

# Manual d'usuari Mastermind

Desenvolupat per:

Miquel Gómez Esteve

Sabin Gurung

Guillem Rosselló Baiges

El manual d'usuari mostra les diferents views que componen el projecte, i desenvolupa totes les funcions que es duen a terme en cadascuna d'elles.

## Índex

Objectiu del joc

Main Menu

Ranking

Load Game

Play

CodeMaker

CodeBreaker

In Game Menu

Save Record

## Objectiu del joc

Mastermind es un job de taula entre dos jugadors, amb dos rols diferenciats: codebreaker i codemaker.

L'objectiu del codebreaker consisteix en trobar un codi, format per un seguit de colors, mentre que el codemaker és l'encarregat de decidir el codi anomenat objectiu o model.

Cada torn consisteix en un intent (guess) per part del codebreaker, i una resposta del codemaker, la qual donarà informació al codebreaker de cara al segment torn.

La resposta que proporciona el jugador amb rol de codemaker consisteix en un seguit de peces (pegs) negres o blanques. Cada peça negra indica que hi ha un color en una posició correcta. I cada peça blanca indica que hi ha un color correcte però aquest no està situat a la posició correcta.

El codebreaker té fins a 10 torns per a trobar el code objectiu. Si nó ho aconsegueix el codemaker guanya la partida.

## Main Menu

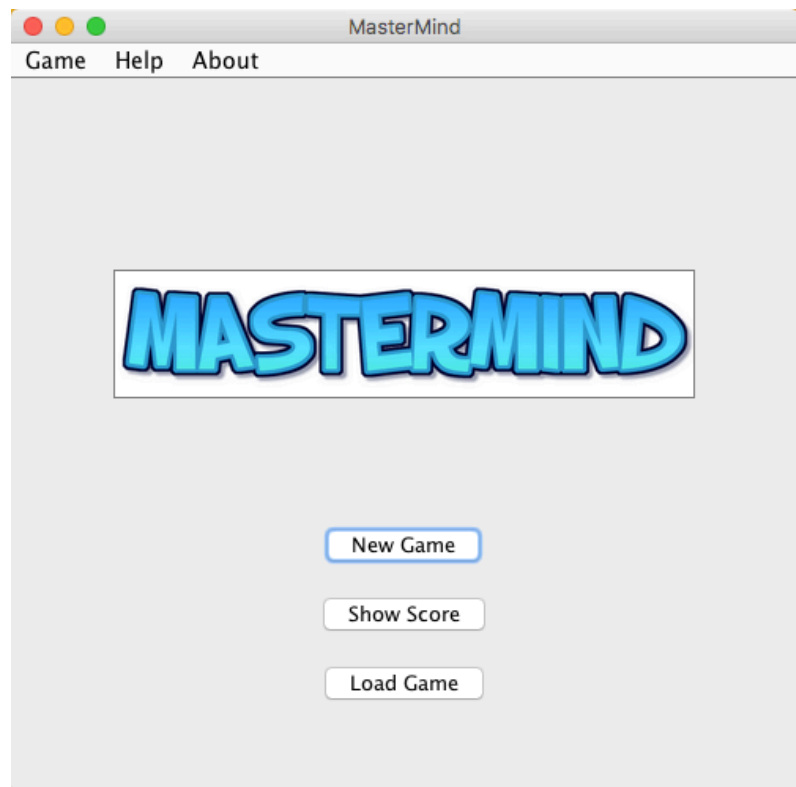
Pantalla principal, permet:

- Iniciar una partida

- Mostrar el ranking

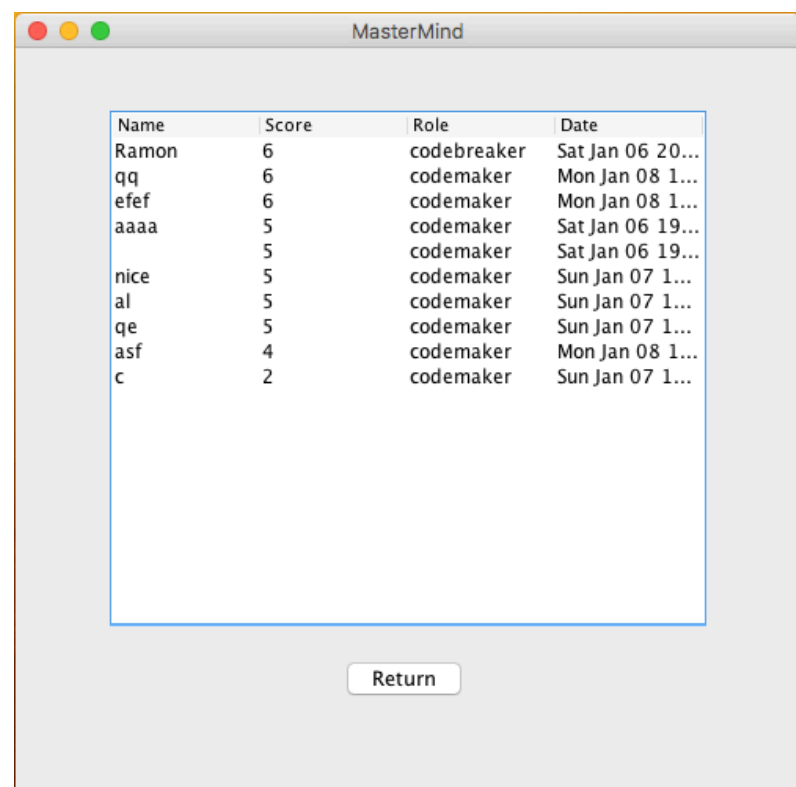
- Carregar una partida

A part d'aquestes tres accions principals també permet llegir les instruccions bàsiques per jugar (Help) i llegir informació sobre els desenvolupadors (About).



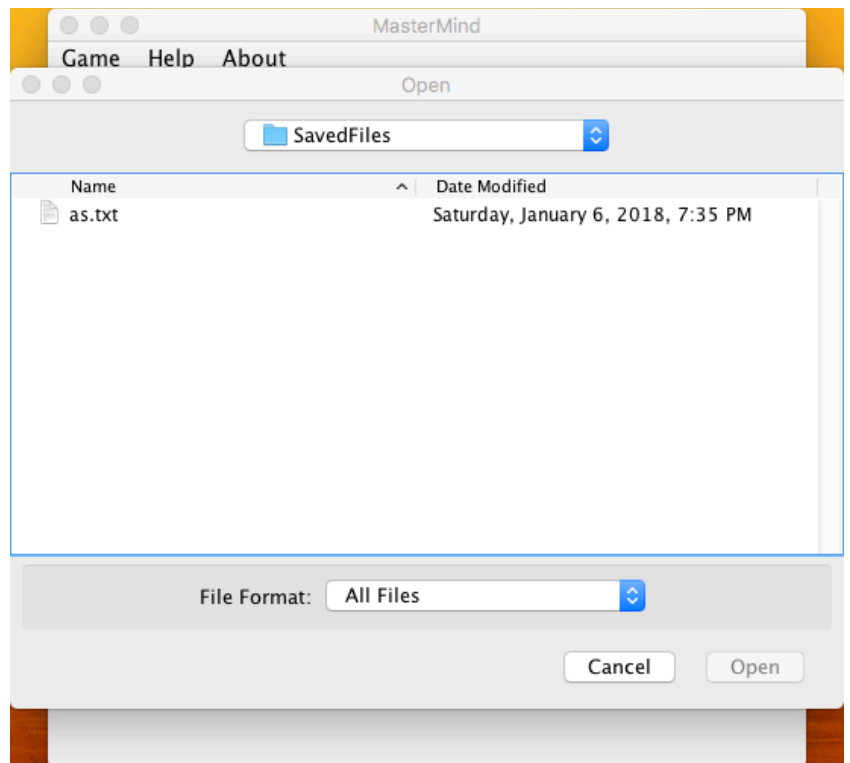
## Ranking

Mostra el ranking d'aquelles partides finalitzades que l'usuari a decidit emmagatzemar.



## Load Game

En aquesta pantalla l'usuari pot recuperar qualsevol partida de la qual hagi guardat una instància. Cada fitxer representa l'estat d'una partida, i està identificat pel nom que l'usuari hagi seleccionat en el moment de guardar-la.



## Play

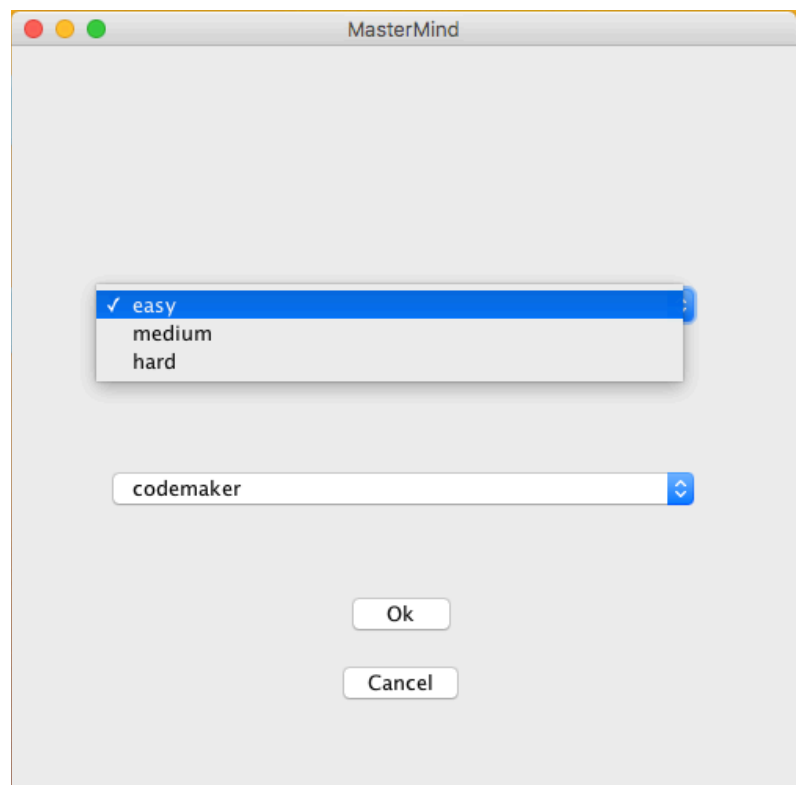
En aquesta pantalla l'usuari pot escollir els dos paràmetres que definiran la partida:

Dificultat: Cada mode de dificultat està definit per les següents característiques

easy: Codis de longitud 4, sense repeticions, i 6 colors possibles

medium: Codis de longitud 4, amb repeticions, i 6 colors possibles

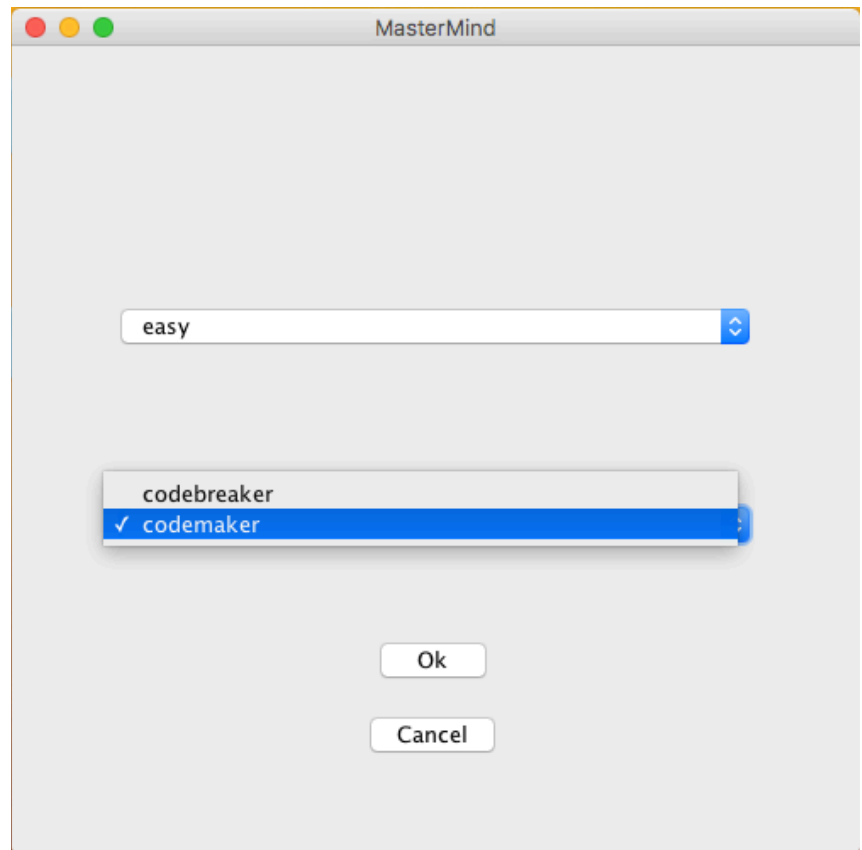
hard: Codis de longitud 5, amb repeticions, i 6 colors possibles



Role: L'usuari pot escollir els següents dos rols

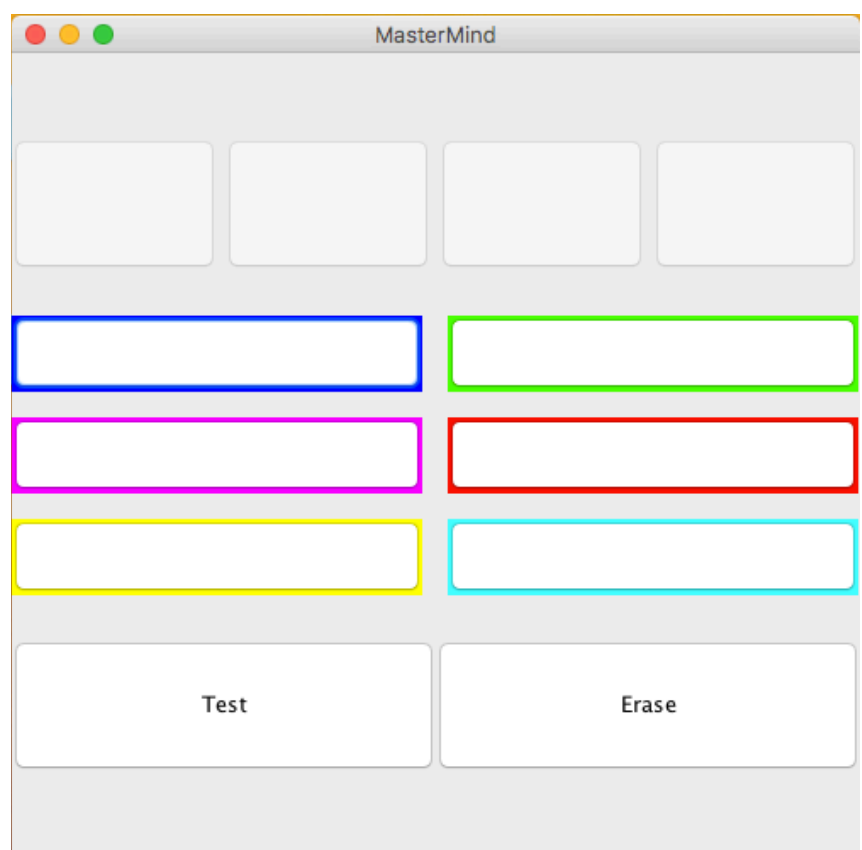
codemaker: L'usuari crea el codi model i retorna el feedback dels intents que realitza la màquina.

codebreaker: L'usuari intenta desxifrar el codi model definit per la màquina



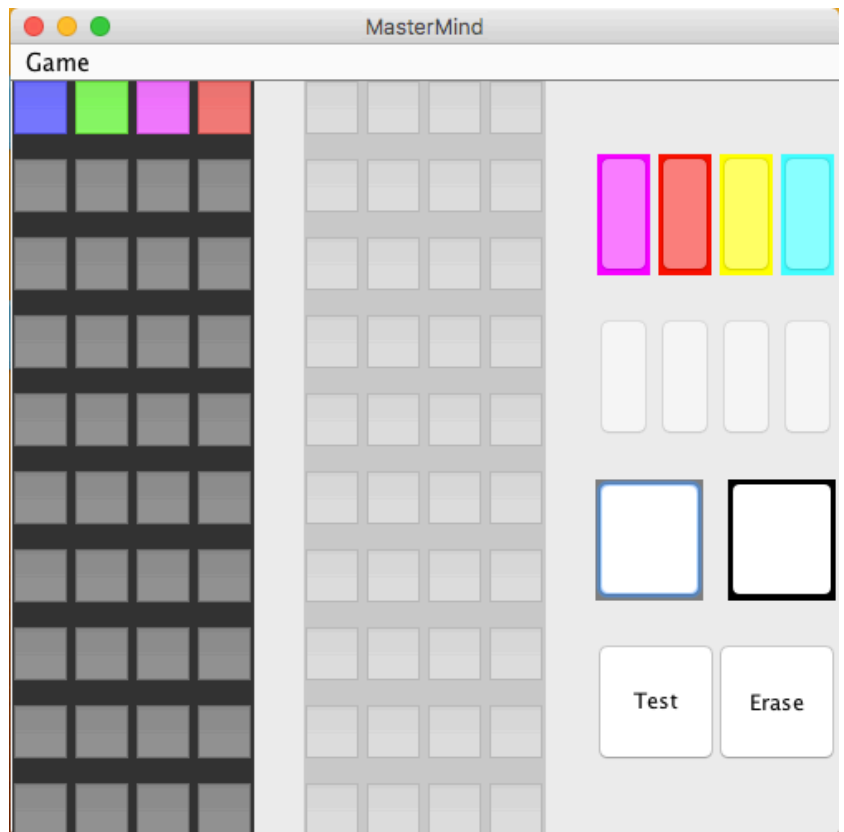
## CodeMaker

En la primera pantalla l'usuari ha de definir el codi model. Els botons de colors serveixen per definir el codi (Els colors del codi es defineixen d'esquerra a dreta). El botó erase serveix per eliminar l'últim color afegit en cas que l'usuari vulgui modificar-lo. El botó test serveix per definir el codi model un cop l'usuari l'ha seleccionat.



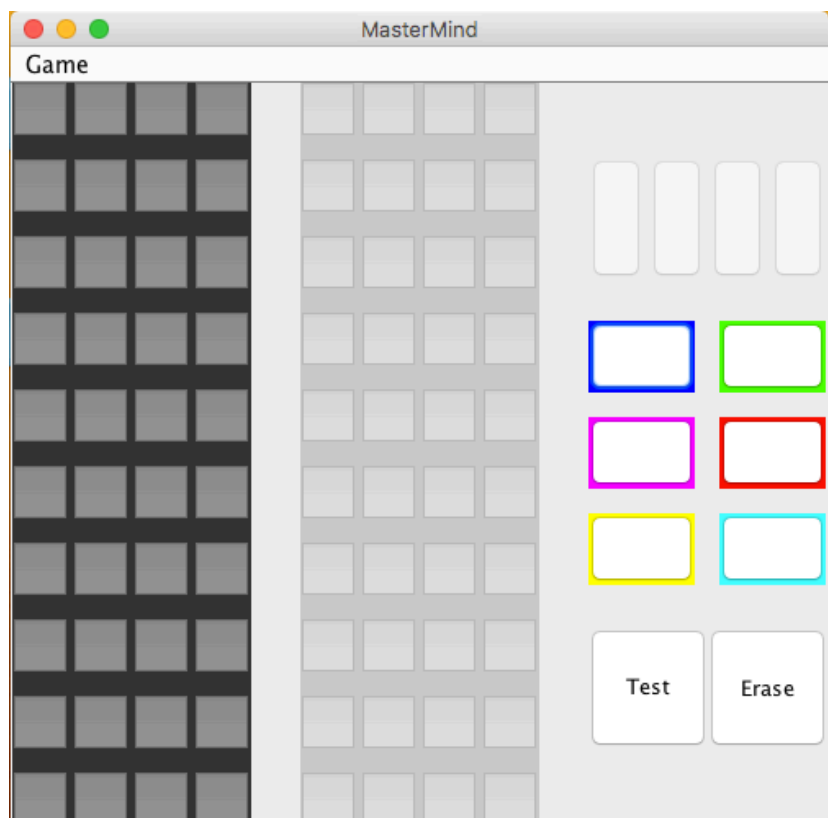
En la pantalla de joc el codi model apareix a la part superior dreta. La màquina va donant els codis test i l'usuari s'encarrega de retornar el feedback. El feedback està definit per dos colors: gris i negre (els botons sobre test i erase, respectivament). Per cada color del codi test que es trobi també al codi model en la mateixa situació, l'usuari ha de clicar el botó negre. Per cada color del codi test que es trobi al codi model però no en la mateixa posició, l'usuari ha de clicar el botó gris.

**NOTA:** L'ordre en que s'introdueixen no afecta el resultat.



## CodeBreaker

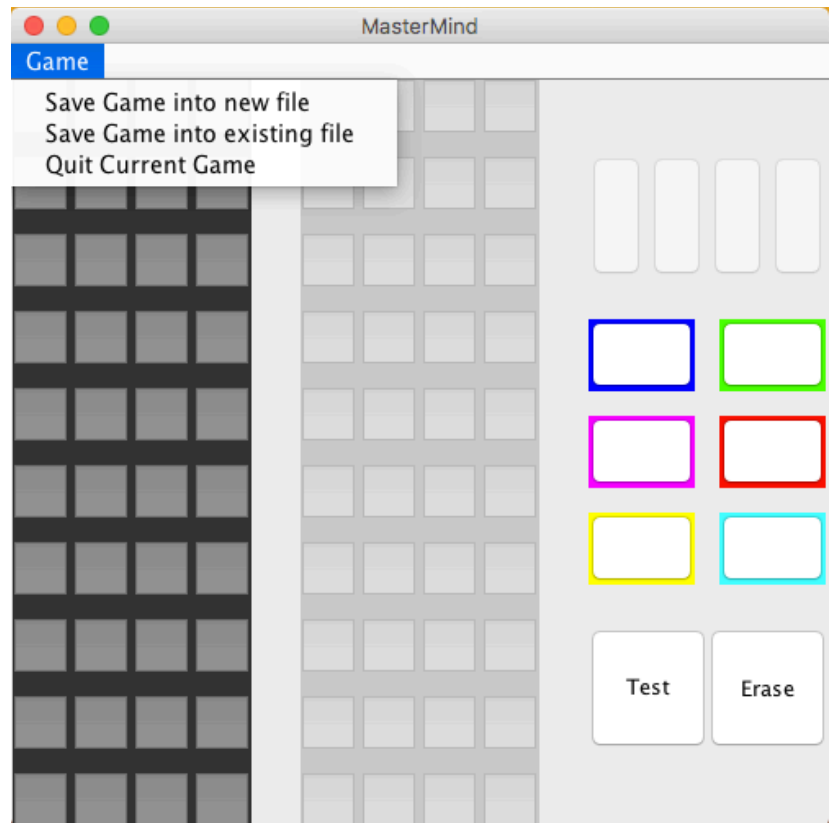
En la pantalla de joc l'usuari ha de crear els codis test, a partir del qual la màquina generarà els seus respectius feedbacks. A la columna de l'esquerra apareixeran els tests, i a la columna dreta els seus respectius feedbacks. Les funcions dels botons test i erase són les mateixes en totes les pantalles del projecte (la seva funcionalitat ja ha estat descrita a l'apartat CodeMaker).



## In Game Menu

El menú de la partida té tres opcions: La primera permet crear un nou fitxer on guardar la partida actual, la segona permet seleccionar un fitxer ja existent per sobreescriure'l amb la informació de la partida actual i finalment l'última opció permet tornar a la pantalla principal del projecte.

**NOTA:** Si es torna al menú principal sense prèviament guardar la partida actual, es perdrà l'estat d'aquesta.



## Save Record

Un cop finalitzada la partida, a l'usuari se li ofereix la possibilitat de guardar el seu record al Ranking, amb el nom que l'usuari vulgui.

**NOTA:** La taula de Ranking està limitada a 10 records, de manera que sempre se sobreescriu el pitjor resultat.

