

Manual d'Usuari

PROP GRUP 12.1

Aina Gomez
Gerard Oliva
Pere Mir
Pol Contreras

Index

1.Executar el programa.....	3
1.1 Requisits.....	3
1.2 Instal·lació i Execució.....	3
2. Funcionalitats.....	4
2.1 Menú Principal.....	4
2.2 Començar Partida.....	4
2.3 Jugar com a Codebreaker.....	4
2.4 Jugar com a Codemaker.....	5
2.5 Menu de Pausa i Guardar Partida.....	5
2.6 Consultar Normes.....	6
2.7 Consultar i Reiniciar Ranking.....	6
2.8 Consultar, Carregar i Eliminar Partides Guardades.....	6

1.Executar el programa

1.1 Requisites

- Client git per clonar el repositori.
- Java JDK 11 per compilar i executar el programa.

1.2 Instal·lació i Execució

Per clonar el repositori, executar la següent comanda:

Unset

```
git clone https://repo.fib.upc.es/grau-prop/subgrup-prop12.1.git
```

Per compilar el programa, executar les següents comandes:

Unset

```
cd subgrup-prop12.1/ENTREGA2/FONTS/
```

```
./gradlew distZip
```

Per executar el programa, primerament haurem de descomprimir el zip que s'acaba de crear amb l'eina de la nostra preferència, i després executar la següent comanda:

Unset

```
cd build/distributions/subgrup-prop12.1/bin
```

```
./subgrup-prop12.1
```

2. Funcionalitats

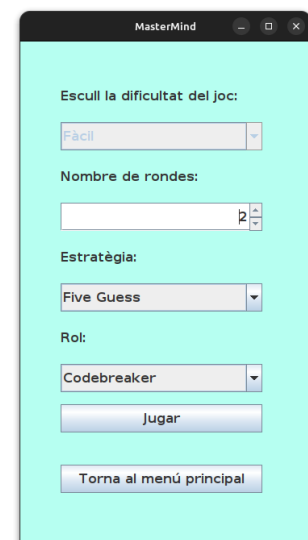
2.1 Menú Principal

A la pantalla principal podrem veure 4 diferents opcions, la primera és jugar (Apartat 2.2), la qual si premem el botó ens portarà a la pantalla de configuració d'una partida. Per altra banda, també tenim els botons de Ranking (Apartat 2.8) i Partides Guardades (Apartat 2.10), els quals ens portaran a les seves respectives pantalles. Finalment, tenim el botó de Sortir, el qual ens permetrà tancar l'aplicació.



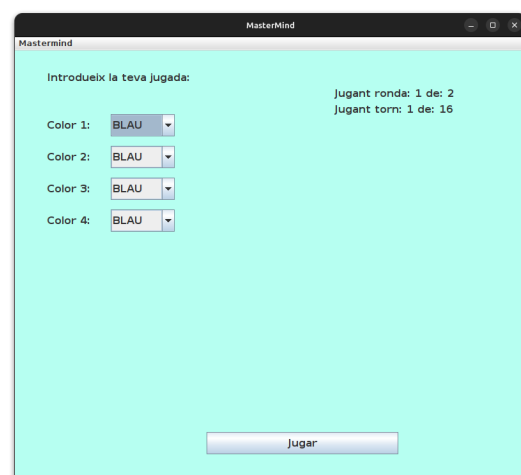
2.2 Començar Partida

En aquesta pantalla podem escollir la configuració de la partida que voldrem jugar, la dificultat només la podem escollir si el algoritme utilitzat es el genetic, ja que amb five guess es la configuració mes fácil, seleccionar el nombre de rondes, el algoritme o estratègia que volem que la máquina utilitza i el rol que volem jugar, seguit dels botons per jugar i tornar.



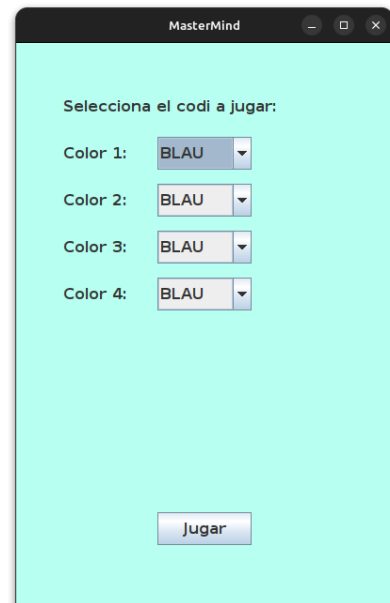
2.3 Jugar com a Codebreaker

Si a la pantalla anterior (Apartat 2.2) seleccionem el rol de Codebreaker ens trobarem seguidament amb aquesta pantalla, es la partida vista com a Codebreaker i conte un contador sobre la roda i els torn que s'està jugant i els que queden per acabar la partida. També conte per seleccionar colors per fer el primer guess del codi, el qual al següent torn ens retornara les espigues corresponents blanques i/o negres.



2.4 Jugar com a Codemaker

Aquesta pantalla surt quan ens toca jugar o hem seleccionat jugar com a codemaker (Apartat 2.2). Hem de seleccionar el codi que volem per jugar la partida, segons la dificultat que haguem escollit tindrem la opció de seleccionar més o menys colors i un cop tinguem el codi el botó de jugar per començar.

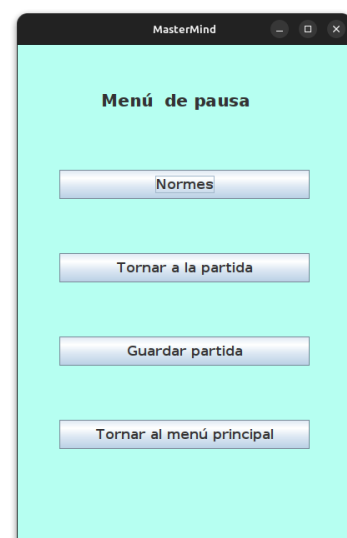


Posteriorment tenim aquesta pantalla la qual es la vista de la partida jugant com a Codebreaker, en aquesta perspectiva de la partida es te present a l'usuari el codi que ha introduït al iniciar la partida i en aquest cas, enlloc de contestar amb colors, contesta amb les espigues que coincideixen amb el guess de la màquina. Si és incorrecte s'avisava a l'usuari i es pot demanar ajudar per contestar.

2.5 Menu de Pausa i Guardar Partida

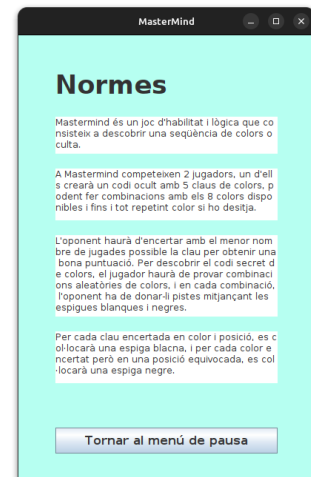
Aquesta pantalla quan presionem el nom del joc a les vistes anteriors (Apartats 2.4 i 2.3) tenim l'opció de posar el joc en pausa, un cop en aquesta pantalla, podem optar per consultar les normes del joc (Apartat 2.6), tornar a la partida, Guardar la partida per continuar-la posteriorment i opció de tornar al menú principal sense guardar la partida.

Control d'errors: Missatge de confirmació al intentar tornar al menú principal.



2.6 Consultar Normes

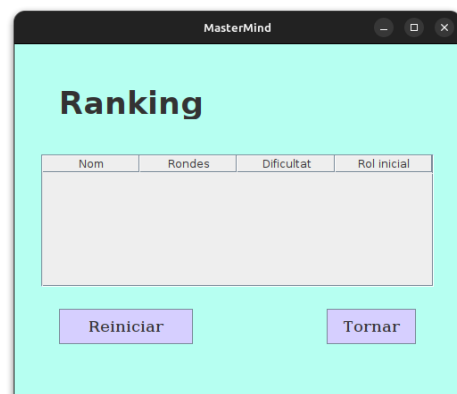
Aquesta pantalla només explica les normes del joc del Mastermind basiques, per si algun usuari necesite consultar-les.



2.7 Consultar i Reiniciar Ranking

A la pantalla del ranking es podran veure les partides que haguem acabat i li hem posat un nom, un cop en aquesta pantalla tenim l'opció de reiniciar el ranking, el qual borra totes les partides que haguem acabat, i el botó de tornar a la pantalla principal.

Control d'errors: Missatge de confirmació al intentar reiniciar el ranking.



2.8 Consultar, Carregar i Eliminar Partides Guardades

A la pantalla de partides guardades podrem veure les partides que haguem deixat a mitges, d'aquesta manera tenim el control d'aquestes per carregar-les o eliminar-les, amb els seus respectius botons, per últim tenim el botó tornar per tornar a la pantalla principal.

Control d'errors: Missatges d'error si no s'ha seleccionat cap partida al carregar o al eliminar, control també de confirmación al intentar eliminar una partida.

