**Manual do utilizador**

Segundo o projeto apresentado, o programa foi trabalhado com o obejetivo final de apresentar um jogo do tipo “Quem Quer ser Milionário”, contudo é jogado contra adeversários, e tem o nome de “Quem quer ser miserávelmente Pobre”.

No inicio do jogo o utilizador deverá consultar as funcionalidades/comandos possíveis de executar durante o jogo. Assim, este deve executar o comando **\help**.

Para iniciar o jogo é necessário cada novo utilizador introduzir o comando **\register** indicando o <username> e a <password> pretendida (deverá ter pelo menos quatro caracteres ambos os campos a preencher). Se já efectuou um registo anteriormente com o mesmo <username> aparecerá uma mensagem de erro. Em seguida, o utilizador poderá efetuar o **\login** na consola, introduzindo novamente os dados referidos acima. Para fazer sair do jogo basta fazer **\logout**.

Estando dentro do jogo, isto é conectado, o utilizador poderá introduzir o comando **\create** seguido do <numero\_perguntas> <tempo\_por\_pergunta>, para criar um jogo. Seguido deste comando deve usar **\listusers** para ver quais os utilizadores que estão online. Assim o jogador saberá quem pode convidar para jogar.

Visto os jogadores online, segue-se o comando **\challenge** indicando <usarname(convidado)> e <id\_jogo> apresentado anteriormente na sua consola. Se o adversário estiver interessado em jogar, deverá introduzir **\aceitar** para que seja aceite o convite efetuado. Se não tiver interesse deverá submeter **\rejeitar** para que o convite seja rejeitado. De referir, que para desafiar/aceitar um desafio é necessário que ambos os jogadores se encontrem conectados, daí recomendarmos que use o comando **\listusers** referido em cima.

Estando o jogo completamente criado basta utilizador usar o comando **\start** para todos os jogadores desse jogo começarem a jogar!

Para jogar, o jogador deverá escolher uma das quatro repostas possíveis (A, B,C ou D) em cada pergunta. Para isso deve colocar o comando ................

Para interagir com qualquer outro jogador online, usa-se o comando **\say** seguido <usarname(do jogador com quem pretende falar)> <”mensagem”>.

Em relação às perguntas existentes, o servidor já possuí algumas perguntas na sua base de dados, contudo, pode ser adicionar novas perguntas usando o comando **\question** indicando <pergunta> <resposta\_certa> <resposta\_errada1> <resposta\_errada2> <resposta\_errada3>.

Além desta lista, é possível ainda verificar quem são os administradores que estão conectados através de **\admin\_online.**

Para ver os desafios que fez e que ainda não obtiveram qualquer resposta o utilizador deverá submeter **\convites\_pendentes**. Ele terá acesso também aos convites que lhe foram dirigidos por outros jogadores através de **\listar\_convites**. Além disto, poderá ainda **\listar\_jogos**, para verificar os seus jogos e o estado dos mesmos.

No final de cada jogada, o vencedor ganhar 1 ponto enquanto que o vencido perde 1 ponto. Em caso de empate, as pontuações de cada jogador mantêm-se inalteradas.

Assim, as regras definidas para obtenção dos resultados são:

* Papel vence pedra;
* Pedra vence tesoura
* Tesoura vence papel

Logo que seja jogada a última ronda, os jogadores serão notificados do resultado final obtendo assim uma vitória, derrota ou empate, que constará em **\stats** <username>. Além dessas estatísticas, cada utilizador terá ainda acesso ao rating de cada jogador (**\rating** <username>). Para ver os cinco melhores jogadores deve introduzir **\rank\_5**.

Na componente social, o jogador poderá enviar mensagens para um determinado utilizador usando **\pm** <username> <corpodamensagem> ou através de **\shout** para todos os utilizadores.

O utilizador pode ainda alterar as suas credenciais (<username> e <password>). Para isso deve submeter **\mudar\_username** <password> <username novo>. O mesmo acontece com a alteração da password que só acontece através do comando **\mudar\_password** <password\_antiga> <password\_nova>. Existe ainda a possibilidade de apagar a sua própria conta caso o pretenda, submetendo **\apagar\_conta** <username> <password>.

Se pretender limpar a janela, o utilizador deverá introduzir **\limpar**.

Algumas funcionalidades só poderão ser executadas por utilizadores com privilégios, ou seja, administradores. O comando **\ban <username>** deverá ser utilizado para penalizar qualquer jogador que não cumpra as regras de jogo e no sentido inverso **\remover\_ban** <username>. É possível ainda verificar todos os jogadores banidos em **\listar\_ban**. Para tornar um jogador administrador deverá ser utilizado o comando **\tornar\_admin** <username> e pelo contrário se se pretender retirar privilégios deve-se introduzir **\remover\_admin** <username>. Para ver todos os administradores deve introduzir **\listar\_admin**.