

Manual Projeto2

Programação IV

Autor:

Data: Maio de 2021

Resumo

Este manual de utilizador tem como objetivo inteirar o utilizador para a utilização da aplicação sem conhecimento prévio da mesma. Assim são indicadas as opções que a aplicação contém e os resultados que estas proporcionam, portanto, algumas opções não foram aprofundadas ao pormenor pois a própria aplicação ao interagir com o utilizador informa os passos a seguir (ex. ser ou não o primeiro a jogar).

Índice

Resumo.....	ii
Lista de Figuras	v
Lista de Tabelas.....	vii
1. Manual de Utilizador	1
1.1. Login	1
1.2. Menu Principal	1
1.3. Menu Jogo	2
1.4. Menu Listar	3
1.5. Sair / Log Out.....	4

Lista de Figuras

Não foi encontrada nenhuma entrada do índice de ilustrações.

Lista de Tabelas

Não foi encontrada nenhuma entrada do índice de ilustrações.

1. Manual de Utilizador

1.1. Login

```
D:\Segundo Ano LSTI>java -jar teste.jar
1 - Entrar com o seu Nick
2 - Entrar como anonimo
Insira a sua opcao
_
```

Figure 1 - Login Aplicação

Ao iniciar a aplicação o utilizador é questionado se o mesmo quer entrar com um “nickname” ou se prefere manter o seu anonimato, a opção de anonimato faz com que todos os dados estatísticos realizados por exemplo vitórias, números de jogos, entre outros não sejam contabilizados.

1.2. Menu Principal

```
Bem Vindo L
1 - Iniciar um Jogo
2 - Listar
3 - Pesquisa Avancada por Nick
4 - Sair

Escolha a opção do menu inserindo um numero inteiro da opção
```

Figure 2 - Menu Principal

Após utilizador se credenciar com o seu “nickname” ou entrar em anonimato é apresentado o menu principal do software. Este menu está dividido por quatro opções que agrupam um número de funções da aplicação. A primeira opção agrupa as ações relativas a jogos locais como jogos em rede, também contém opções de observar jogos anteriormente gravados na base de dados. A segunda opção como o nome indica é responsável pelas listagens do software, listagens e ordenamentos ligados aos dados estatísticos dos jogadores. A terceira opção sendo a opção direta possibilita uma pesquisa avançada através da inserção de um “nickname” por parte do utilizador.

1.3. Menu Jogo

```
1
1 - Jogar Local contra Utilizador
2 - Jogar Local contra Computador
3 - Jogar Online
4 - Simulador
5 - Sair

Escolha a opção do menu inserindo um numero inteiro da opção
_
```

Figure 3 - Menu Jogo

Como já indicado anteriormente este menu contém as opções de o utilizador jogar localmente contra um utilizador ou contra o próprio computador.

A opção jogar online redireciona o utilizador para um submenu de jogo online.

1.3.1. Menu Jogo Online

```
1
1 - Jogar como Servidor
2 - Jogar como Cliente
3 - sair

Escolha a opção do menu inserindo um numero inteiro da opção
```

Figure 4 - Menu Jogo Online

Neste Submenu o utilizador tem a oportunidade de escolher se quer ser o “host” do jogo ou ser o “guest”.

1.3.2. Menu Simulador

Se porventura no Menu Jogo o utilizador optar por escolher o menu Simulador este é redirecionado para um submenu de Simulador.

```
1 - Escolher Simulação
2 - Listar Simulações
3 - Sair

Escolha a opção do menu inserindo um numero inteiro da opção
```

Figure 5 - Menu Simulador

Neste submenu o utilizador pode listar as simulações ou jogos gravados na base de dados e por conseguinte pode através do número de gravação aceder ao jogo e visualizar as suas jogadas.

1.4. Menu Listar

```
1 - Listar todos os Jogadores
2 - Ordenar a Lista de Jogadores
3 - Listar os Logs de Sistema
4 - Listar logs de Utilizador
5 - Sair

Escolha a opção do menu inserindo um numero inteiro da opção
```

Figure 6 - Menu Listar

Este menu disponibiliza as ações de listagem de todos os utilizadores na base de dados, ordenação da lista de jogadores sendo possível por em ordem crescente ou decrescente em relação a certos dados estatísticos. Existe a possibilidade de listar todos os movimentos realizados no sistema pelos mais variados utilizadores e a quarta opção possibilita a listagem de jogadores de forma condicionada, ao qual apenas são demonstrados os movimentos de um jogador com aquele “nickname”.

1.4.1. Menu Ordenar Lista de Jogadores

Devido ao facto de existirem várias opções de condicionamento da listagem de jogadores, foi idealizado que a aplicação tivesse um submenu apenas com as formas de condicionar a listagem dos jogadores/utilizadores.

```
Escolha a Ordem da Listagem
1 - Ordem Alfabetica Crescente dos Nicks de Jogadores
2 - Ordem Alfabetica Decrescente dos Nicks de Jogadores
3 - Ordem Crescente de tempo de jogo
4 - Ordem Decrescente de tempo de jogo
5 - Ordem Crescente de numero de Jogos
6 - Ordem Decrescente de numero de Jogos
7 - Ordem Crescente de numero de Vitorias
8 - Ordem Decrescente de numero de Vitorias
9 - Sair

Escolha a opção do menu inserindo um numero inteiro da opção
```

Figure 7 - Menu Listagem por Ordem

Basta apenas o utilizador clicar na sua opção de ordenação e em seguida listar todos os utilizadores que irá observar o resultado da opção realizada neste submenu.

1.5. Sair / Log Out

```
Bem Vindo L
1 - Iniciar um Jogo
2 - Listar
3 - Pesquisa Avancada por Nick
4 - Sair

Escolha a opção do menu inserindo um numero inteiro da opcao
4
Ficheiros de Sistema gravados com sucesso
Ficheiros de Utilizadores gravados com sucesso
Inicio do Processo : Quarta - Feira, 2021-05-19 00:39:59
Fim do Processo :   Quarta - Feira, 2021-05-19 00:40:07
Tempo de execução: 7981 Milisegundos (8 Segundos 0 Minutos 0 Horas)

Adeus L
```

Figure 8 - Log Out

Ao clicar na opção de sair no menu principal o utilizador termina a sua sessão, sendo que os dados são gravados com sucesso. É indicado ao utilizador o tempo de utilização da aplicação.