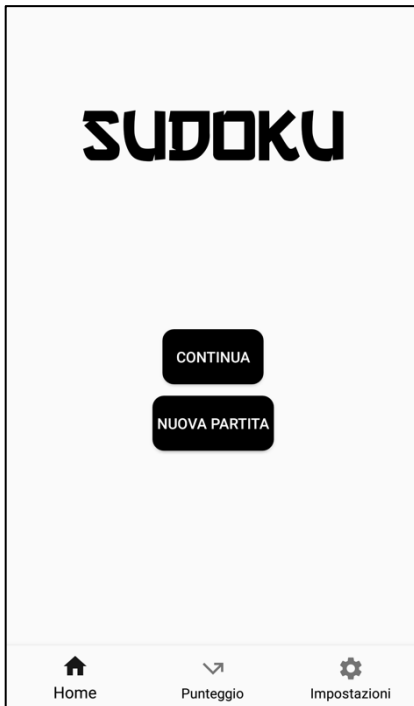


# SUDOKU

## Manuale d'uso per l'utente

### • PRIMO AVVIO



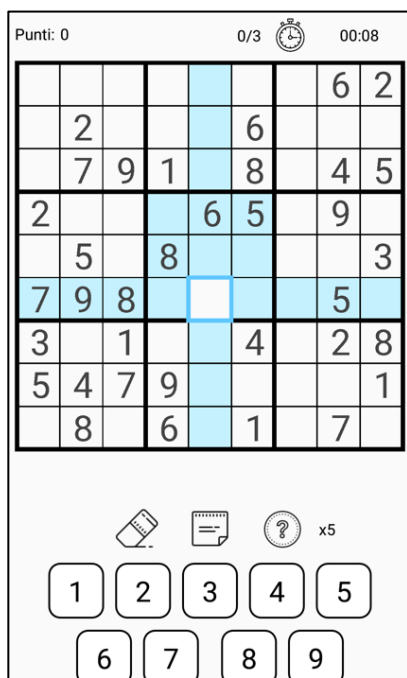
L'applicazione che si sta utilizzando riproduce il Sudoku, il famoso gioco di logica ideato dal matematico svizzero Eulero. All'avvio dell'applicazione ci troviamo nella schermata iniziale, nella quale possiamo iniziare una "nuova partita" o continuare una partita precedentemente iniziata. Se non esistono partite da continuare, l'utente viene informato tramite un "toast". È possibile muoversi nelle varie sezioni "punteggio", "impostazioni" e "home" (attualmente visualizzata) tramite la bottom nav bar.

### • COME GIOCARE



Premendo su "nuova partita" passiamo ad una nuova schermata in cui è possibile scegliere il livello di difficoltà. Un livello maggiore di difficoltà comporta una minor presenza di celle preesistenti ad inizio partita. La tabella del Sudoku viene generata tramite l'API web <https://sugoku.herokuapp.com/board?difficulty=%s>. In mancanza di connessione viene caricata una nuova partita tra quelle localmente memorizzate. Inizierà quindi una nuova partita

## • IN GIOCO



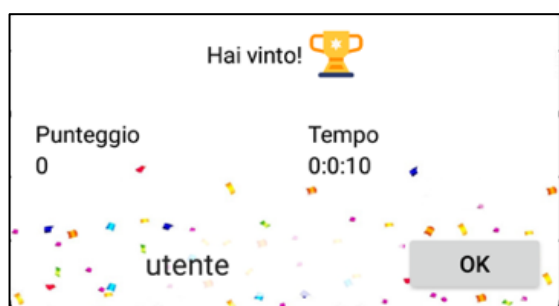
Troviamo in alto a destra un **timer**. Esso segna il tempo trascorso dall'inizio della partita. Nel lato opposto troviamo il **punteggio**, basato sulle azioni compiute nella nostra partita. Ad un valore non corretto, all'utilizzo di un aiuto o al semplice trascorrere del tempo, vengono ridotti i punti. Ad una cella correttamente riempita riceviamo dei punti.

Premendo su una cella, vengono evidenziate in azzurro le rispettive righe orizzontali e verticali, oltre che la sotto-griglia 3x3 di cui la cella selezionata fa parte.

Sotto alla tabella 9x9 troviamo 3 icone, partendo da destra verso sinistra:

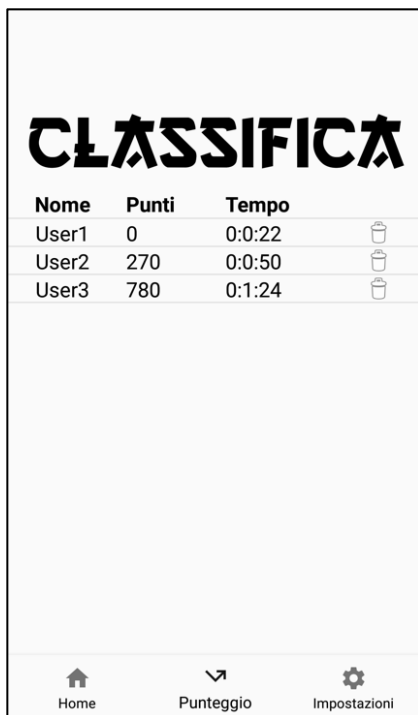
- icona **aiuto**, rappresentata da un "?", può essere utilizzata per riempire automaticamente fino a 5 celle. Il suo utilizzo comporta una decurtazione del punteggio.
- icona **note**, rappresentata da un blocco note, permettere di passare dalla modalità scrittura numeri alla modalità annotazione. Nella modalità annotazione verranno inserite delle note nelle celle piuttosto che i numeri stessi. Viene quindi utilizzata per tenere nota di possibili valori da inserire nelle celle. Alla pressione dell'icona, quest'ultima cambia colore, ricordandoci che i valori che stiamo inserendo sono valori temporanei, non ancora effettivamente inseriti.
- icona **cancella**, rappresentata da una gomma, rimuove tutte le note da una cella.

L'utente può inserire un numero selezionandolo dalle icone dei numeri poste in basso, dopo aver scelto la cella in cui inserirlo toccando la matrice.



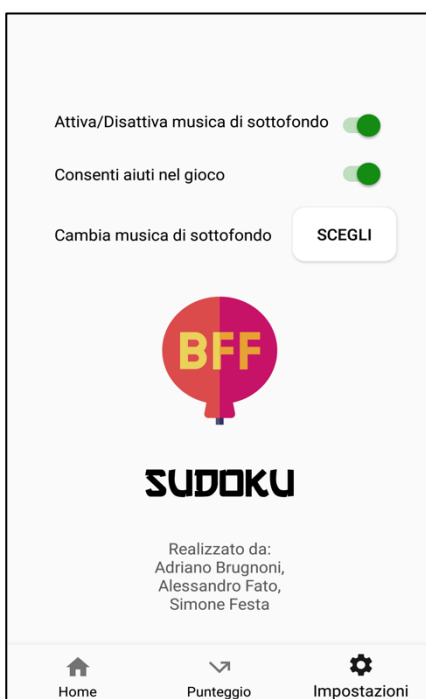
La partita è **vinta** al completamento della tabella, viene invece persa al raggiungimento dei 3 errori. Nel caso in cui l'utente completi l'intero Sudoku si troverà davanti un banner di vittoria, in cui inserire il proprio nome. Tali informazioni verranno registrate nella classifica.

## • CLASSIFICA



Nella sezione punteggio è possibile visualizzare un resoconto delle partite vinte, visualizzandone il tempo di completamento e il punteggio ottenuto. Tenendo premuto su un risultato, o sull'icona "cestino", è possibile rimuoverlo.

## • IMPOSTAZIONI



L'utente può gestire alcune opzioni del gioco. È possibile disattivare gli aiuti nel gioco (rendendo non cliccabile il tasto "aiuto" precedentemente illustrato) e la musica in sottofondo durante la partita. Inoltre si può scegliere una musica personalizzata da ascoltare durante la partita. L'applicazione richiede che il file audio sia di tipo WAV.