

HÁZI FELADAT

Programozás alapjai 3.

Felhasználói dokumentáció

Benedek Olivér

C2JUZ6

2023. november 27.

Felhasználói dokumentáció

A "Turmite" konfigurálása a főmenüben lehetséges. A program lehetőséget biztosít a Turmite állapotának, cellaértékének, és mozgásának irányának beállítására. A négy sorban az egyes állapotok és cellaértékek esetén elvárt mozgást lehet beállítani. 'N' esetén nincs kanyarodás, 'L' balra kanyarodást jelent, az 'R' jobbra kanyarodást, az 'U' pedig 180 fokban fordulatot jelent.

A "Kezdőrács!" gombra kattintva a felhasználó beállíthatja a kezdeti rácsot, ahol a Turmite szimuláció kezdetben elindul. A felugró ablakban az egyes cellákra kattintva lehet átállítani azok állapotát.

A program lehetőséget kínál a konfigurációk mentésére és betöltésére. A "Mentés!" gomb segítségével a felhasználó elmentheti az aktuális Turmite konfigurációt, és a "Betöltés!" gombbal egy korábban elmentett konfigurációt tölthet be. Ilyenkor a menüben lévő cellaértékek megváltoznak.

Az előkészített Turmite konfiguráció után a "Futtatás!" gomb megnyomásával a szimuláció elindul. A Turmite mozog a kezdeti rácsában a felhasználó által meghatározott szabályoknak megfelelően.

A szimuláció futása közben a felhasználó a "Vissza" gombbal leállíthatja a szimulációt és visszatérhet a főmenühöz. Ilyenkor a jelenlegi szimuláció véglegesen megáll, azt csak újraindítani lehet. Az ablak tetején lévő lecsúszó ablak segítségével a szimuláció sebességét tudja változtatni a felhasználó.

A programból kilépni az ablak bezárásával lehet.