# Meducation



## Unidade Curricular de Portfólio

Prof. Joaquim Filipe

## Manual de Utilizador

Trabalho realizado por:

João Nanques 202002588 Emanuel Martins 202100104 Turma IG-02

# Indice

. Introdução

. Instalação

. Configuração

. Interface da Aplicação

. Output

# Introdução

Este documento foi elaborado com o objetivo de ajudar os utilizadores a entender o funcionamento da aplicação, desta forma apresentamos o manual do utilizador da aplicação Meducation.

A aplicação Meducation foi proposta e criada com o intuito de desenvolver competências na área de engenharia de software com base nos conhecimentos adquiridos no decorrer da licenciatura em engenharia informática, desta forma e em conjunto com a disciplina de portefólio e com a ajuda da professora Rossana Santos e Helena Caria, juntámos a informática à saúde e surgiu a Meducation.

# Instalação

Para instalar a aplicação tem de ter um dispositivo android e deve seguir os seguintes passos:

* Abrir o email correspondente às informações da aplicação;
* Clicar no link do download da aplicação (APK);
* Aceitar termos legais;
* Proceder à instalação;
* Registar conta e fazer o login

# Configuração

# Interface da Aplicação

Com a instalação e o registo realizados com sucesso já é possivel executar a aplicação. Recomendamos numa primeira instância, a uma exploração livre da aplicação, abaixo prosseguimos com a explicação das funcionalidades existentes.

# Página Principal

A página principal exibe uma série de opções, destacamos a barra inferior que é comum a todas as páginas e onde será feita toda a navegação entre as páginas principais da aplicação. Na página inicial conseguimos ter acesso a

# Modos de Jogo

A opção "Modos de Jogo" oferece a funcionalidade de escolher qual o modo de jogo pertendido. O utilizador é orientado a selecionar a opção 1 e pressionar a tecla "Enter".

No novo menu apresentado, o utilizador terá à disposição três opções correspondentes aos modos de jogo. É possível escolher uma das duas opções, enquanto a terceira opção (?) permite a saída do programa principal. Essa estrutura proporciona uma navegação intuitiva e a capacidade de ver o jogo em vários modos de jogo.

Definições

Este menu tem como objetivo possibilitar ao utilizador a escolha das definições de jogo, o mesmo tem a opção de tempo de execução máximo, qual será o jogador inicial e ainda possibilita voltar ao menu inicial.

Neste Menu o utilizador pode escolher o tempo máximo de execução

# Regras do Jogo

O menu "Game Rules" exibe a descrição completa do jogo, fornecendo ao utilizador uma compreensão abrangente das regras antes de iniciar a partida. Essa abordagem permite que o utilizador se familiarize completamente com o jogo, compreendendo os detalhes das regras e estratégias essenciais para uma experiência mais informada e envolvente. Esse recurso é valioso para jogadores iniciantes ou para aqueles que desejam relembrar as regras específicas antes de começar a jogar.

# Mostrar Tabuleiros

Na opção "Solve a Game" ou "Resolver o Jogo", o utilizador pode visualizar a lista completa dos problemas disponíveis. Cada um desses problemas apresenta um desafio específico, e o utilizador tem a opção de escolher um deles para resolver. Essa funcionalidade permite que o utilizador explore as diferentes situações. A opção de visualizar a lista dos problemas oferece uma visão geral conveniente para que o utilizador possa tomar decisões informadas sobre qual problema abordar em seguida.

# Resultado após rondas

O output é o resultado obtido por meio dos algoritmos implementados. Os resultados são exibidos tanto no console de output quanto no ficheiro de solução logs.dat.