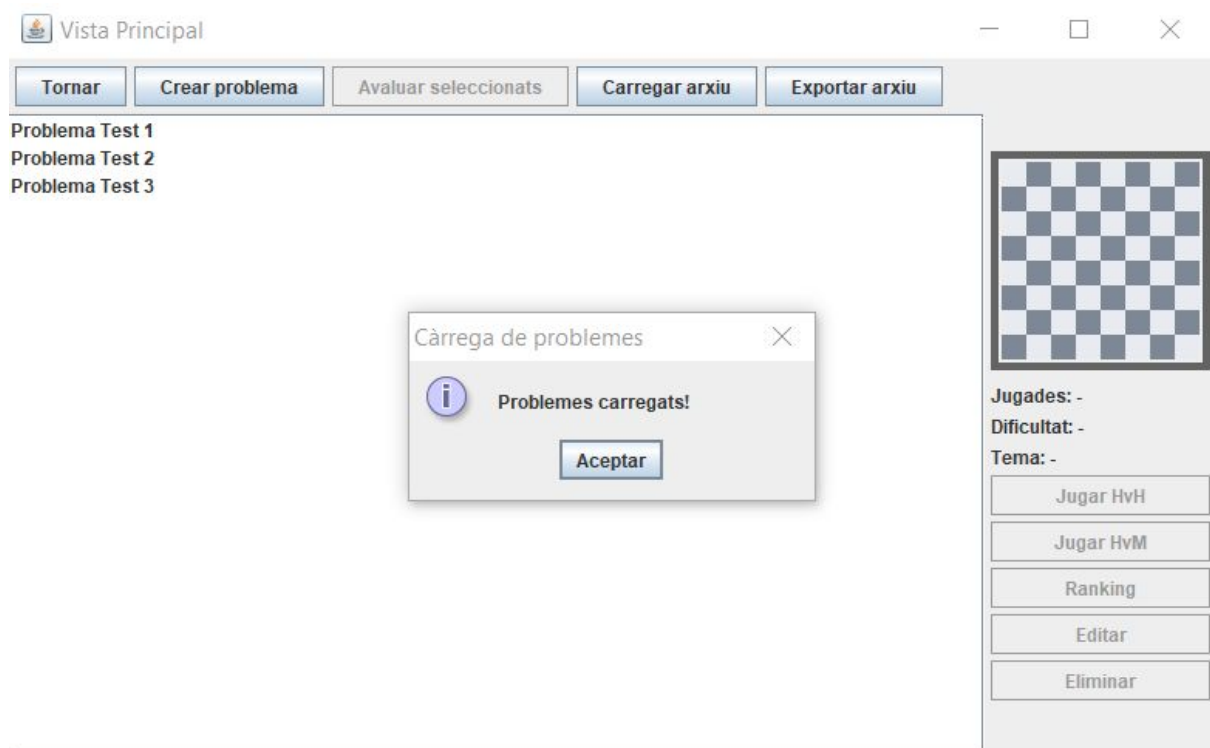
Per a importar problemes es clica el botó “Carregar Arxiu”:



Sortirà una finestra de l'explorador de carpetes i allà s'ha de navegar fins a trobar l'arxiu .fendb que es vol carregar, seleccionar-lo i prémer el botó d'obrir l'arxiu:

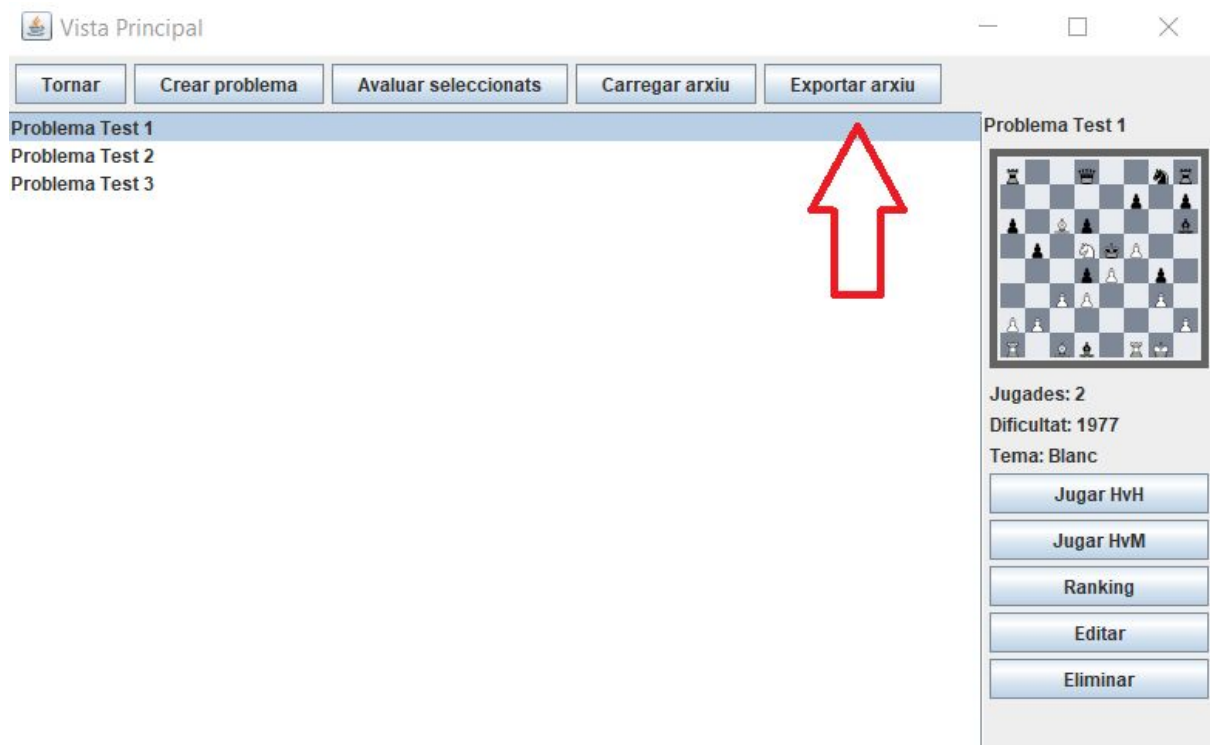


I es carreguen els problemes que conté l'arxiu .fendb:

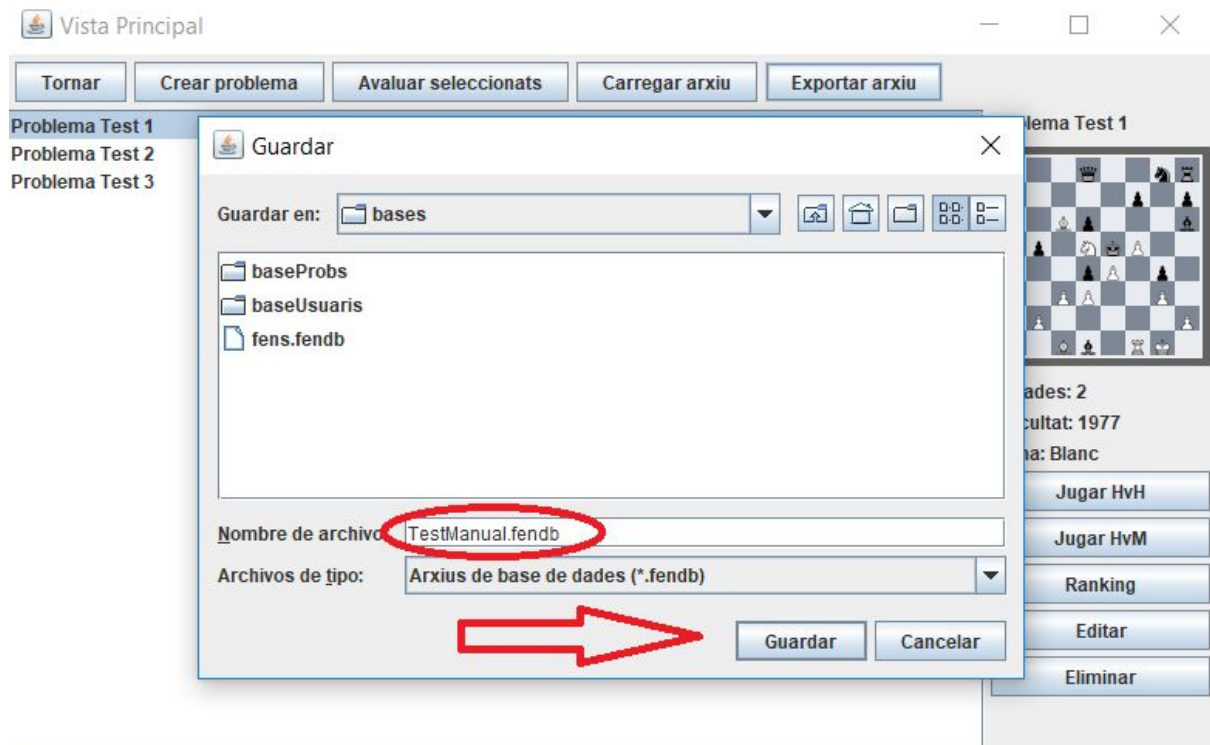


Exportar problemes

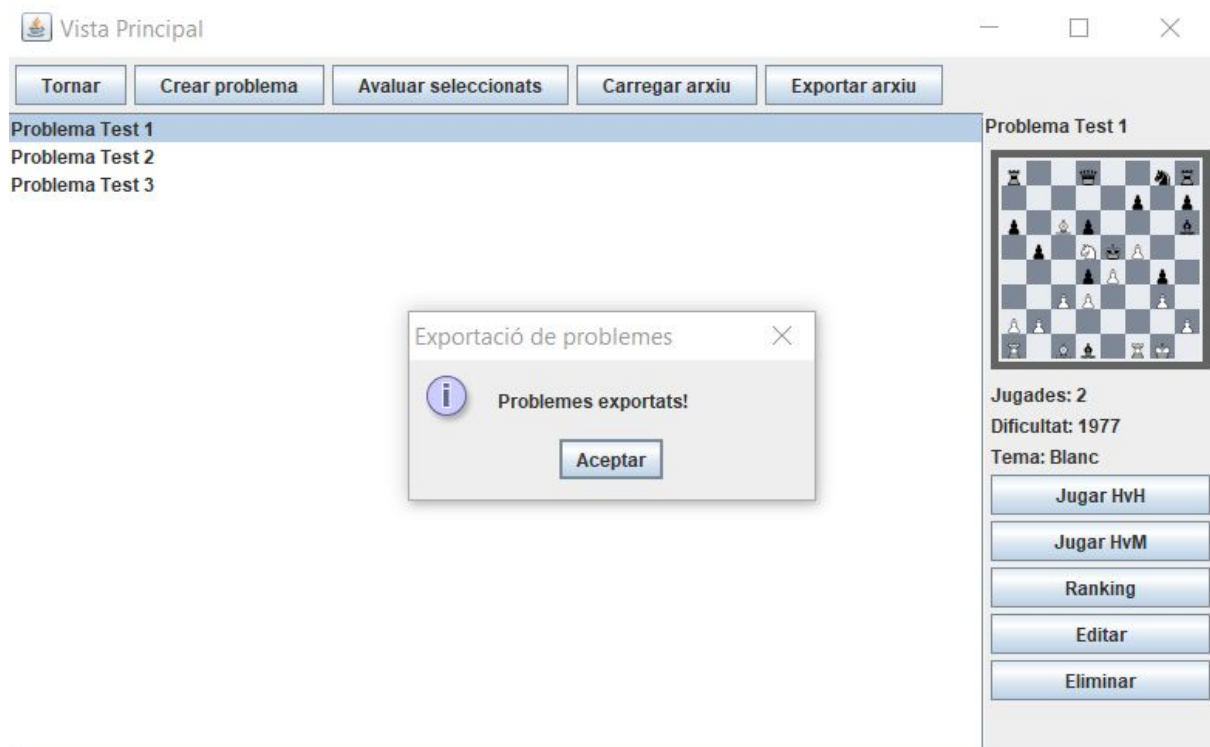
Per exportar problemes a un arxiu .fendb cal seleccionar els problemes desitjats i prémer el botó "Exportar arxiu":



A continuació ens sortirà una finestra de l'explorador de carpetes on s'ha de triar on es vol guardar l'arxiu, posar-li un nom (igual que quan es guarda un arxiu normalment) i finalment prémer el botó de guardar:

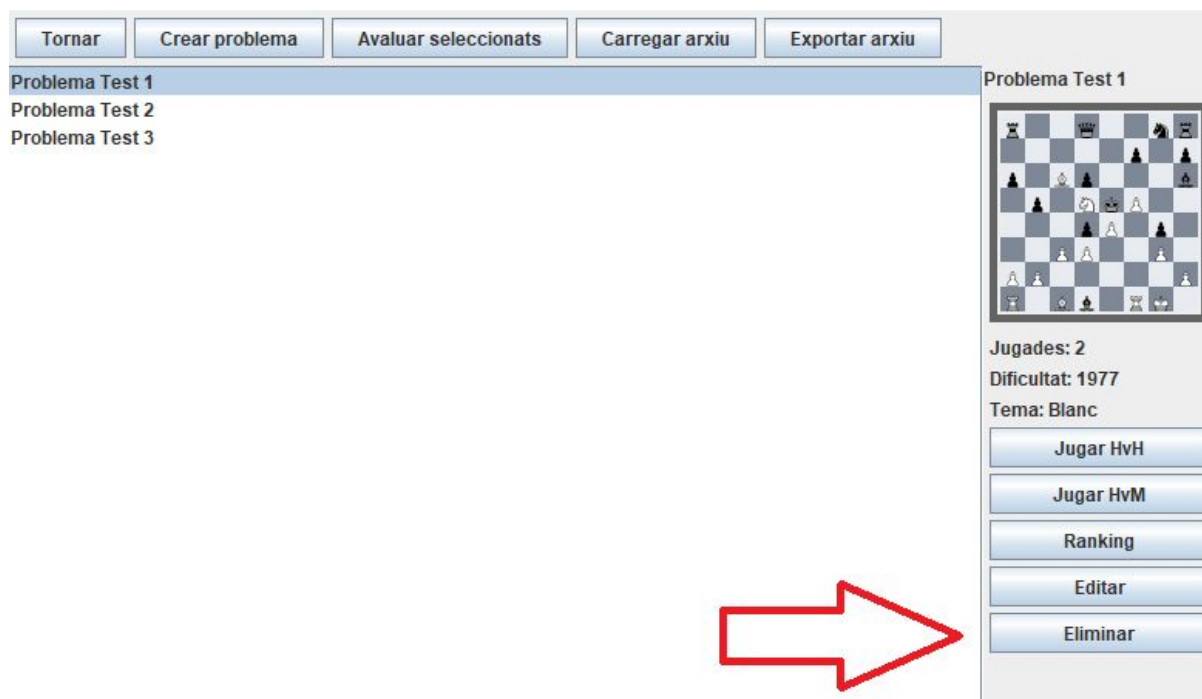


Finalment, sortirà una finestra de diàleg confirmant que els problemes han estat exportats:

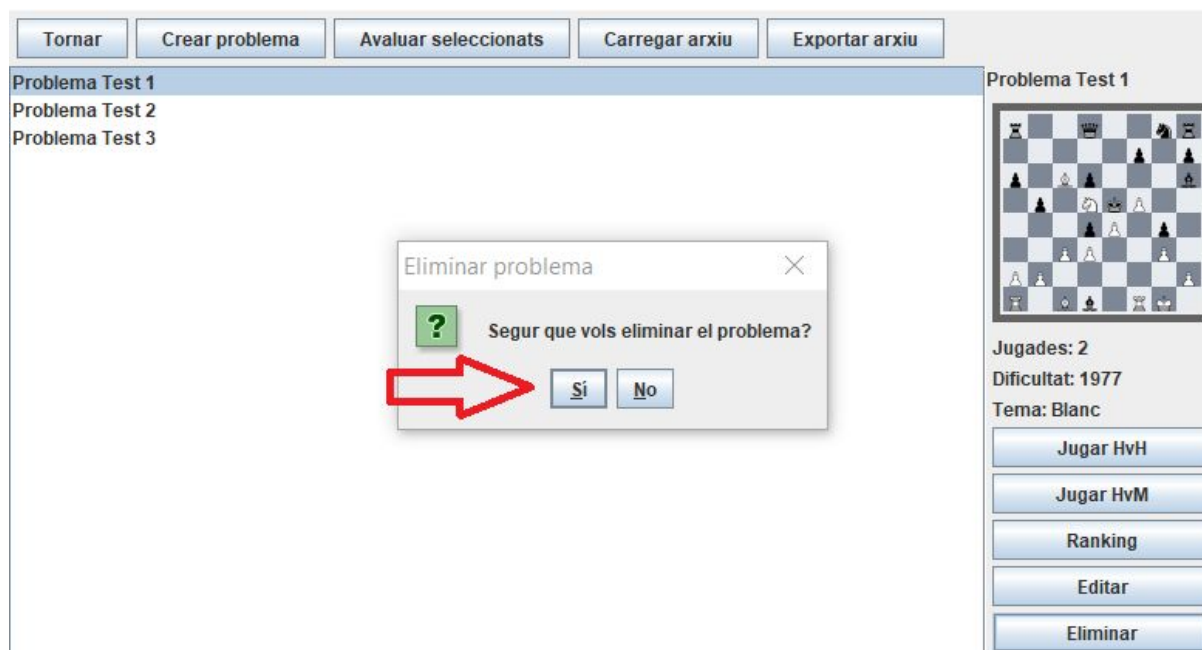


Eliminar problema

Per tal d'eliminar un problema només fa falta seleccionar el problema que es vol eliminar i clicar el botó "Eliminar":

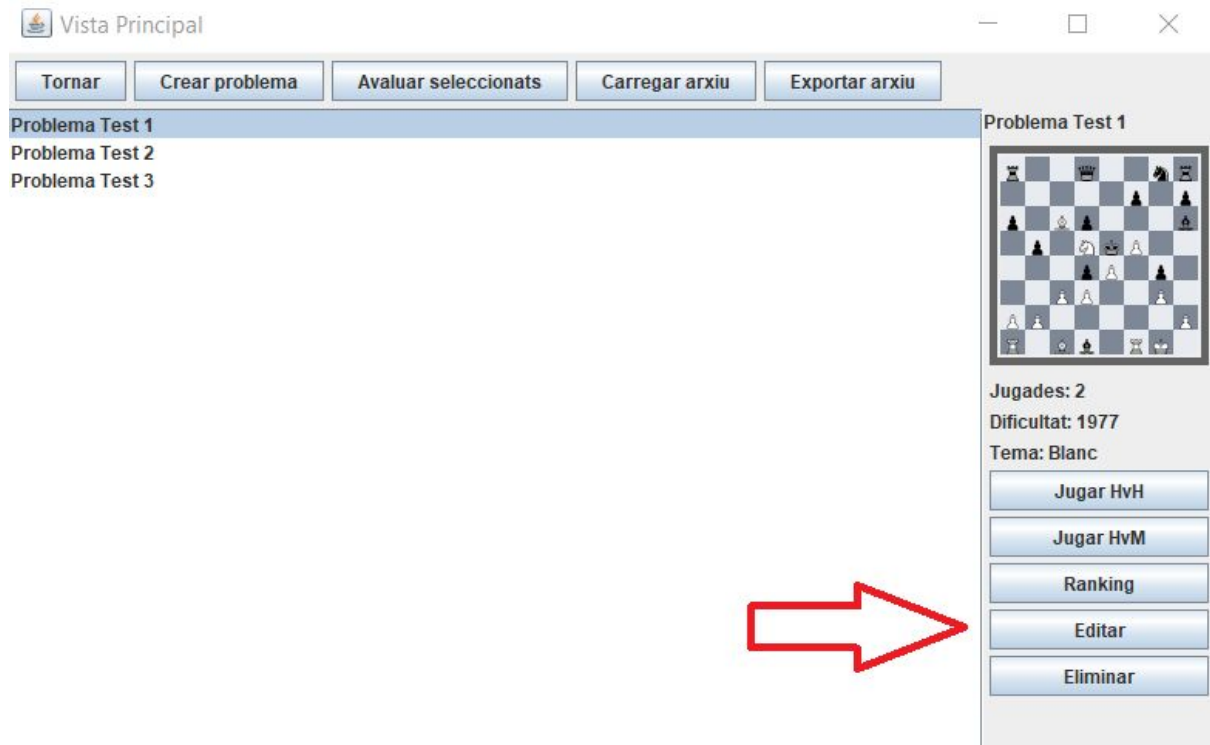


Sortirà un quadre de diàleg per confirmar que es vol eliminar i en aquest cas s'ha de prémer el botó "Sí". En cas contrari, el botó "No" cancel·laria l'operació:



Modificar problema

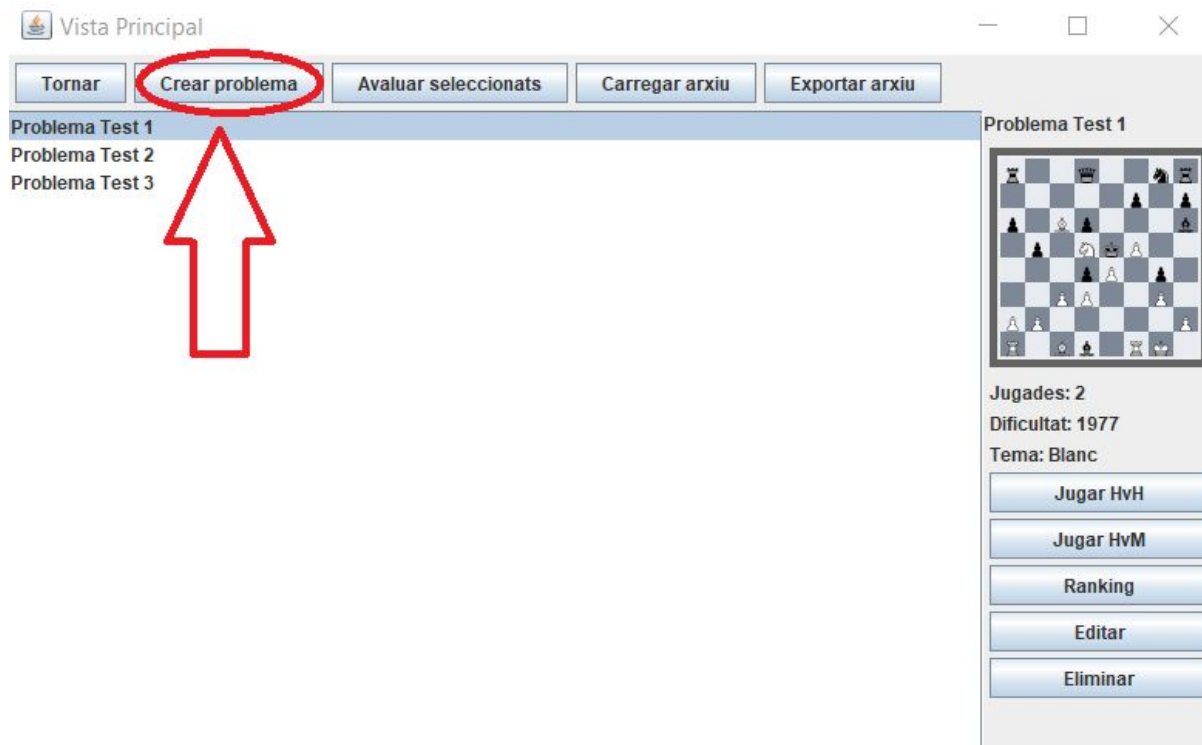
Per tal de modificar un problema només cal seleccionar-lo i prémer el botó “Editar”:



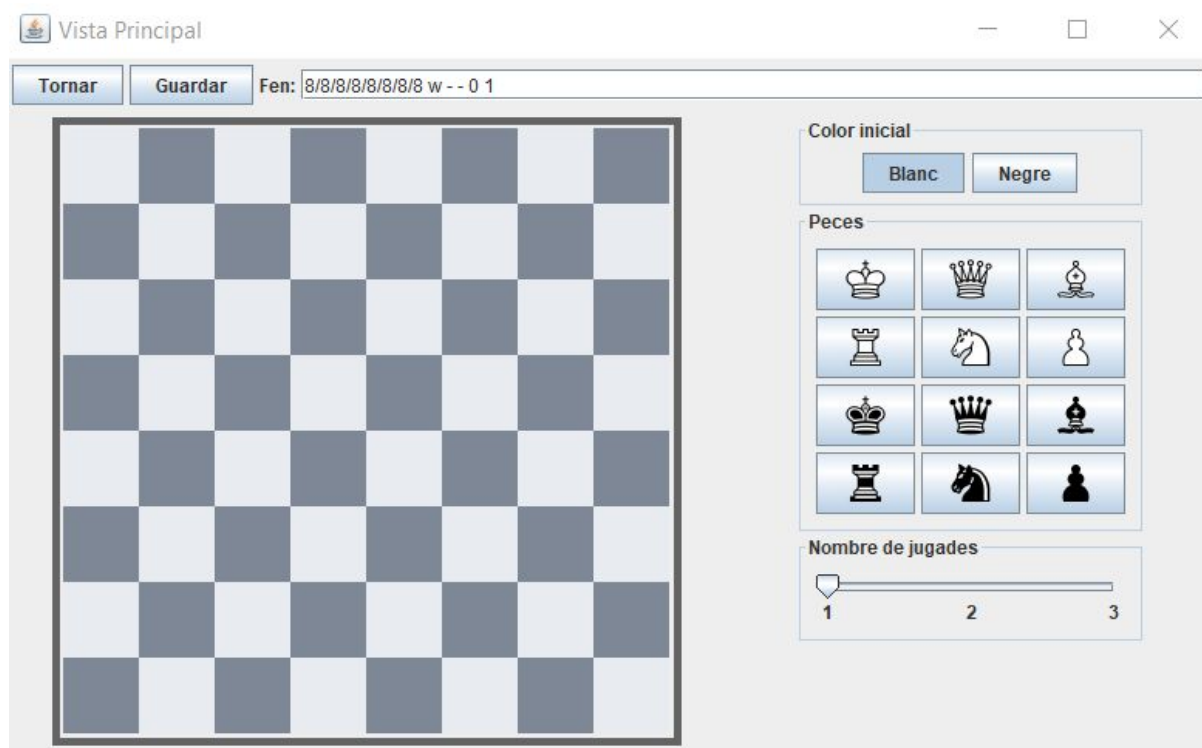
Amb això s'obrirà la vista d'edició de problemes que coincideix amb la d'introduir problema manualment que s'explica tot seguit a la següent secció.

Introduir problema manualment

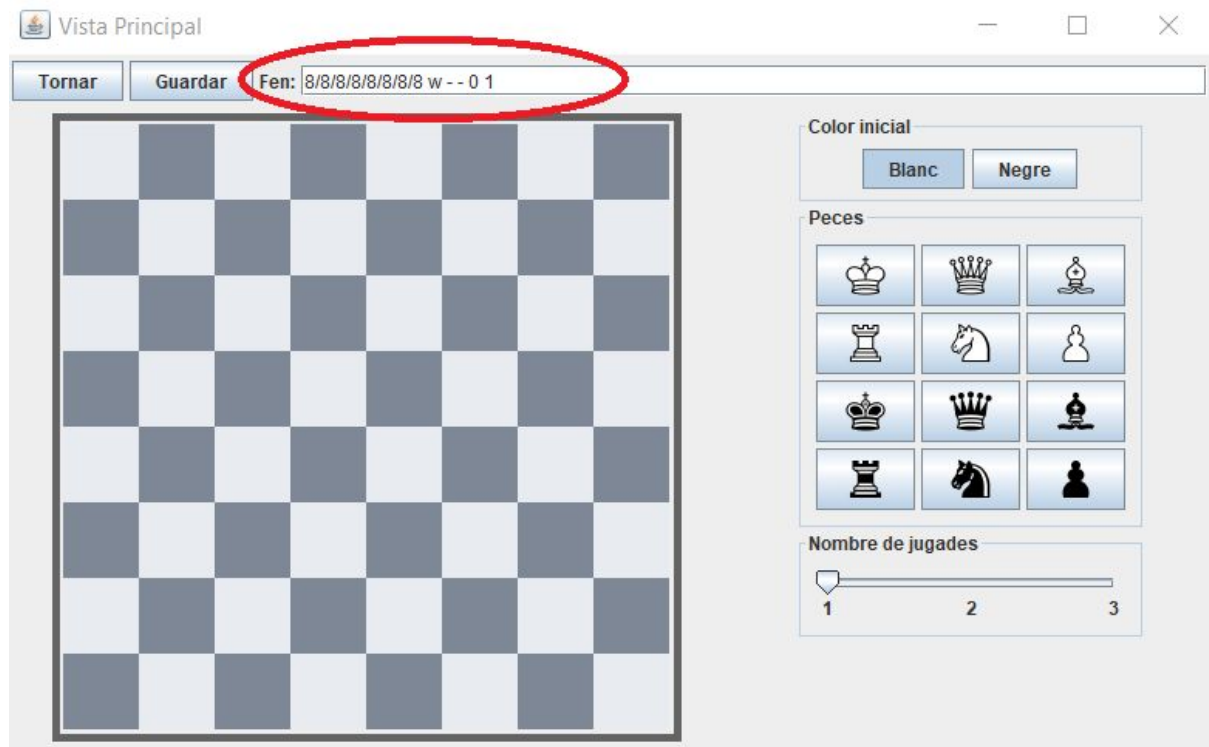
Si es vol introduir un problema manualment es pot fer amb el botó “Crear problema” que tot seguit mostrarà la vista d’edició de problemes:



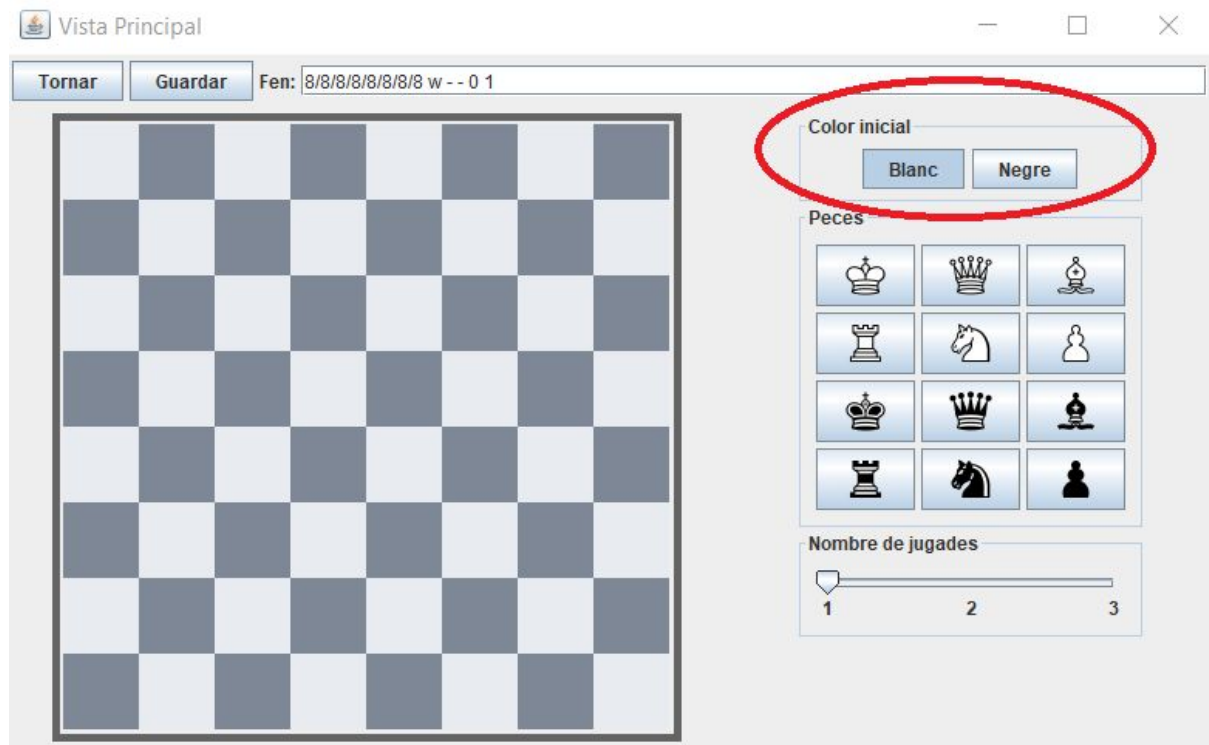
La vista d’edició té el següent aspecte (si s’entra editant un problema es té el problema representat i si s’entra per crear problema estarà buit):



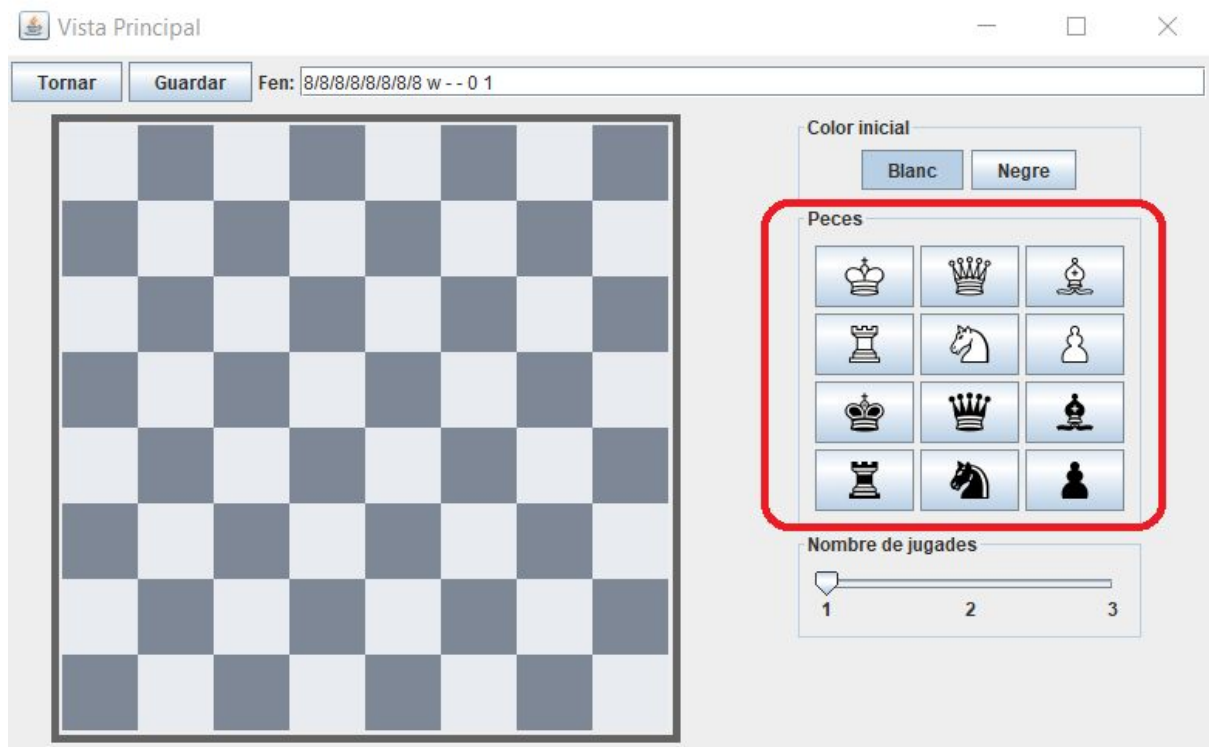
El fen del problema representat pel tauler es mostra a la casella de la següent figura, a més si es vol crear/editar un problema directament editant el fen (com enganxar el fen d'un problema) es pot fer modificant la casella:



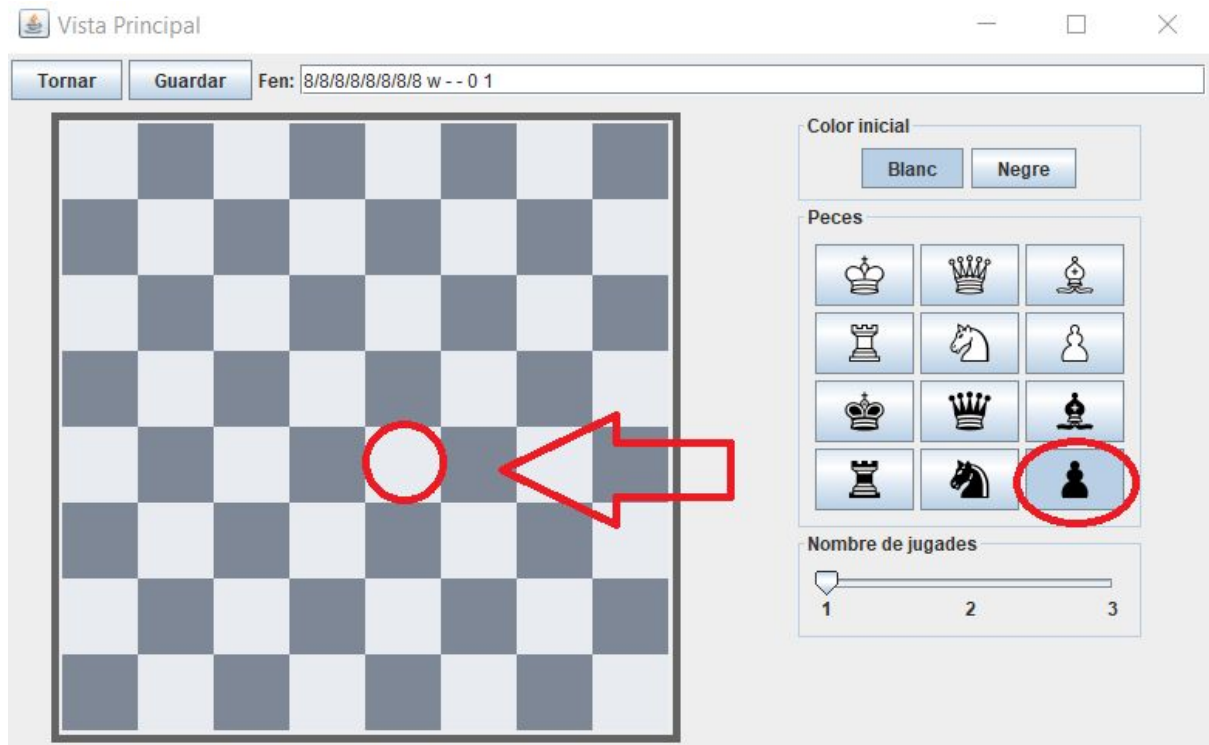
A la dreta del tauler es tenen tres opcions, la primera d'elles serveix per indicar quin color (Blanc o Negre) és el que efectua el primer moviment, per canviar-lo només cal prémer el botó del color que es desitja comenci primer:

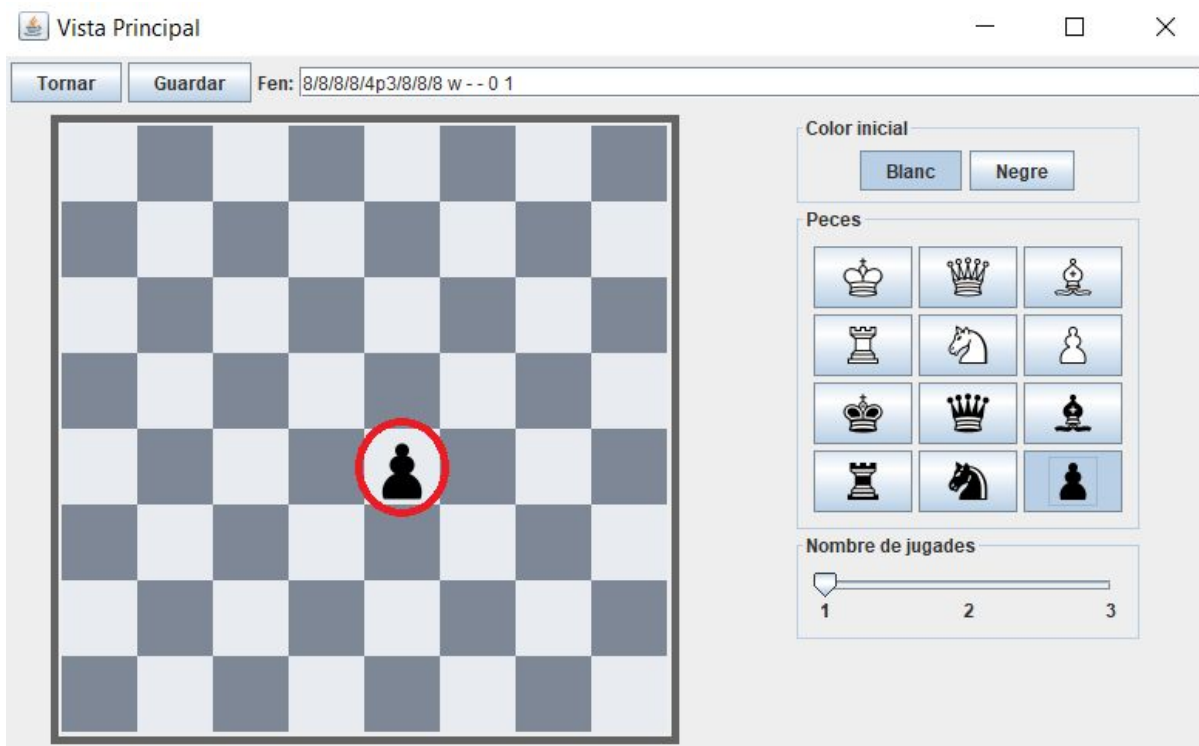


A continuació hi ha el menú de les peces:

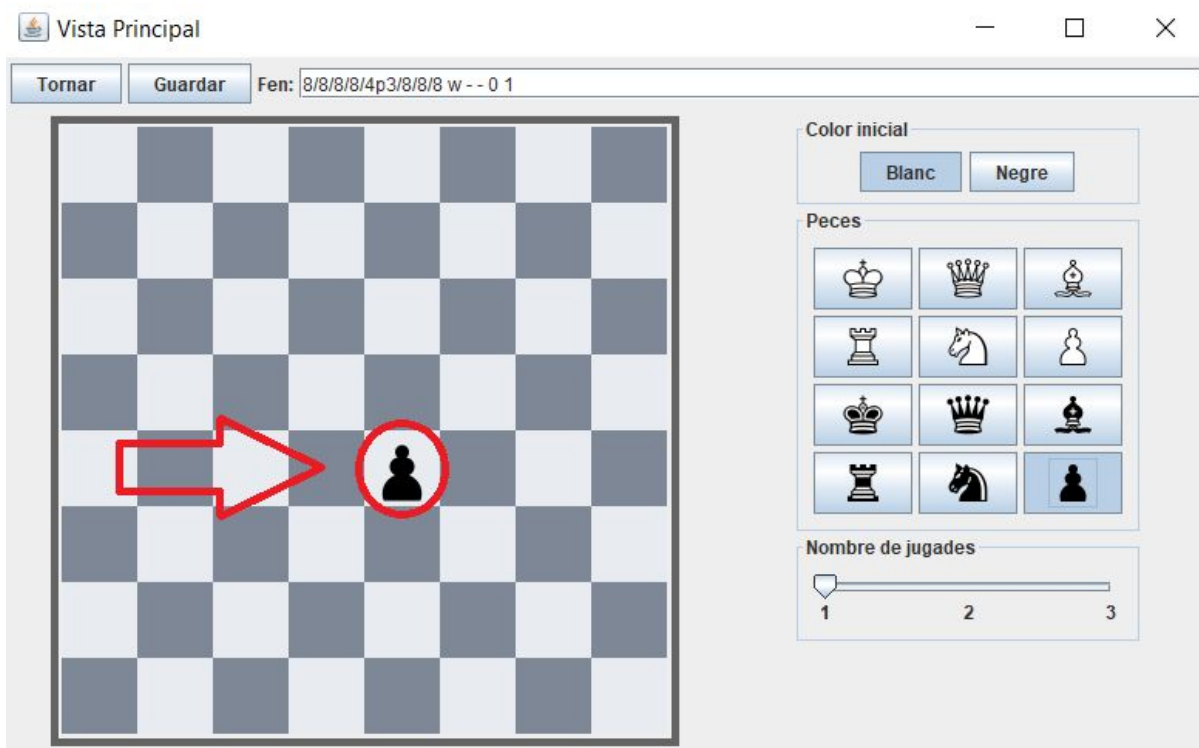


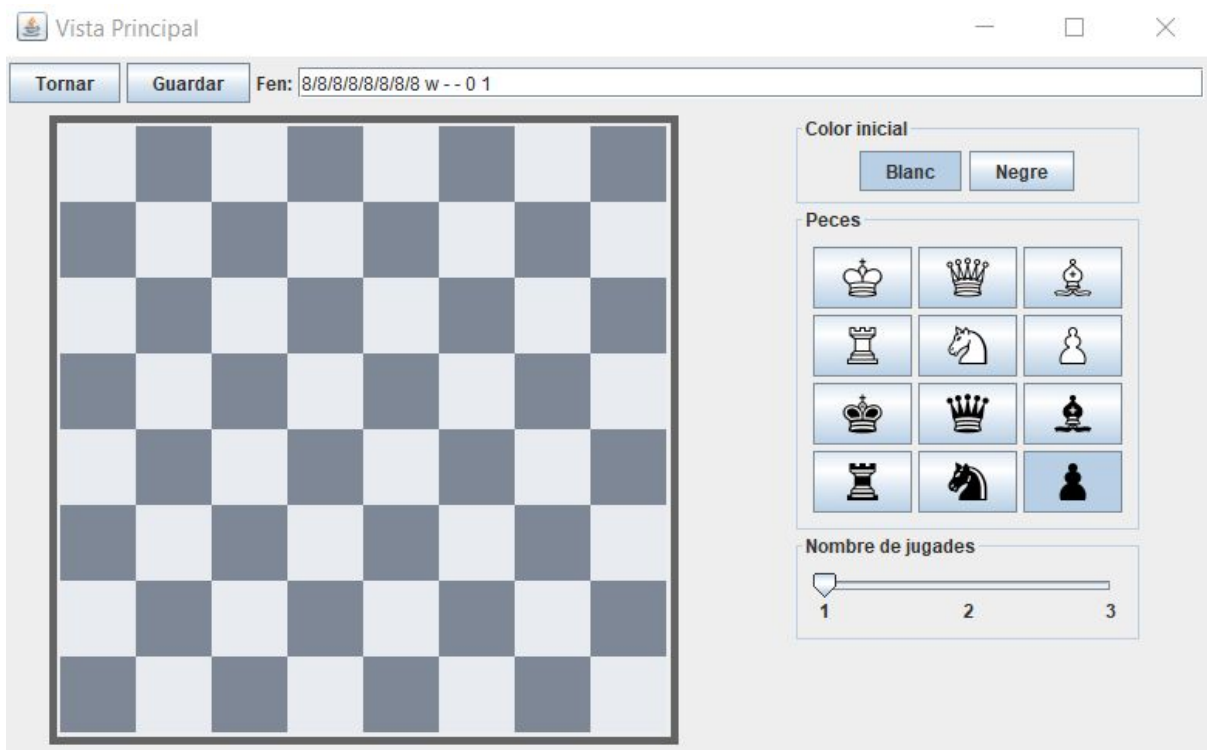
S'introdueixen peces al tauler prement la peça desitjada i seguidament prement la casella on es vol col·locar (cal notar que com que només hi pot haver un rei de cada color, el programa no permet introduir-ne més d'un):



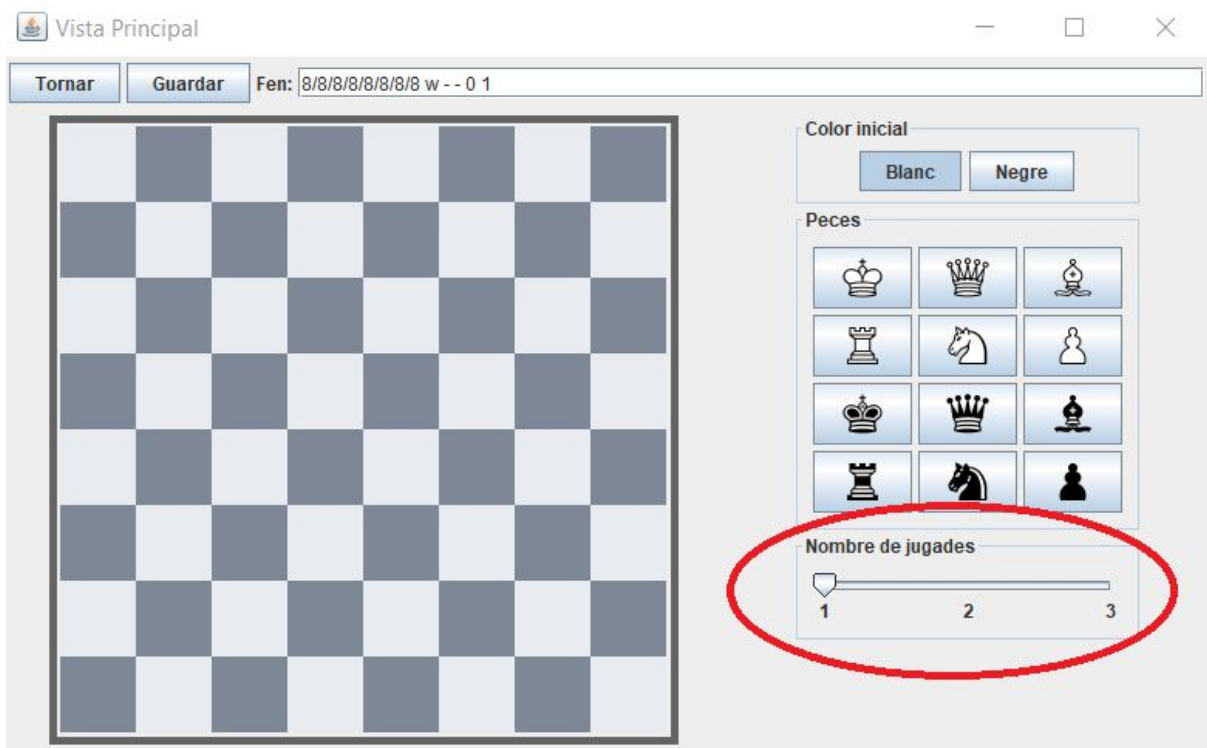


Un cop col·locada una peça, si volem eliminar-la del tauler només cal prémer a sobre i desapareixerà del tauler (cal notar que no cal tenir el tipus de peça seleccionat per borrar una peça):

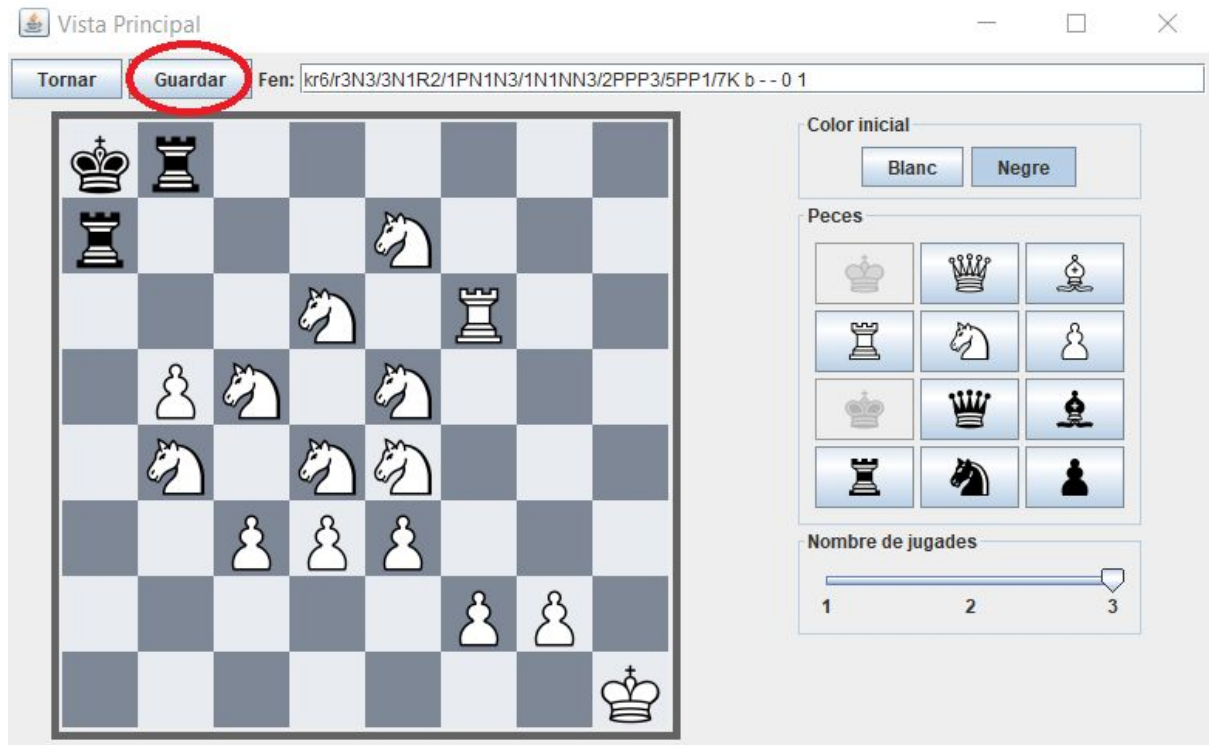




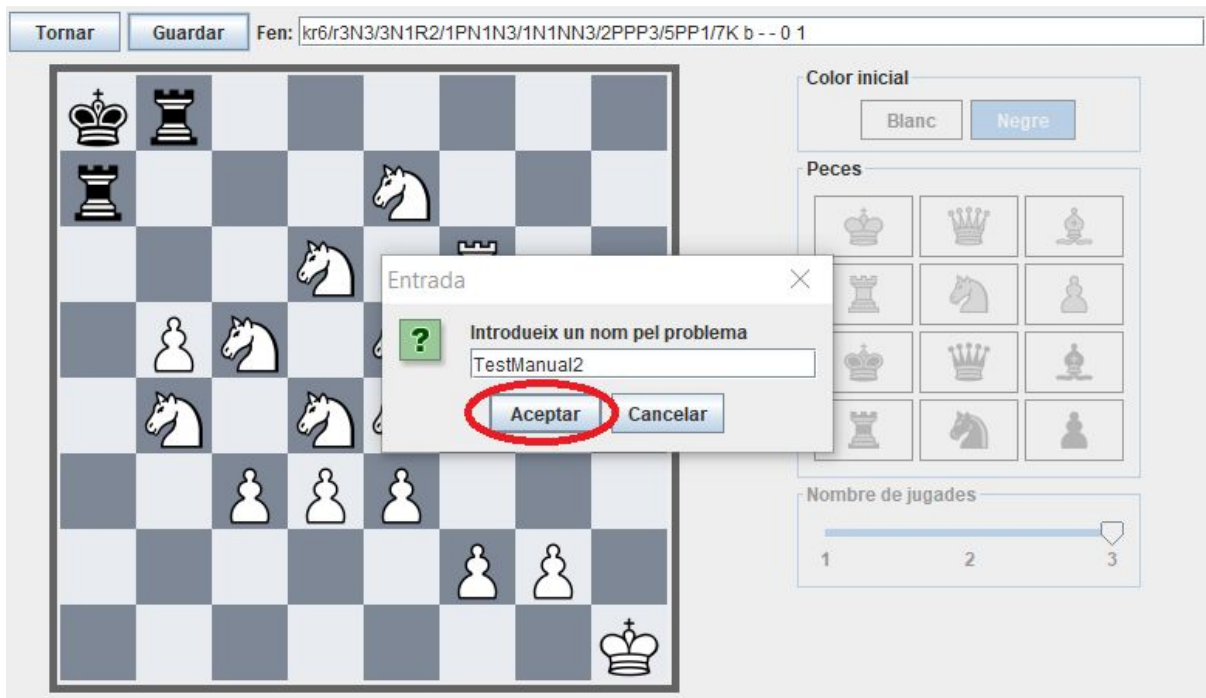
A la part inferior hi ha un selector del nombre de jugades que permet triar en quantes jugades (de l'atacant) s'ha de resoldre el problema com a màxim:



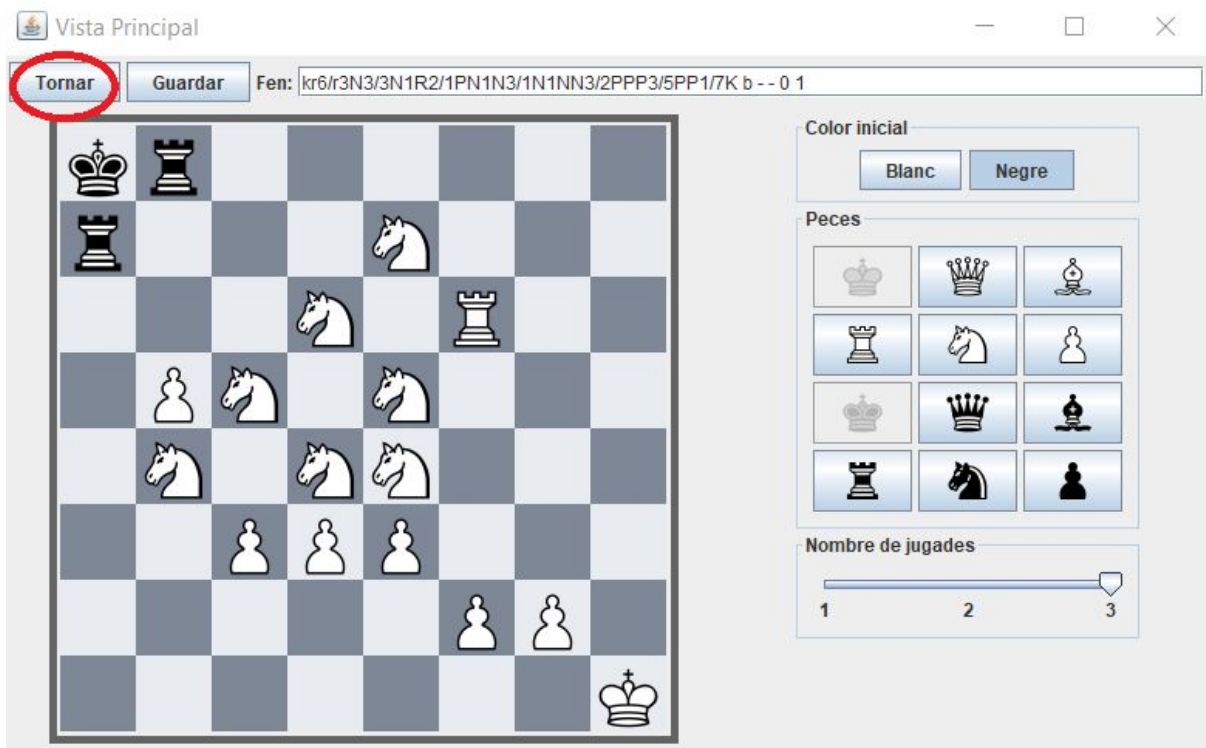
Per guardar un problema cal prémer el botó de “Guardar”. En cas de que el problema no sigui correcte (posicions invàlides, nombre de jugades insuficient...) un diàleg sortirà indicant-ho i es cancel·larà l’operació.



Si s’està creant un nou problema sortirà un diàleg per posar-li nom, per continuar s’haurà de omplir un nom (que no pot coincidir amb el d’un problema ja creat) i prémer el botó “Acceptar”. Altrament, per cancel·lar l’operació cal prémer el botó de “Cancelar”:

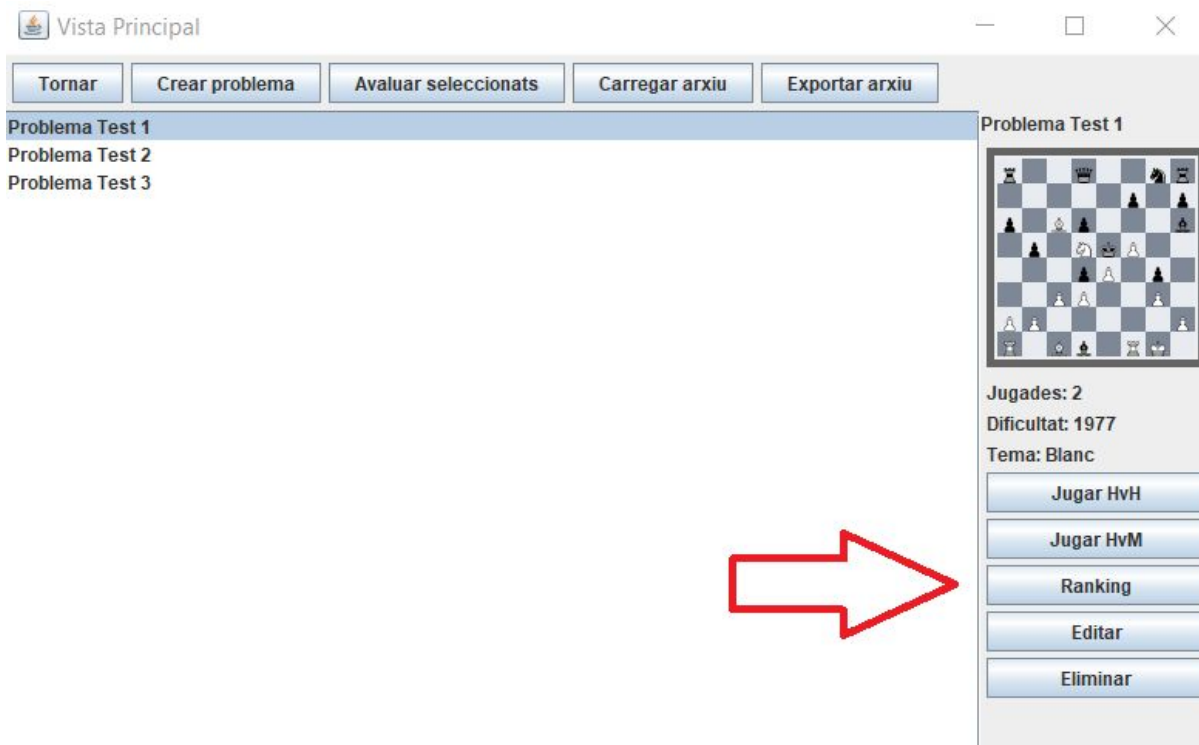


Per tal de tornar a la llista de problemes es pot fer amb el botó “Tornar”:

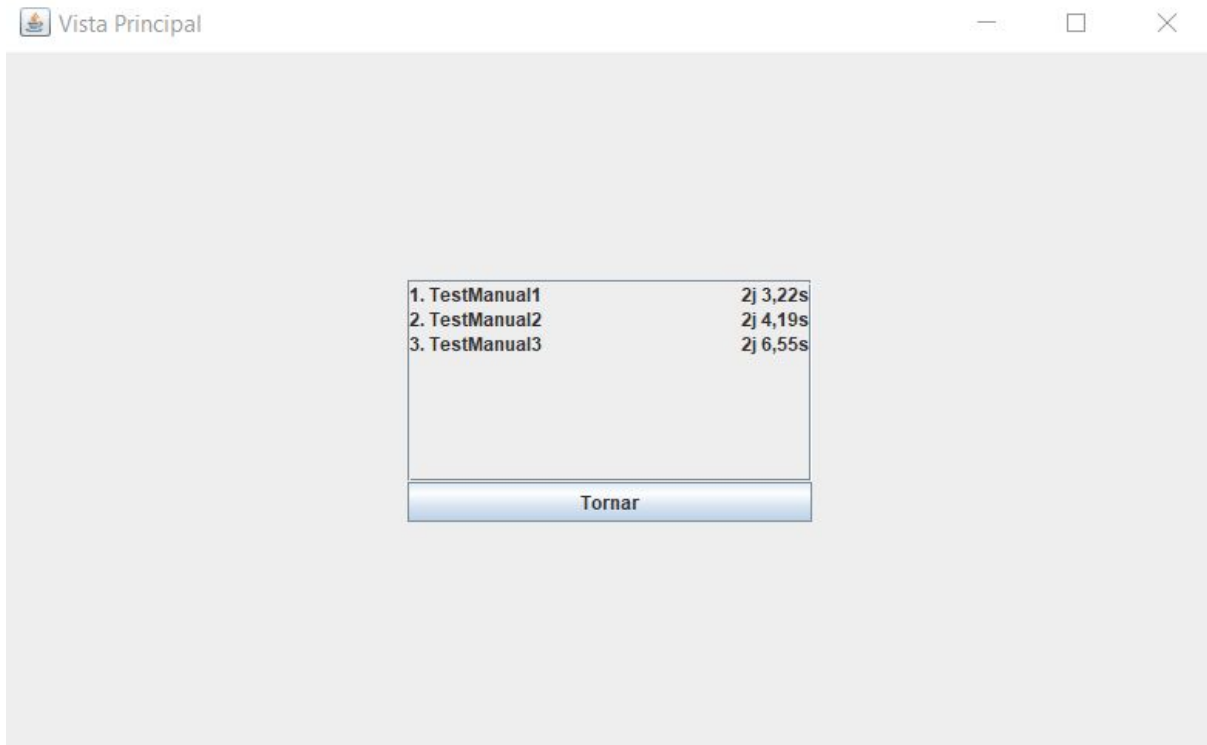


Consultar ranking de problema

Per consultar el ranking d'un problema només cal seleccionar el problema del qual es vol veure el ranking i prémer el botó "Ranking":



A la vista del ranking s'hi troba una llista de usuaris on s'indica per cadascun d'ells (d'esquerra a dreta) la posició que ocupa dins el ranking, el nom, el nombre de jugades realitzades per a completar el problema i el temps total (en segons) que s'ha trigat en realitzar els moviments guanyadors:



Per tornar al menú de jugar es clica el botó de "Tornar":

