

## **Pegasus-tetris ja tekoäly: Käyttöohje**

Ohjelma ajetaan klikkaamalla sen kuvaketta (Windows) tai ajamalla TetrisAI.jar-tiedosto komentorivin kautta (Linux). Käynnistettäessä tekoäly ottaa automaattisesti pelin haltuunsa ja alkaa manipuloida pelissä luotua muodostelmaa. Tekoälyn vauhtia voi nopeuttaa Page Up -näppäimellä. Vauhtia kannattaa nopeuttaa korkeintaan tasolle 20, sillä muuten se alkaa häiritä tekoälyn toimintaa. Tehokkuuden kannalta suositeltu nopeus on välillä 10-30, mutta kannattaa ottaa huomioon että pisteiden kertyessä tekoälyn toiminta nopeutuu Tetriksen tavallisten sääntöjen mukaisesti. Jokaisesta rivistä saa 100 pistettä, joten saatujen rivien määrää on helppo seurata.

Tekoälyn toiminnan voi pysäyttää joko P-näppäimellä, jolloin koko peli pysähtyy kunnes näppäintä painetaan uudestaan, tai Alt-näppäimellä, jolloin ihmispelaaja voi ottaa pelin hallintaansa. Tätä voi käyttää tekoälyn testaamiseen ja haastamiseen esimerkiksi luomalla manuaalisesti hankalampia tilanteita tekoälyn selvitettäväksi.

Kun palikkapino yltää ruudun ylälaitaan asti, peli päättyy. Uuden pelin voi aloittaa enter-näppäimellä. Tällöin peli alkaa nopeustasolta 1. Uuden pelin käynnistäminen ei uudelleenkäynnistä tekoälyä, joten mikäli edellinen peli päättyi tekoälyn ollessa pysähdyksissä, on se käynnistettävä erikseen Alt-näppäimellä.

### **Näppäinkomennot:**

Alt:	Pysäyttää ja käynnistää tekoälyn
P:	Pelin pysäytystila päälle/pois
Page Up:	Nostaa pelin nopeutta (ei vaikuta pisteisiin)
Enter:	Aloittaa uuden pelin

Muodostelmien hallinta kun tekoäly ei ole toiminnassa:

Nuoli oikealle:	Siirtää putoavaa muodostelmaa oikealle
Nuoli vasemmalle:	Siirtää putoavaa muodostelmaa vasemmalle
Nuoli ylös:	Kiertää putoavaa muodostelmaa myötäpäivään
Nuoli alas:	Pudottaa muodostelmaa yhden ruudun alaspäin
Välilyönti:	Pudottaa muodostelman niin alas kuin mahdollista