

SCRABBLE

Projecte de Programació - Q2 2024/2025

Manual d'usuari

Identificador de l'equip: 43.2

Raül Box Velasco: [raul.box](#)

Martina Cusidó Gascón: [martina.cusido](#)

Ada Peña Treviño: [ada.pena](#)

Aina Serra Ferré: [aina.serra.ferre](#)

Versió del lliurament 1.3

Índex

1. Executar el programa	3
2. Menú principal	4
3. Crear Perfil	5
4. Iniciar Sessió	6
5. Normes del Joc	7
6. Menú Joc	8
7. Crear Avatar	10
8. Consultar Avatars	12
9. Crear Partida	13
10. Partida	15
10.1. Guardar Partida	16
10.2. Abandonar Partida	16
10.3. Col·locar Paraula	17
10.4. Canviar Fitxes	18
10.5. Canvi de Torn	1
10.6. Pausar Partida	1
10.7. Ranking de la Partida	1
11. Reprendre Partida	1
12. Eliminar Avatar	1
13. Consultar Estadístiques	1
14. Rànquing d'Avatars	1
15. Eliminar Perfil	1
16. Tancar sessió	1

1. Executar el programa

Instruccions per compilar i executar el programa (només per a sistemes Windows):

Per executar el programa primer cal compilàr-lo per tal de generar el fitxer executable en format.jar. Per això caldrà fer el següent:

1. Anar al directori ENTREGA3/FONTS.
2. Obrir la terminal.
3. Entrar la comanda .\compilar.bat.

Aquesta acció compilarà el programa generant el fitxer.jar.

Per tal d'executar el programa cal executar la següent comanda: .\scrabble.bat o bé prémer l'icone "Scrabble - PROP" des de l'explorador d'arxius.

2. Menú principal

Quan s'executa el programa, es mostra la pantalla del Menú Principal. Aquesta pantalla inclou quatre botons principals que permeten accedir a les diferents funcionalitats del joc, així com el logo identificatiu que representa l'aplicació.

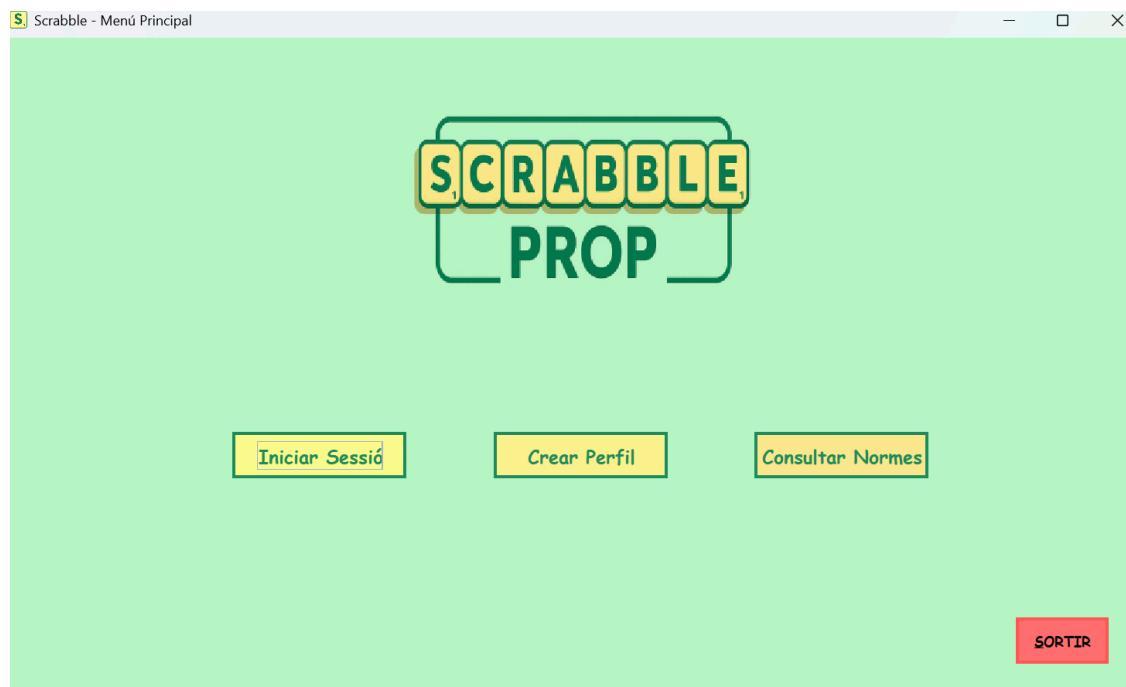


Figura 1: Pantalla Principal

En prémer el botó "**Crear Perfil**", es mostra una pantalla on l'usuari pot introduir les seves dades per enregistrar-se a l'aplicació. ([Veure apartat 3](#)).

En prémer el botó "**Iniciar Sessió**", es mostra una pantalla per accedir al menú de joc. ([Veure apartat 4](#)).

En prémer el botó "**Consultar Normes**", es mostra una finestra amb un resum de les normes bàsiques del joc de Scrabble. ([Veure apartat 5](#)).

En prémer el botó "**Sortir**", l'aplicació es tanca completament.

3. Crear Perfil

En accedir a aquesta pantalla, l'usuari trobarà dos camps obligatoris que ha d'omplir per poder registrar-se correctament: el nom d'usuari i la contrasenya. Un cop introduïts, es crearà el perfil i l'usuari podrà accedir a totes les funcionalitats disponibles.

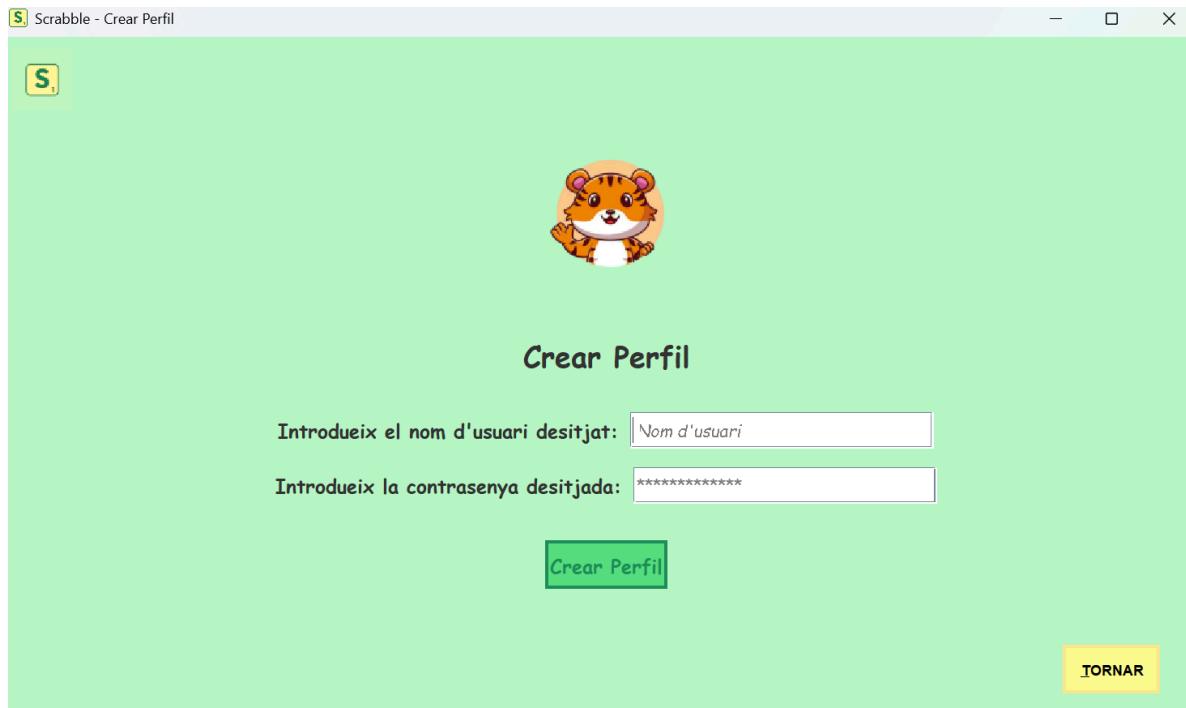


Figura 2: Pantalla registre

El primer camp a omplir és el nom d'usuari, indicat amb el text “Introduceix el nom d'usuari desitjat”. Aquest nom serà l'identificador del perfil.

El segon camp és la contrasenya, marcat amb “Introduceix la contrasenya desitjada”, que permetrà accedir a l'usuari en futurs inicis de sessió.

Un cop s'ha completat correctament els dos camps, cal fer clic al botó **“Crear perfil”**. Automàticament el perfil es crea i apareix un missatge que indica: “S'ha creat correctament el teu perfil. Vols iniciar sessió amb ell?”

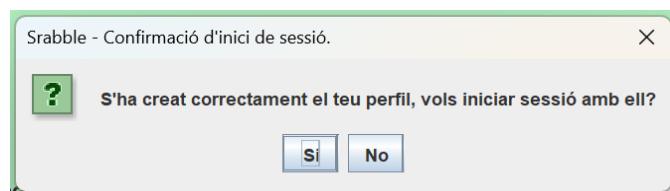


Figura 3: Avís incisi de sessió

Si l'usuari accepta, s'inicia la sessió amb aquest perfil i es mostra la pantalla del [“Menú Joc”](#).

Si es rebutja, es redirigeix a l'usuari al [“Menú principal”](#).

4. Iniciar Sessió

En accedir a aquesta pantalla, l'usuari trobarà dos camps obligatoris que ha de completar per iniciar sessió: el nom d'usuari i la contrasenya.

Si l'usuari no disposa d'un compte, pot crear-ne un de nou fent clic a l'opció “**Crear un compte**”, que el redirigeix a la pantalla de “[Crear Perfil](#)” per completar el registre.



Figura 4: Pantalla Inici de sessió

El primer camp que apareix està identificat amb el text “Introduceix el nom d'usuari desitjat:”. Aquí s'ha d'introduir el nom d'usuari d'un perfil ja existent.

El segon camp és per a la contrasenya, que ha d'estar vinculada al nom d'usuari introduït anteriorment.

Un cop completats correctament els dos camps, cal fer clic al botó “**Inicia sessió**”. Si les dades són correctes, es mostrarà la pantalla següent ([Menú Joc](#)) confirmant que l'inici de sessió ha estat satisfactori.

En cas contrari, si algun dels camps no és vàlid o no coincideixen les dades, es mostrarà un missatge d'error indicant el problema perquè es pugui corregir.

5. Normes del Joc

Un cop s'accedeix a aquesta pantalla, es mostra un resum clar i concís de les normes bàsiques del joc del Scrabble. Aquesta informació permet entendre el funcionament general de la partida de manera ràpida. A més, s'ofereix un enllaç directe a les normes oficials del joc, per tal que l'usuari pugui consultar-les amb més detall si ho desitja.

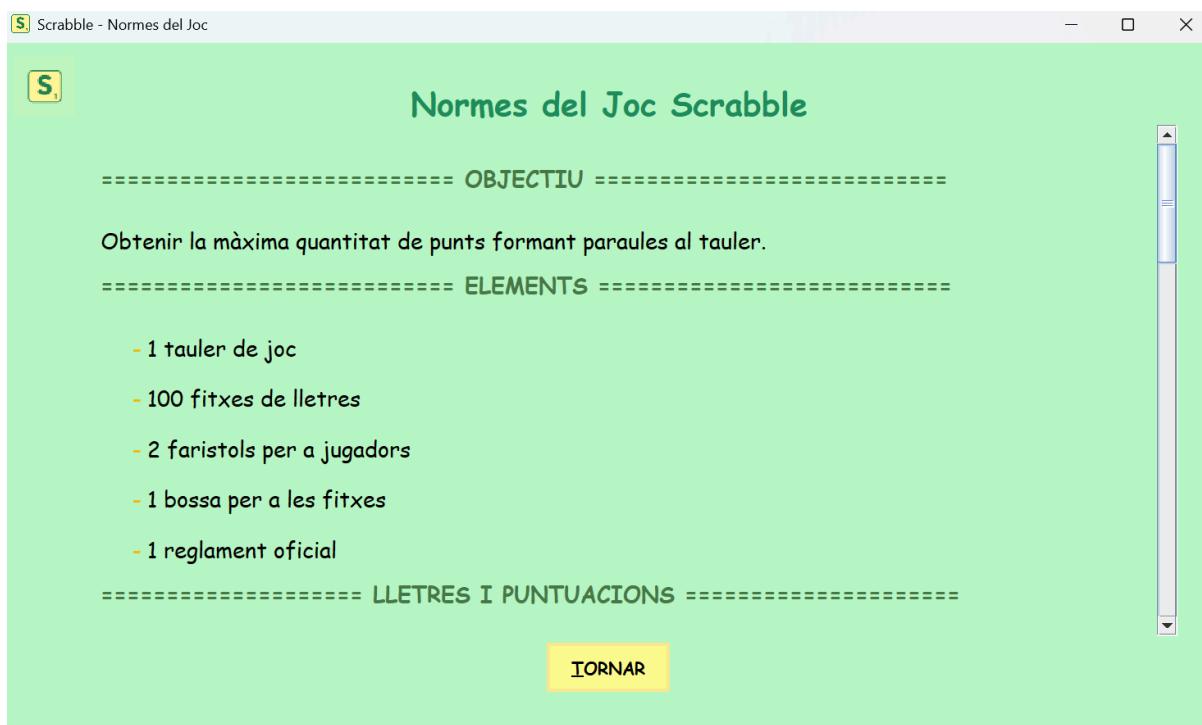


Figura 5: Pantalla Normes

En prémer el botó “**Tornar**”, l’usuari és redirigit a la pantalla des d’on hagi obert aquesta finestra.

6. Menú Joc

Aquesta és la pantalla principal del menú del joc, des de la qual es pot accedir a les diferents funcionalitats disponibles. Actua com a nucli de l'aplicació, permetent a l'usuari iniciar una nova partida, reprendre'n una guardada, consultar les estadístiques dels avatars o accedir a les normes del joc, entre altres opcions.

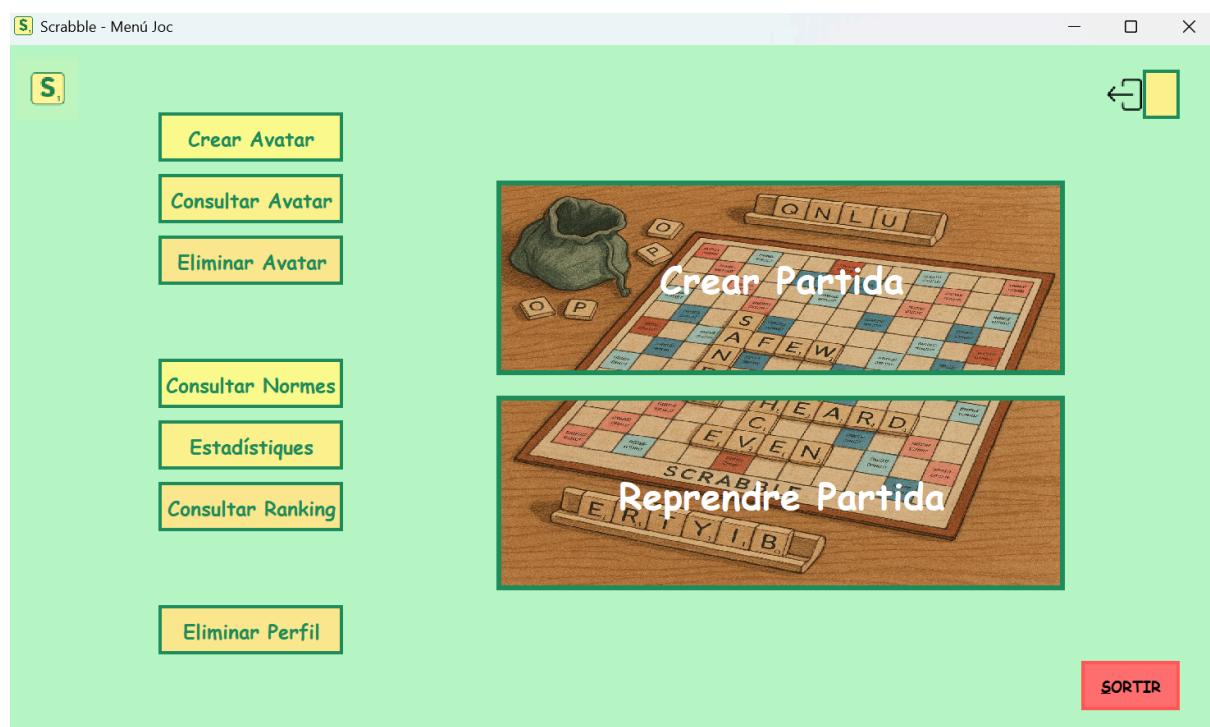


Figura 6: Pantalla Menú Joc

En prémer el botó “**Crear Avatar**”, l’usuari és redirigit a la pantalla de “[Crear Avatar](#)”, que actuarà com a jugador en una partida.

En prémer el botó “**Consultar Avatar**”, l’usuari és redirigit a la pantalla de “[Consultar Avatars](#)”.

En prémer el botó “**Eliminar Avatar**”, apareix una finestra per a eliminar-lo. (Veure [Eliminar Avatar](#)).

En prémer el botó “**Consultar Normes**”, l’usuari és redirigit a la pantalla “[Normes del joc](#)”.

En prémer el botó “**Consultar Estadístiques**”, l’usuari és redirigit a la pantalla de “[Consultar Estadístiques](#)”.

En prémer el botó “**Consultar Ranking**”, l’usuari és redirigit a la pantalla de “[Ranking d’Avatars](#)”.

En prémer el botó “**Eliminar Perfil**”, apareix una finestra d’eliminació (Veure [Eliminar Perfil](#)).

En prémer el botó “**Crear Partida**”, l’usuari és redirigit a la pantalla de “[Crear Partida](#)”.

En prémer el botó “**Repindre Partida**”, l’usuari és redirigit a la pantalla de “[Repindre Partida](#)”.

En prémer el botó situat a l’extrem superior dret de la pantalla, l’usuari és redirigit a la pantalla de “[Tancar Sessió](#)”.

En prémer el botó “**Sortir**”, l’aplicació es tanca completament i es torna a la terminal.

7. Crear Avatar

Un cop s'accedeix a aquesta pantalla, l'usuari pot crear un nou avatar que actuarà com a jugador en les partides de Scrabble.

Per completar la creació, és necessari introduir un nom identificatiu per a l'avatar. A més, de manera opcional, es pot afegir una imatge de perfil per personalitzar-lo visualment.



Figura 7: Pantalla crear avatar

El primer camp que apareix està identificat amb el text “Introduceix el nom del avatar:”. Aquest nom serà l'identificador principal del avatar.

En prémer el botó “**Seleccionar imatge**”, es dona a l'usuari l'opció de triar entre dues alternatives: (Veure figura 8).

- Pujar una imatge des del seu ordinador.
- Seleccionar una de les imatges per defecte disponibles a l'aplicació.

En prémer el botó “**Crear Avatar**”, s'elimina la imatge seleccionada actualment.

En prémer el botó “**Crear Avatar**”, es crea l'avatar, l'usuari és portat a la pantalla “[Menú Joc](#)” i apareix el missatge informatiu “Avatar creat correctament!”. (Veure figura 9).

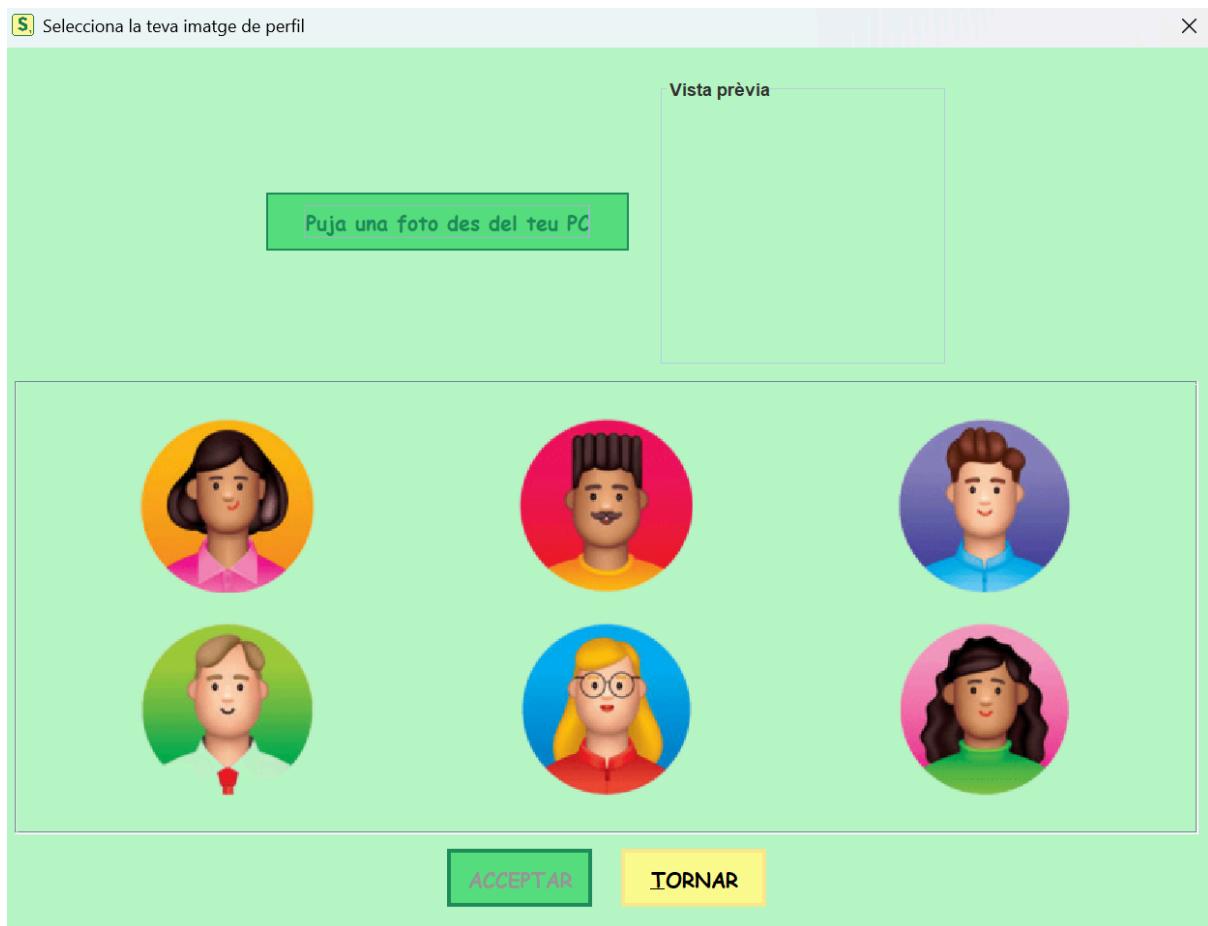


Figura 8: Pantalla configurar avatar



Figura 9: Avís de creació d'avatar

8. Consultar Avatars

Un cop s'accedeix a aquesta pantalla, l'usuari pot visualitzar tots els avatars que ha creat i que té associats al seu compte. Aquí es mostren, de manera resumida, el nom i la imatge de cada avatar.

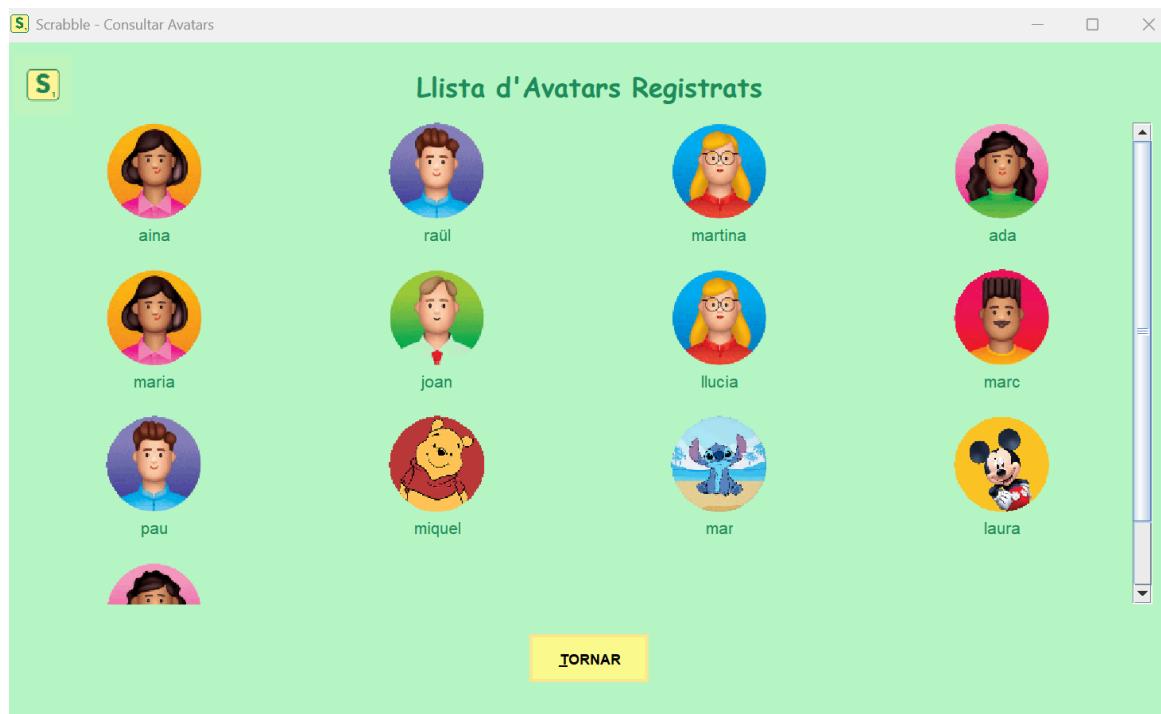


Figura 10: Pantalla Consultar Avatars

En prémer el botó “**Tornar**”, l’usuari és portat a la pantalla “[Menú Joc](#)”.

9. Crear Partida

Un cop s'accedeix a la pantalla “Crear Partida”, l'usuari escull si vol jugar “Avatar vs Avatar” o “Avatar vs Màquina”, selecciona la mida del taulell i l'idioma del diccionari (català, castellà o anglès). Un cop definits aquests paràmetres ja es podrà iniciar el joc.

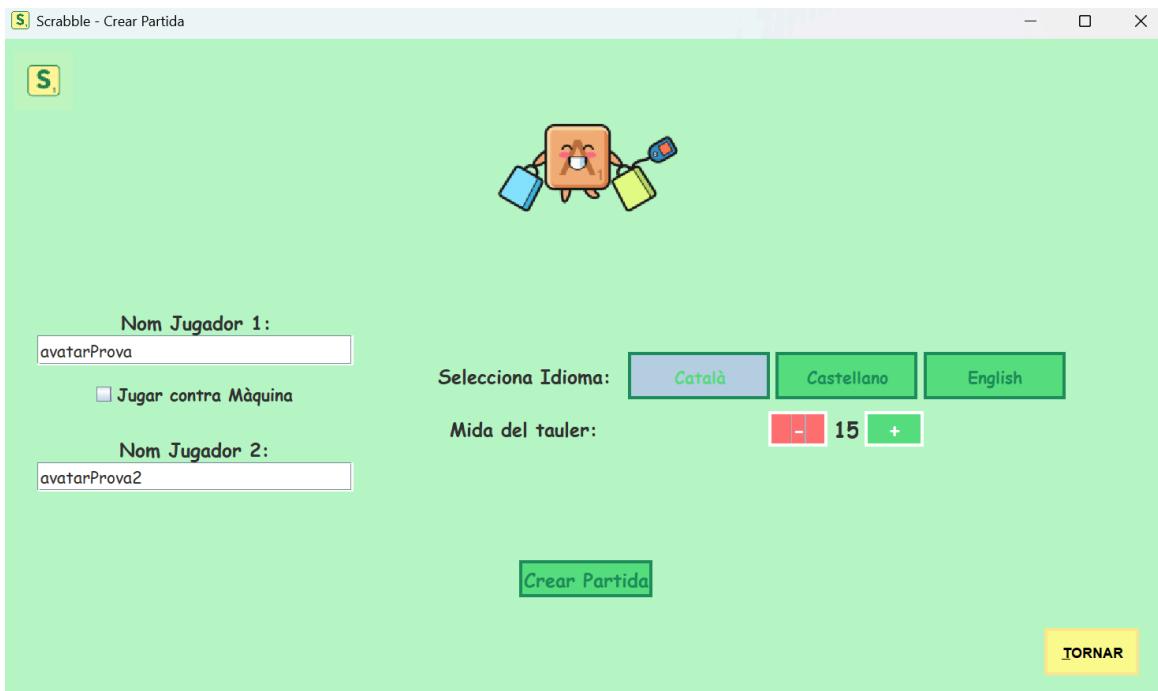


Figura 11: Pantalla configuració partida

El primer camp que apareix està identificat amb el text “Nom Jugador 1:”. Aquest nom serà el del primer jugador.

Si es prem el botó “**Jugar contra Màquina**”, el camp “Nom Jugador 2:” desapareix perquè l'ponent serà la màquina. (Veure figura 12)

En cas contrari, el camp que apareix està identificat amb el text “Nom Jugador 2:”. Aquest nom serà el del segon jugador.

El camp “**Seleccionar Idioma**” mostra tres botons etiquetats com “**Català**”, “**Castellano**” i “**English**”. L'usuari ha de seleccionar-ne un per triar l'idioma del diccionari que s'utilitzarà durant la partida.

El selector “**Mida del tauler:**” ofereix mides predefinides del taulell (per exemple, 15×15 o 17×17). L'usuari pot triar la dimensió desitjada abans de començar la partida.

En prémer el botó “**Crear Partida**”, es crea la partida i l’usuari és portat a la pantalla “[Partida](#)”.

En prémer el botó “**Tornar**”, l’usuari és portat a la pantalla “[Menú Joc](#)”.

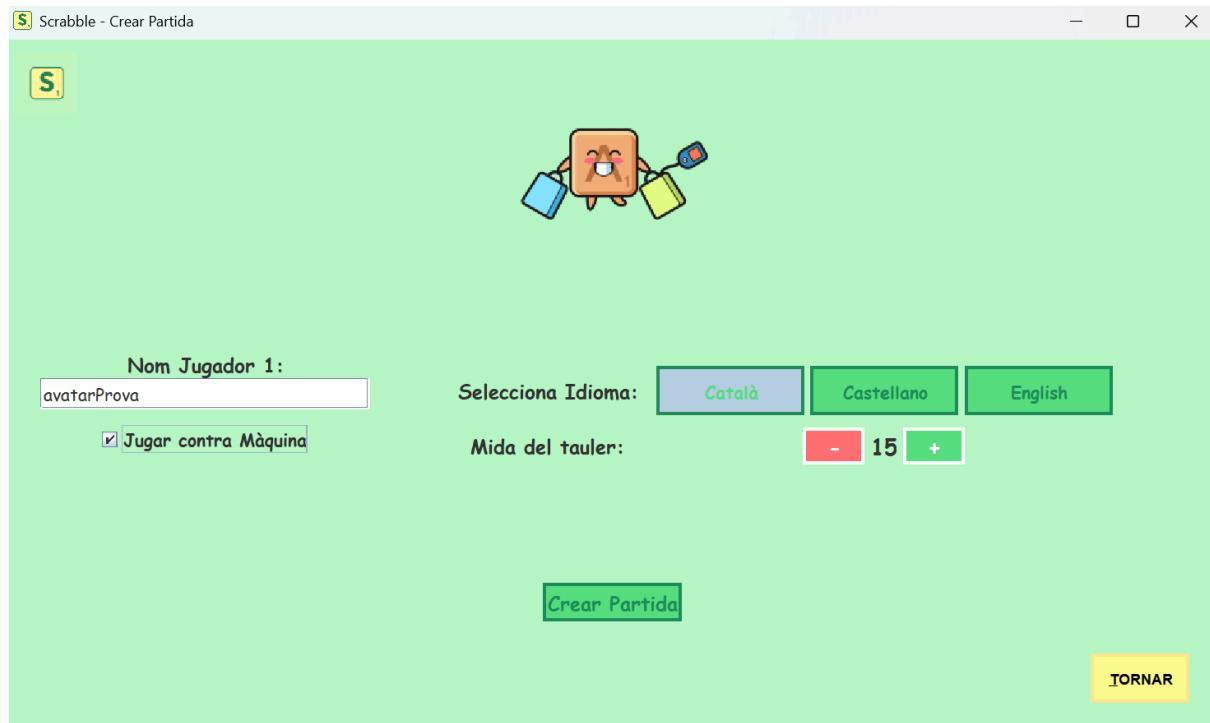


Figura 12: Pantalla crear partida contra Mànquina

10. Partida

Aquesta pantalla és on es desenvolupa tota la partida en curs. Durant el joc, aquí es pot veure tota la informació essencial, controlar les accions i seguir el progrés de la partida en temps real. Està dissenyada perquè l'usuari pugui gestionar fàcilment les seves jugades, consultar les opcions disponibles i mantenir el focus en el joc sense distraccions.



Figura 13: Pantalla partida

10.1. Guardar Partida

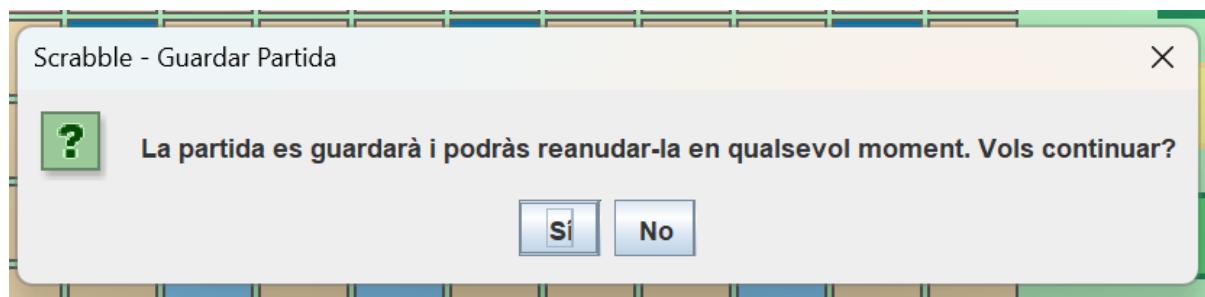


Figura 14: Missatge de confirmació per desar la partida

En prémer el botó “**Guardar Partida**”, apareix un diàleg amb el missatge: “La partida es guardarà i podràs reanudar-la en qualsevol moment. Vols continuar?”

L’usuari pot triar entre dues opcions:

- **Sí:** la partida es desa i l’usuari és redirigit a la pantalla “[Menú Joc](#)”.
- **No:** es tanca el diàleg i l’usuari es manté a la pantalla de **Partida**.

10.2. Abandonar Partida

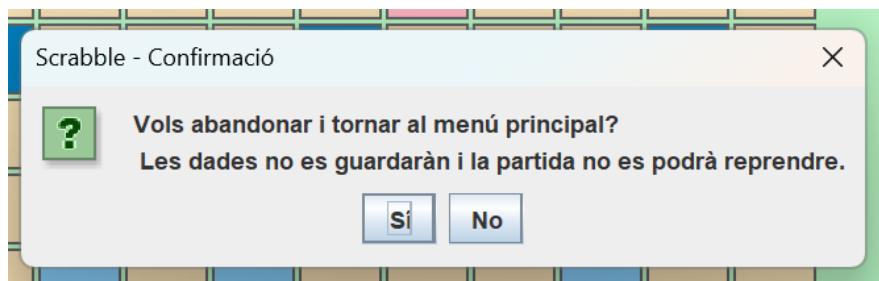


Figura 15: Missatge de confirmació d’abandonament de la partida

En prémer el botó “**Abandonar Partida**”, apareix un diàleg amb el missatge: “Vols abandonar i tornar al menú principal?”

L’usuari pot triar entre dues opcions:

- **Sí:** l’usuari és portat a la pantalla “[Menú Joc](#)”..
- **No:** es tanca el diàleg i l’usuari es manté a la pantalla de **Partida**.

10.3. Col·locar Paraula

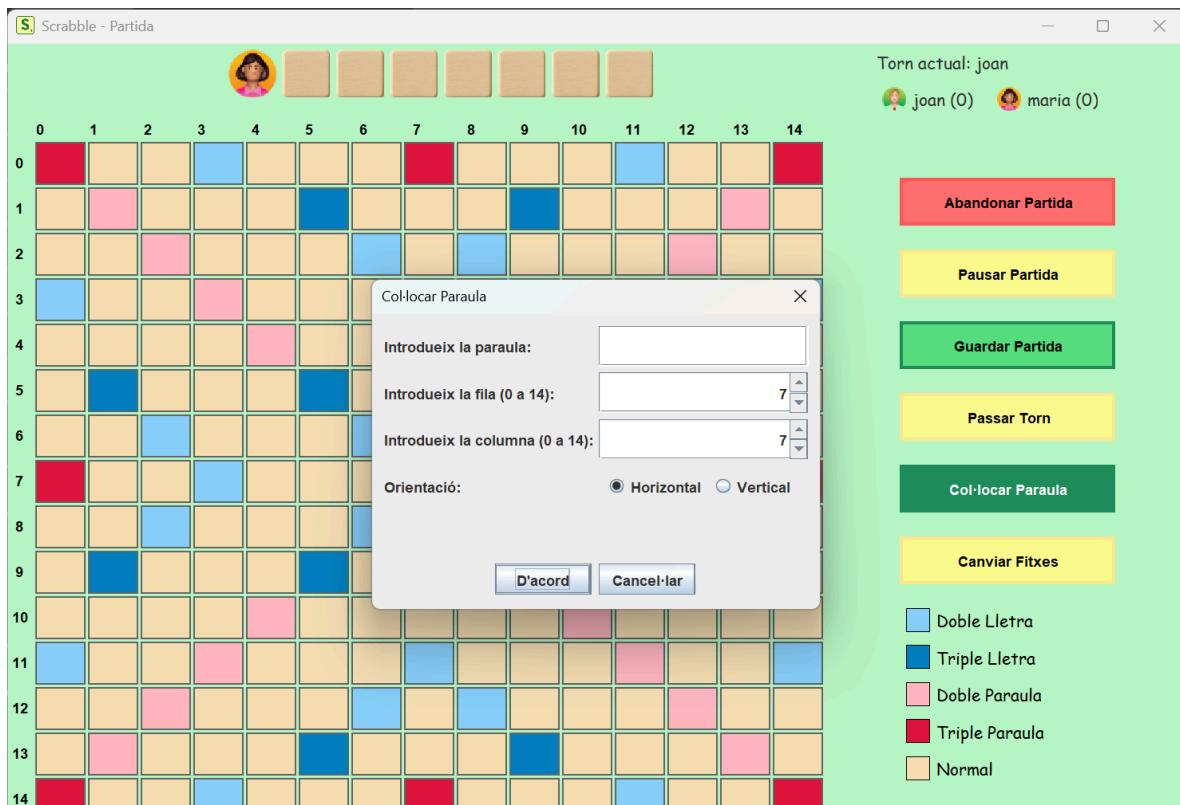


Figura 16: Finestra per col·locar paraula

En prémer el botó “**Col·locar Paraula**”, s’obre una finestra emergent on l’usuari pot introduir les dades necessàries per col·locar una paraula al taulell. Aquesta finestra conté:

1. Camp “Introduceix la paraula:”: aquí s’escriu la paraula que es vol col·locar.
2. Camp “Introduceix la fila :”: s’indica la fila del taulell on començarà la paraula.
3. Camp “Introduceix la columna:”: s’indica la columna del taulell on començarà la paraula.
4. Selector d’orientació: permet triar entre col·locar la paraula en horitzontal o vertical.

Un cop emplenats els camps, l’usuari té dues opcions:

- **D’acord**: si la paraula és vàlida segons les regles del joc, es col·loca al taulell.
- **Cancel·lar**: es tanca la finestra i es torna a la pantalla de la partida sense fer cap acció.

10.4. Canviar Fitxes

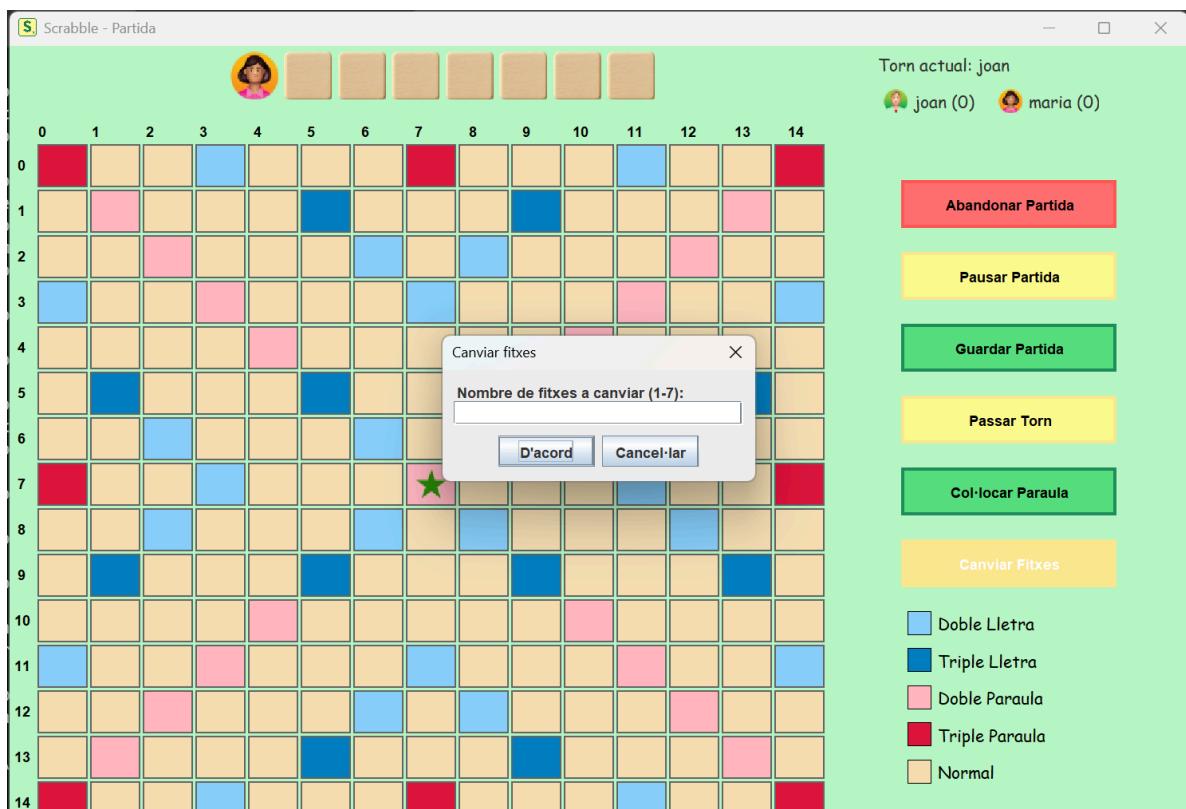


Figura 17: Finestra per canviar fitxes

En prémer el botó “**Canviar fitxes**”, s’obre una finestra amb el text: “Nombre de fitxes a canviar (1-7)”.

L’usuari ha d’introduir al camp inferior el número de fitxes que vol canviar. A continuació, pot triar entre dues opcions:

- **Cancel·lar:** es tanca la finestra i es torna a la pantalla de la “[Partida](#)”.
- **D’acord:** es mostra una nova finestra per seleccionar les fitxes concretes que es volen intercanviar. (Veure Figura 18).

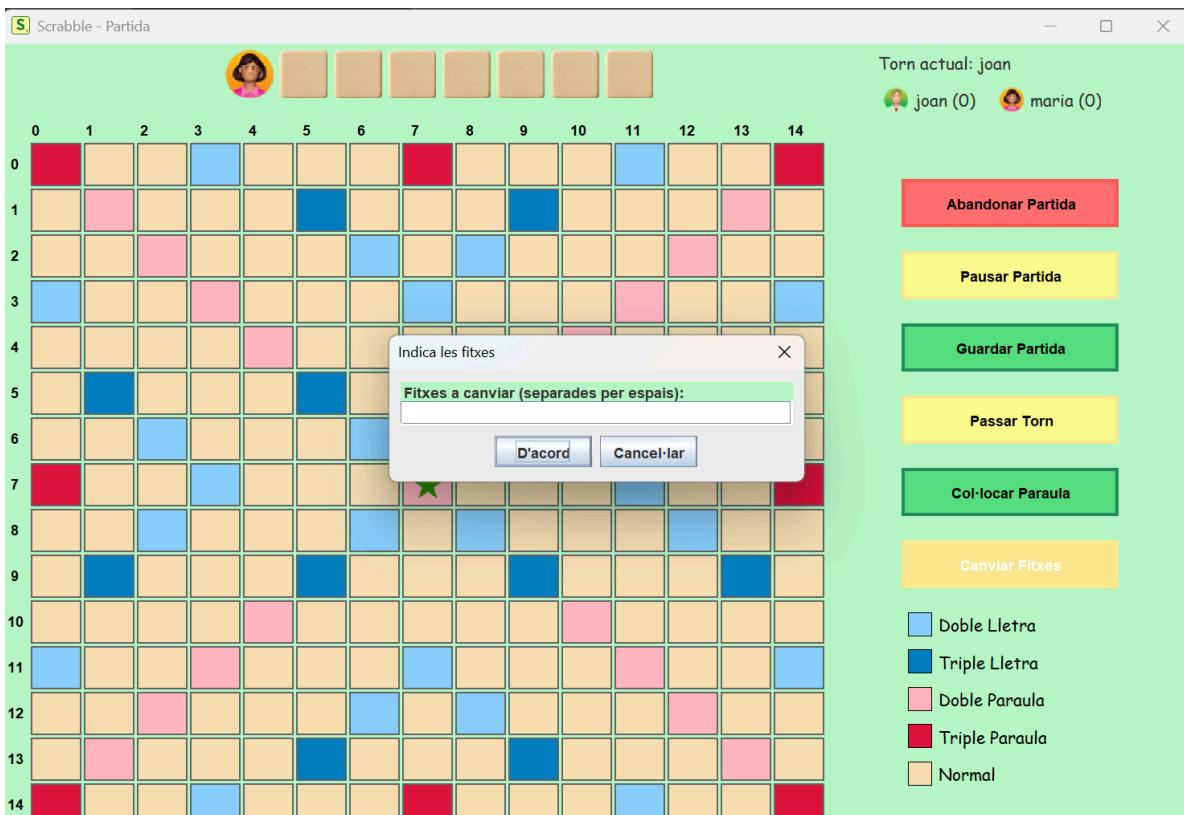


Figura 18: Finestra per canviar fitxes

Després de prémer “**D’acord**” a la primera finestra de canvi de fitxes, s’obre una nova finestra amb el text: “Fitxes a canviar (separades per espais):”

L’usuari ha d’introduir en el camp de text les lletres de les fitxes que vol intercanviar, separades per un espai.

A continuació, es mostren dues opcions:

- **Cancel·lar:** es tanca la finestra i es torna a la pantalla de “[Partida](#)“ sense fer cap canvi.
- **D’acord:** es duen a terme els canvis de fitxes indicats i es retorna a la pantalla de la “[Partida](#)“ amb les noves fitxes assignades.

10.5. Canvi de Torn

Aquesta pantalla apareix automàticament quan un jugador acaba el seu torn, o bé quan es prem el botó “**Passar torn**” de forma manual. Serveix per garantir que el dispositiu passi d'un jugador a l'altre de manera segura.



Figura 19: Pantalla canvi de torn

A la pantalla es mostra el missatge:

“(Nom del jugador actual) ha de passar el dispositiu a (Nom del següent jugador). Quan (Nom del següent jugador) estigui llest, prem ‘D’acord!’.”

Quan el nou jugador està preparat i prem el botó “**D’acord**”, l’aplicació redirigeix automàticament a la pantalla de “Partida”, on podrà continuar el joc.

10.6. Pausar Partida

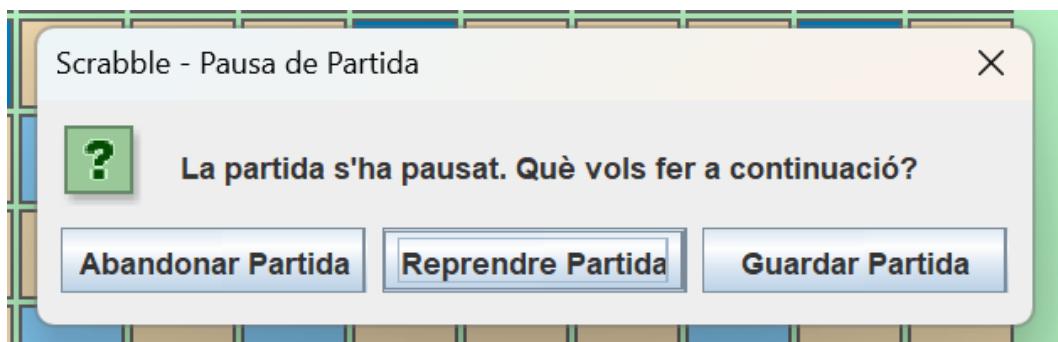


Figura 20: Finestra Pausa de Partida

En prémer el botó “**Pausar partida**”, es mostra el diàleg “La partida s’ha pausat. Què vols fer a continuació?”. L’usuari pot triar entre tres opcions:

- “**Abandonar Partida**”: l’usuari és portat a la pantalla “[Menú Joc](#)” i la partida no es desa.
- “**Reprendre Partida**”: es tanca aquest diàleg i es retorna directament a la pantalla de “[Partida](#)” per continuar el joc.
- “**Guardar Partida**”. l’usuari és portat a la pantalla “[Menú Joc](#)” i, a més, la partida s’emmagatzema perquè es pugui reprendre més endavant.

10.7. Ranking de la Partida

Aquesta pantalla es mostra en dues situacions diferents:

- Quan la partida finaliza de manera natural.
- Quan un jugador decideix abandonar la partida prement el botó "Abandonar Partida".



Figura 21: Pantalla Ranking de la Partida

A la pantalla apareix el missatge següent:

"El jugador (Nom) ha guanyat a (Nom de l'altre jugador). La puntuació final ha estat:"

Just a sota, es mostren els noms dels dos jugadors amb les seves puntuacions finals, en format:

NomJugador1: X punts

NomJugador2: Y punts

A més, hi ha un botó "**Tornar**", que redirigeix l'usuari al "[Menú Joc](#)".

11. Reprender Partida

Aquesta pantalla permet a l'usuari recuperar una partida que desada prèviament per continuar-la en qualsevol moment. Aquí es mostren totes les partides guardades disponibles per a l'usuari perquè pugui triar quina vol reprendre.



Figura 22: Finestra Reprendre partides

Un cop seleccionada, si es prem el botó “**Reprendre**”, es carrega l'estat de la partida guardada i l'usuari és redirigit a la pantalla de “[Partida](#)”, on podrà continuar jugant des del punt on ho havia deixat.

Si es prem “**Cancelar**”, es tanca la finestra i es torna a la pantalla del “[Menú Joc](#)”.

12. Eliminar Avatar

Aquesta finestra permet gestionar l'eliminació d'un avatar associat al teu perfil. Des d'aquí pots indicar quin avatar vols eliminar, i confirmar la decisió abans que es realitzi el procés. Aquesta opció és útil per mantenir el teu perfil actualitzat i organitzat, eliminant avatars que ja no utilitzis.

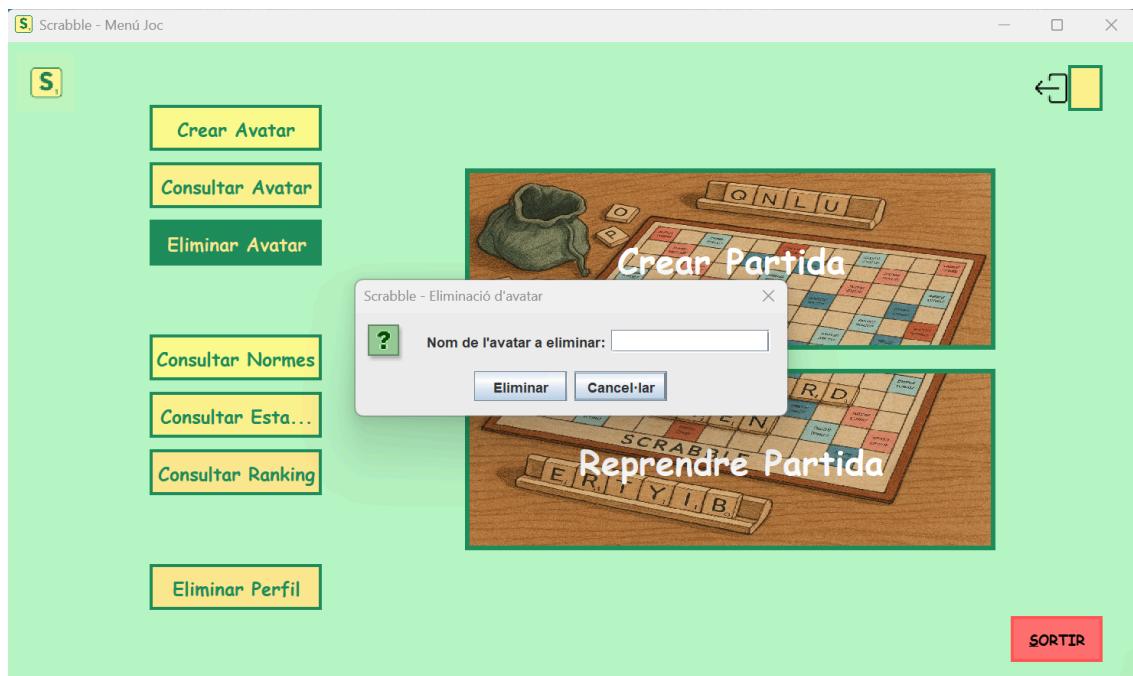


Figura 23: Finestra Eliminar Avatar

En prémer el botó “**Eliminar Avatar**”, s’obre una finestra amb el text “Nom de l’avatar a eliminar:” i un camp on l’usuari pot escriure el nom de l’avatar que vol suprimir.

A la part inferior, es mostren dos botons:

- “**Eliminar**”, que obre una nova finestra per confirmar l’acció. (Veure Figura 24)
- “**Cancel·lar**”, que tanca la finestra actual i retorna l’usuari al “[Menú Joc](#)” sense fer cap canvi.

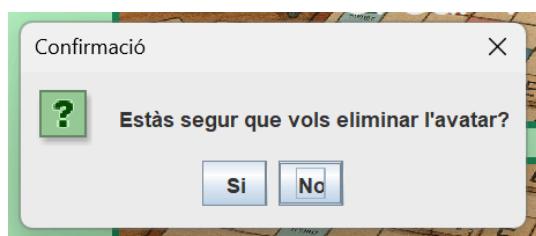


Figura 24: Finestra Confirmació Eliminar Avatar

Després de prémer el botó “**Eliminar**”, apareix una finestra de confirmació amb el missatge: “Estàs segur que vols eliminar l’avatar?”.

L’usuari pot triar entre dues opcions:

- “**Sí**”: s’elimina definitivament l’avatar seleccionat i apareix una finestra confirmant la eliminació. (Veure figura 25).
- “**No**”: es cancel·la l’acció i es retorna al “[Menú Joc](#)” sense eliminar res.

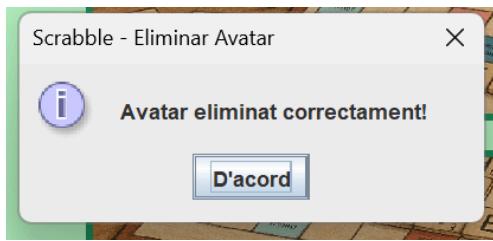


Figura 25: Avís Avatar eliminat correctament

En prémer el botó “**D’acord**”, es torna al “[Menú Joc](#)”.

13. Consultar Estadístiques

En aquesta pantalla, hi apareixen tots els avatars creats per l'usuari, i per cadascun es poden consultar diverses dades rellevants, com ara el nombre de partides guanyades, les victòries contra la màquina, i altres estadístiques personals relacionades amb el rendiment en les partides fent clic sobre l'avatar.

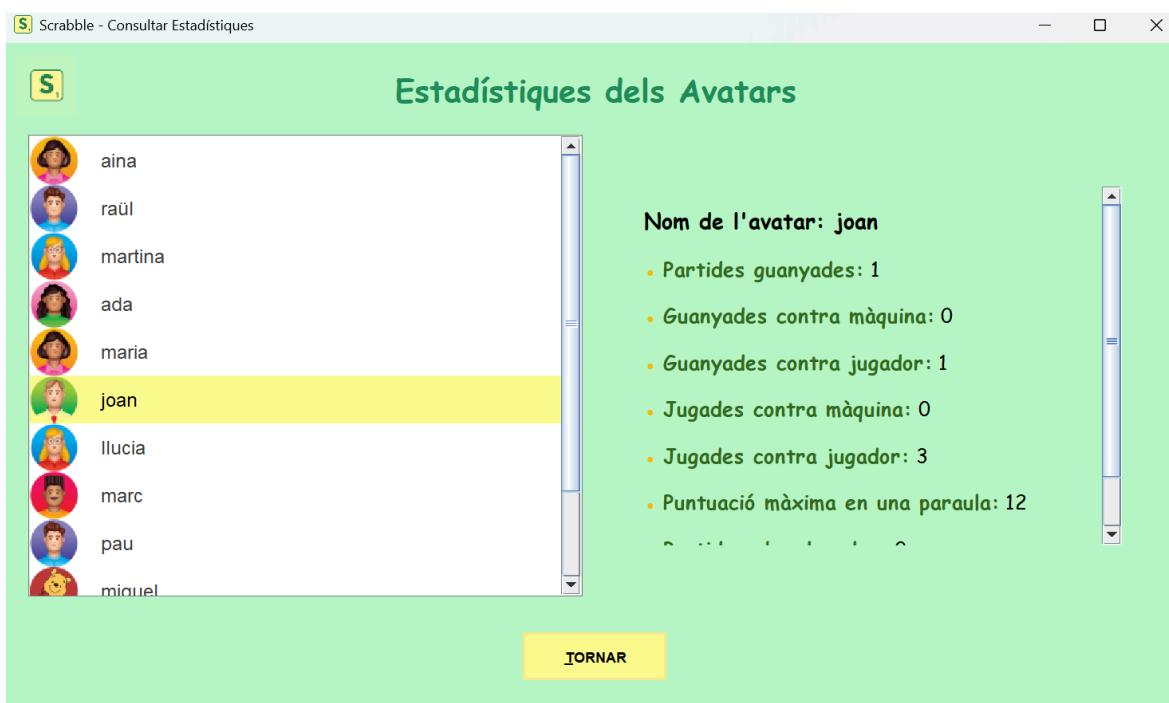


Figura 26: Pantalla d'estadístiques dels Avatars

En prémer el botó “Tornar”, l’usuari és redirigit al “[Menú Joc](#)”.

14. Rànquing d'Avatars

Aquesta pantalla mostra el rànquing dels avatars de l'usuari segons la puntuació obtinguda en les partides jugador contra jugador. Permet identificar fàcilment quin avatar ha aconseguit la millor puntuació entre tots els seus avatars.

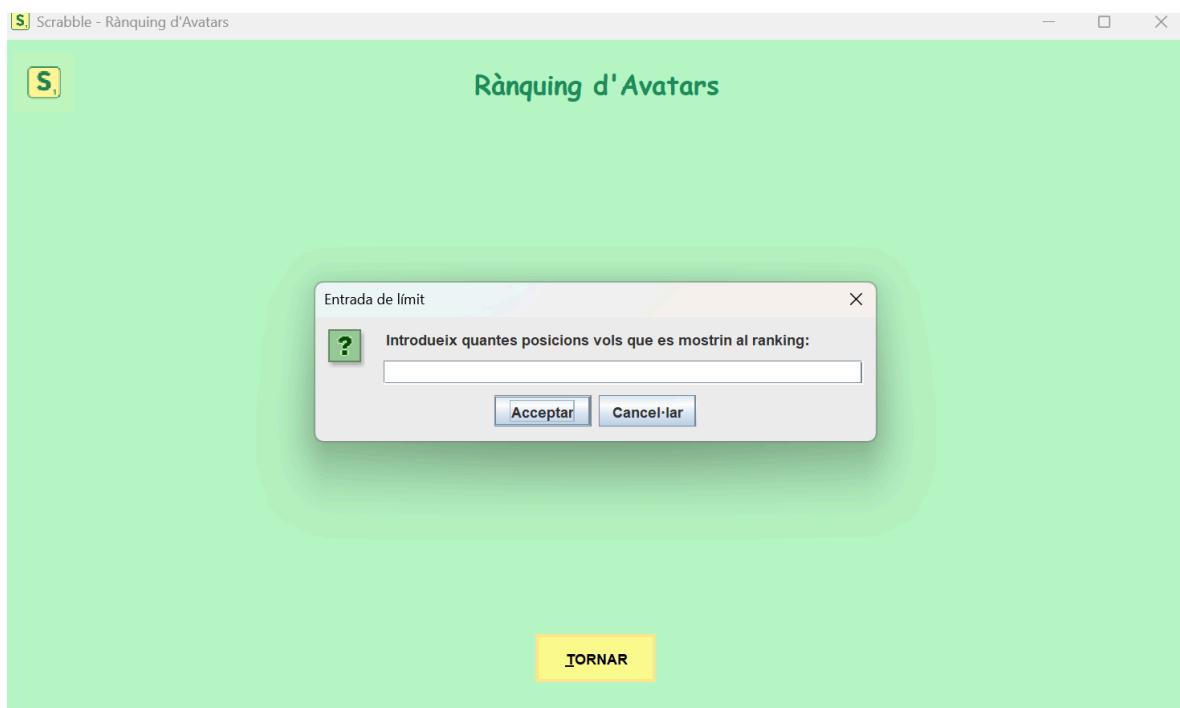


Figura 27: Pantalla Rànquing dels Avatars

En accedir a la pantalla, es mostra una finestra amb el text: “**Introduceix quantes posicions vols que es mostrin al rànquing:**”.

Just a sota, hi ha un camp de text on es pot introduir el número de posicions a mostrar.

En prémer el botó “**Aceptar**”:

- Es mostren tantes posicions com s'hagi indicat. (Veure figura 28).
- Si el número introduït és superior al nombre d'entrades disponibles, salta un avís i es mostren totes les entrades disponibles. (Veure figura 29).
- Si no hi ha cap entrada al rànquing, es mostra un avís informatiu indicant-ho.(Veure figura 30).

En prémer el botó “**Cancel·lar**”, es torna a la pantalla del “[Menú Joc](#)”.

Posició	Jugador	Puntuació	Partides Guanyades
1	avatarProva2	20 punts	1 guanyades
2	avatarProva	8 punts	0 guanyades

TORNAR

Figura 28: Pantalla Rànquing dels Avatars

En prémer el botó “**Tornar**”, l’usuari és redirigit al “[Menú Joc](#)”.



Figura 29: Avís no hi ha tants jugadors

En prémer el botó “**D’acord**”, es mostren tants jugadors al rànquing com avatars té l’usuari que han jugat partides jugador contra jugador.

En prémer el botó “**Tornar**”, es tanca la finestra i es redirigeix l’usuari al “[Menú Joc](#)”.



Figura 30: Pantalla avís no hi ha suficients dades

En prémer el botó “**Tornar**”, l’usuari és redirigit al “[Menú Joc](#)”.

15. Eliminar Perfil

Aquesta pantalla permet a l'usuari eliminar definitivament el seu perfil del joc. És una acció important i irreversible, per això es demana una confirmació abans de completar el procés.

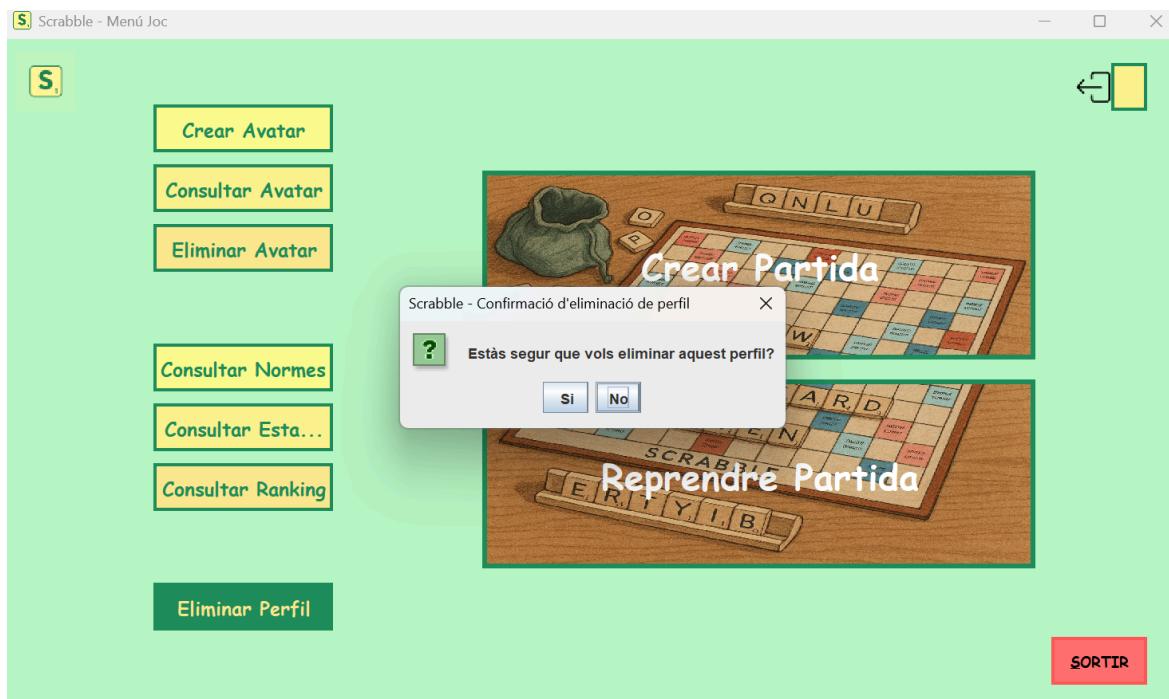


Figura 31: Finestra per confirmar acció

Apareix una finestra amb el missatge: "Estàs segur que vols eliminar aquest perfil?".

S'ofereixen dues opcions:

- **No:** Es cancel·la l'acció i es torna al "[Menú Joc](#)".
- **Sí:** El perfil s'elimina definitivament, es mostra l'avís "Perfil eliminat!" i l'usuari és redirigit al "[Menú Principal](#)". (Veure figura 32):



Figura 32: Avís perfil eliminat

16. Tancar sessió

Aquesta és la pantalla de tancament de sessió, on l'usuari pot confirmar la finalització de la sessió activa i sortir de l'aplicació de forma segura.

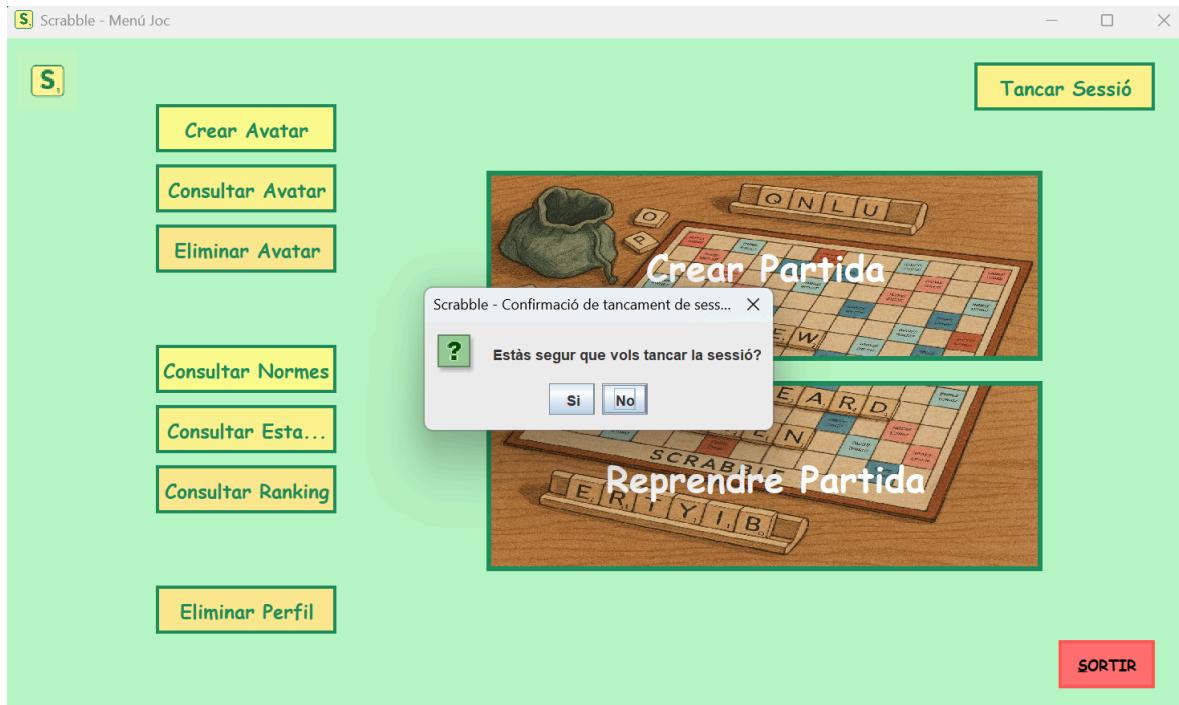


Figura 33: Confirmació tancament sessió

Apareix una finestra amb el missatge: “Estàs segur que vols tancar la sessió?”. S’ofereixen dues opcions:

- **No:** Es cancel·la l’acció i es torna al “[Menú Joc](#)”.
- **Sí:** Es tanca la sessió i l’usuari és redirigit al “[Menú Principal](#)”.