

Pequeño manual de usuario (entrega final DADM)

Jorge Cifuentes

Cambios relevantes con el nuevo modo de juego online

Pantalla de login

Aquí es donde el usuario elegirá el modo de juego, con un switch. El proceso es el mismo sea local o no, pero si marca online sin tener conexión a internet abre una conexión local.

Al loguearse, se envía el id de Firebase con los datos del usuario, con lo que este queda ligado el dispositivo, para poder abrir la app después con recuerdo de sesión.

Lista de rondas

Aquí se muestran, ordenadas por id ascendente, tanto las rondas activas del usuario como las abiertas de todo el juego. Para unirse o seguir jugando, simplemente tiene que clickar en ella y empezar a jugar.

Pulsando en el botón (+) se añade una nueva partida al servidor, que pasará a la lista de “abiertas”, no siendo posible subir nuevos turnos. Cuando otro jugador se una, se pasará a la lista de activas, siendo posible el juego.

Pantalla de juego

Al efectuar un movimiento válido, se enviará el tablero al servidor, por medio de Firebase, se notifique al otro usuario y este actualice su tablero. Estos serán los mensajes de tipo 1, que el servicio de mensajería capturará, pasando mediante un Broadcast el tablero recibido por FCM para su actualización en la distintas partes el juego.

El comportamiento de las demás partes es el mismo, pero por cuestiones del servidor no se puede cambiar de nombre o password al usuario.