

JP1: Modificar un problema

Tipus JP

Simple

Efectes estudiats

Es pot modificar un problema de la base de dades.

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 l'aplicació i entrar al menu de «Jugar». Seleccionar el problema 1 i fer clic al botó «Editar» del menu lateral.

Fer clic a la torre blanca de la casella inferior esquerra per a esborrar-la, posar al seu lloc un cavall negre seleccionant-lo al menu lateral i després fent clic a la casella. Guardar el tauler.

Resposta esperada

Es guarda la modificació de la partida a la base de dades.

Captures de pantalla de la sortida

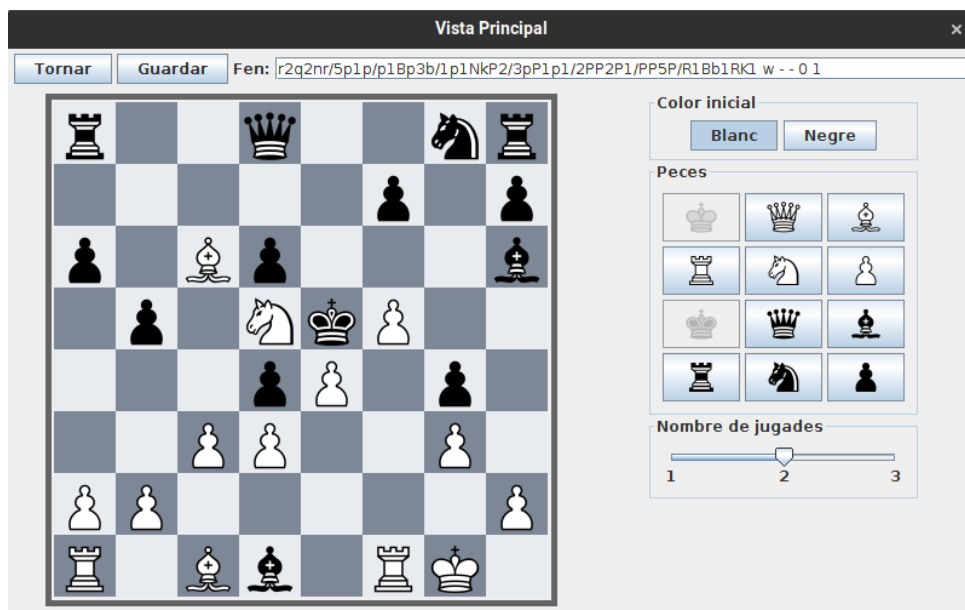


Figura1: Estat inicial de l'editor

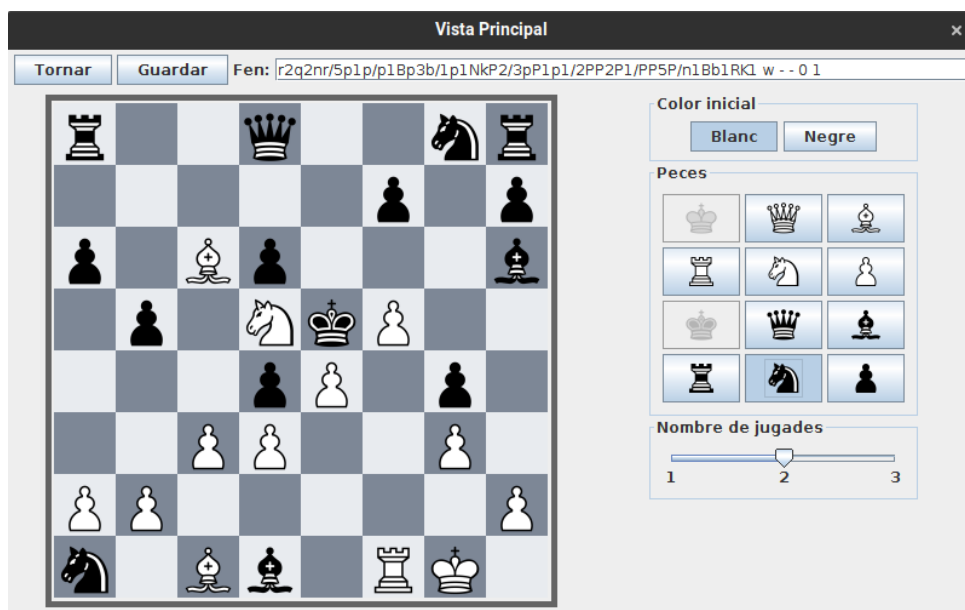


Figura2: Torre substituïda

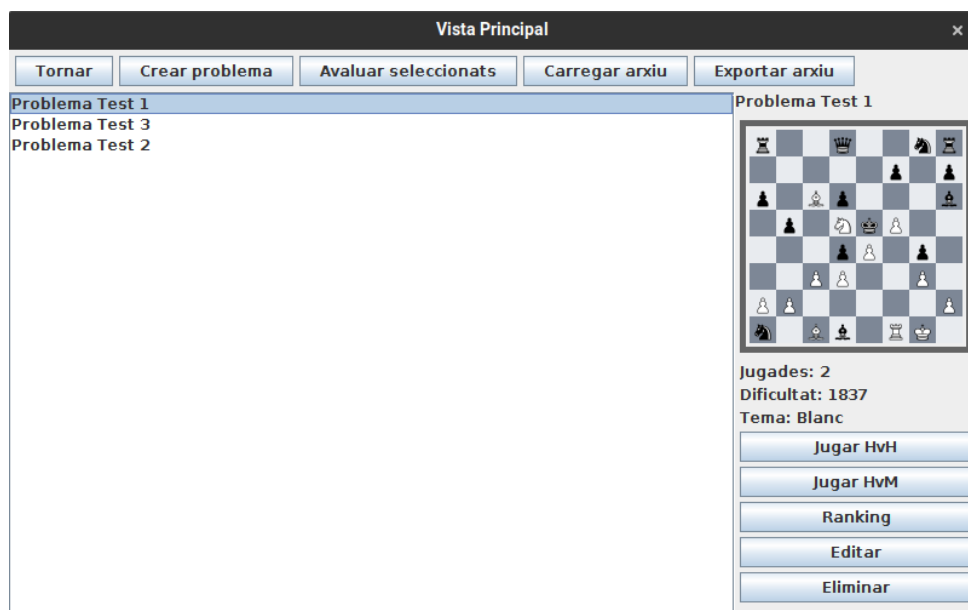


Figura3: Problema actualitzat a la base de dades