

## **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 ja hidastaa Page Down -näppäimellä. Suositeltu nopeus on välillä 10-30, mutta kannattaa ottaa huomioon että rivien kertyessä tekoälyn toiminta nopeutuu Tetriksen tavallisten sääntöjen mukaisesti. Vauhtia ei voi vähentää luonnollisen tason vauhtia pienemmäksi (esim. jos tekoäly on edennyt tasolle 9, ei vauhtia saa enää tason 9 alle). Rivien määrää voi seurata sivupalkista.

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

Page Down: Vähentää pelin nopeutta

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