# Notas AMOV

|  |  |
| --- | --- |
| Tabuleiro 5 x 5, no qual são apresentadas 6 expressões matemáticas (3 na horizontal e 3 na vertical) |  |
| Os valores e operações matemáticas são sorteados de forma aleatória |  |
| O jogador tem de escolher a linha com maior valor, tendo em consideração a prioridade das operações (‘x’ e ‘/’ tem prioridade) |  |
| Realizar swipe (ação vertical ou horizontal) sobre a linha ou coluna, para indicar a expressão de maior valor. |  |
| Níveis de dificuldade crescente, controlados por um tempo máximo para acertar no número de expressões previsto em cada nível (por exemplo: acertar 5 expressões com valor máximo em 60 segundos) |  |
| Quando o jogador falha, avança para o próximo quadro dentro do mesmo nível. |  |
| Se o jogador não conseguir atingir o número de respostas previsto para um determinado nível dentro do tempo disponível, o jogador perde o jogo. |  |
| Por cada resposta certa: bónus de 5 segundos (por exemplo). O total de segundos não pode exceder o limite de tempo do nível. |  |
| Evolução de níveis:   * Gama de valores: 1..9, 1..99, 1..999 * Operadores: [‘+’], [‘+’,’-’], [‘+’,’-‘,’x’], [‘+’,’-‘,’x’,’/’] * Quantidade de expressões a responder corretamente: 10, 15, 20, ... * Tempo disponível para cada nível: 90s, 60s, 45s, ... |  |

# Modo 1 Jogador

|  |  |
| --- | --- |
| Avança nível a nível até não conseguir responder a todas as questões no tempo limite do nível em curso. |  |
| Acumula pontos por cada nível que conclui:   * 2 pontos por cada expressão assinalada que corresponda ao valor máximo entre as expressões presentes no quadro * 1 ponto por cada expressão assinalada que corresponda ao segundo maior valor |  |
| Quando um jogador termina um nível, o próximo inicia **automaticamente após 5 segundos**. |  |
| Durante a transição de nível é possível colocar o jogo em **modo pausa** recorrendo a uma **DialogBox.** |  |
| Se durante o jogo, o jogador tentar **terminar o jogo** (através da tecla “Back”) deverá aparecer uma janela de confirmação. O relógio de controlo de nível não deverá ser parado. |  |
| **Top 5 na Firestore** para guardar os jogos solitários com pontuações mais elevadas e tempos totais de jogo (tempo de jogo sem contar com as pausas) |  |

# Outras funcionalidades

|  |  |
| --- | --- |
| Gestão de perfil do jogador (único no dispositivo), ao qual pode **associar uma fotografia.** No modo multijogador deverá ser possível ver o nome e a fotografia de todos os jogadores enquanto se está em espera antes de cada nível. |  |
| Suporte para modo landscape e portrait **apenas na atividade onde se desenrola o jogo.** |  |
| Suporte para diferentes línguas, pelo menos português e inglês. |  |

Executar comandos no terminal:

1. cat ~/.emulator\_console\_auth\_token (pM5tMj+08f98N2GA)
2. Copiar o token e guardar
3. Executar: nc localhost 5554
4. auth pM5tMj+08f98N2GA
5. Redirecionar o porto 9998 para o porto 9999 -> redir add tcp:9998:9999
6. Cliente conecta-se ao ip 10.0.2.2