IoGOS DO PRoVA

1 3K4/8/8/p2k4/pp1B4/N5N1/P2Q4/8 w 3

.

2 6k1/p1p2rpp/1q6/2p5/4P3/PQ6/1P4PP/3R3K w 1

.

3 2R3rk/3N4/7K/3N4/8/8/r4p2/8 w 3

.

4 4n1bk/8/6PK/8/7N/8/8/8 w 2

.

5 1r6/5qpk/1b1R3B/3PpP2/8/6QP/5P2/6K1 w 3

.

USUARIOS VACIOS Y

DEJO LOS PROBLEMAS DEL 1 AL 5!!!!!

1. Registro de usuarios

Para comenzar los juegos de prueba empezaremos registrando usuarios.

Para ello, abriremos la Aplicación, haremos click en el botón de

Y, una vez en la ventana de registro, introduciremos el nombre de usuario: Jaime y la contraseña asd123. Despues le daremos al botón de

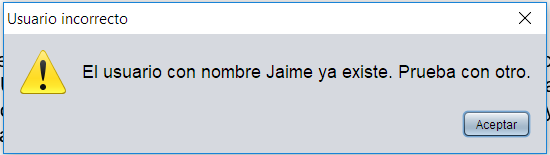
Como podemos comprobar, al no cumplirse la restricción de la contraseña, dado que no tenemos una letra mayúscula como mínimo, nos salta una alerta Warning y no se nos llega a registrar el usuario.

Probaremos de nuevo con nombre de Usuario: Jaime y contraseña: Asd123. Esta vez se nos ha creado el usuario, nos salta la alerta que nos informa que se ha realizado correctamente el alta del nuevo usuario y nos devuelve a la Vista de Inicio.

Volvamos a darle al botón de , esta vez crearemos el usuario con nombre: Carla y contraseña: Car12. Veremos de nuevo que no cumplimos la restricción dado que la contraseña no contiene 6 caracteres como mínimo. Escribiremos esta vez la contraseña: CarlaXD, pero nos saltará de nuevo el aviso dado que no tendremos ningún número en la contraseña. Finalmente, pondremos Carla12 y veremos que nos habrá creado bien el Usuario.



Volveremos una vez más a , esta vez probaremos con un nuevo Usuario con nombre Jaime y contraseña Jaimito123. La contraseña sabemos que cumple los requisitos, pero el nombre ya está en uso, y así nos lo advertirá el programa.





Tras esto, haremos clic en Aceptar y seguidamente en el botón de regreso

1. Inicio de sesión

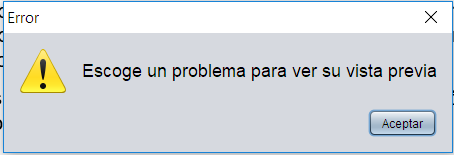
Empezaremos Iniciando sesión con la cuenta de Jaime. Pondremos en el campo de nombre de usuario: Jaime y como contraseña: Carla12. Al hacer click en el botón de , nos saltará un aviso de que el usuario es incorrecto.

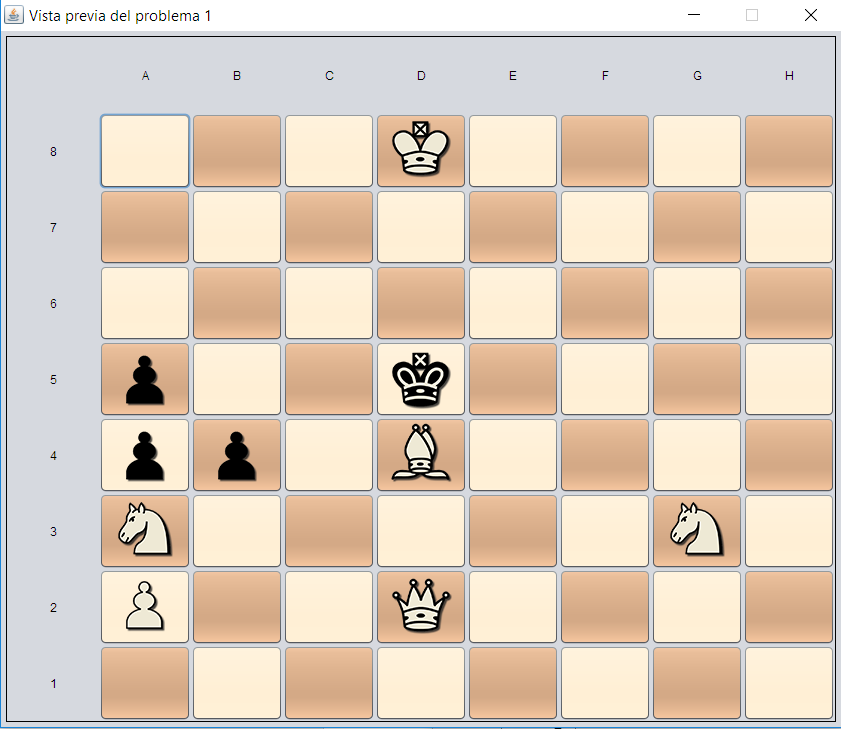
Probaremos esta vez con la contraseña Asd123. Al Iniciar sesión, esta vez, accederemos al Menú, dado que los datos son correctos.

1.  Jugar

Una vez dentro del menú, haremos click en el botón , una vez dentro de la ventana para Jugar contra la máquina, nos percataremos de que hay 5 problemas definidos por defecto y los movimientos requeridos para ganar. Para saber cómo están hechos cada uno de los problemas descritos, haremos click en en el botón de previsualización .

Como no hemos seleccionado un problema, nos saltará el aviso siguiente:



Esta vez, haremos click en el primer Problema: Problema 1. Movimientos: 3, seguidamente haremos click en el botón de previsualización y se nos abrirá una nueva ventana con el Problema 1.

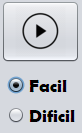
A partir de aquí podremos previsualizar varios problemas a la vez para compararlos. Si queremos cerrarlos simplemente cerraremos la ventana correspondiente al problema.

Una vez cerradas todas las previsualizaciones, haremos click en el botón de ranking, , con el Problema 1 seleccionado.

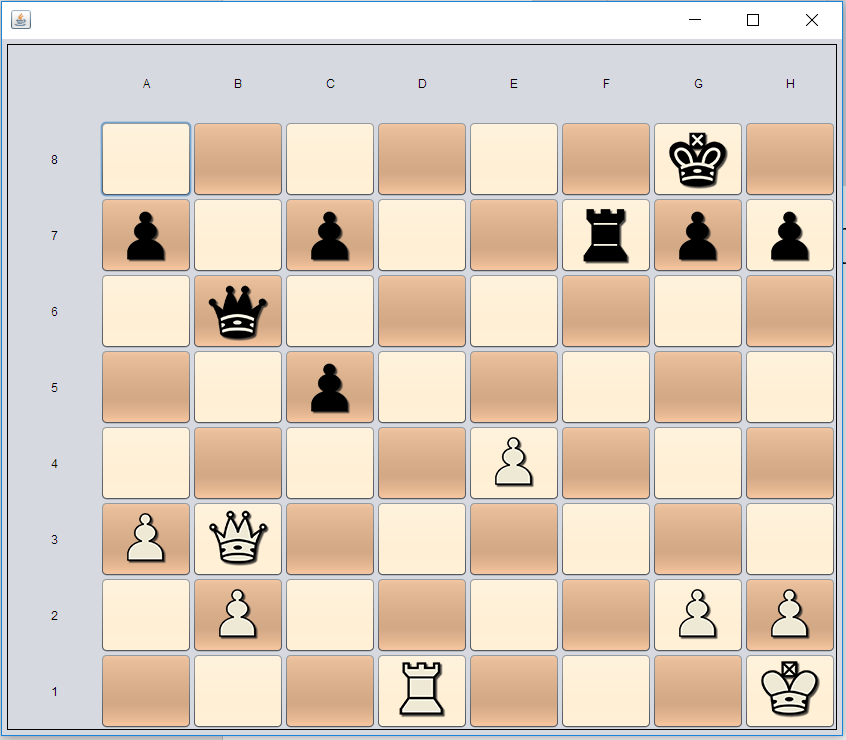
Si no seleccionamos ningún problema, también nos saltará un warning avisándonos de que debemos seleccionar algún problema.

Al darle al botón, se nos abrirá esta pantalla. En este momento el ranking estará vacío, pues nadie ha jugado al problema aún.



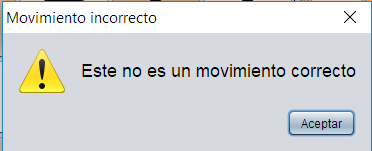
Haremos click en el botón de retroceder, seleccionaremos el Problema 2, el cual se resuelve en 1 movimiento, seleccionaremos la dificultad Fácil y daremos click en el botón de Play:

Se nos abrirá la pantalla de juego siguiente:

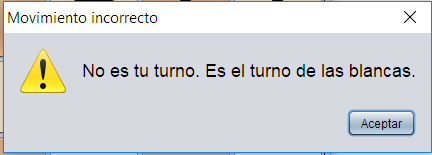


Para mover, simplemente haremos click en la ficha que queremos mover, seguidamente de la posición a la que queremos mover dicha ficha.

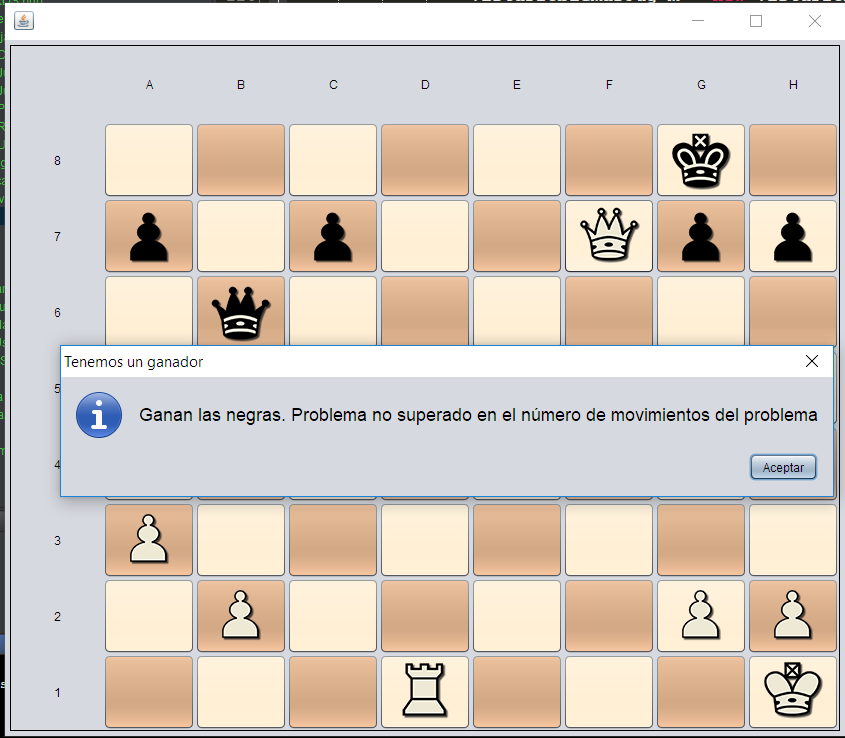
Si intentamos mover una ficha de forma errónea según las leyes de ajedrez (por ejemplo, intentamos mover la torre de D1 hacia E2), nos saltará el siguiente warning:



Si intentamos mover una ficha que no es nuestra (por ejemplo, el peón negro de C5 hacia C4), nos saltará este otro warning:



Si por el contrario, hacemos un movimiento correcto, como por ejemplo la reina de B3 hacia F7, pero no logramos ganar dado que el problema se resuelve en un solo movimiento y ese no es el correcto, nos saltará el siguiente mensaje:



Al darle a aceptar, volveremos a la selección de problemas. Podemos comprobar que el ranking del Problema 2 no se ha actualizado, dado que no hemos ganado.

Volvamos a intentarlo, seleccionamos el Problema 2, dificultad Facil, y click en el botón de Play.

Esta vez ganamos