Langton’s Ant felhasználói dokumentáció

A programot a LangtonsAnt.exe elindításával lehet használni. A program induláskor a menübe lép és a config.ini ből betölti az abban lévő értékeket, amiknek egy részét a felhasználó a menüben átállíthatja.

A menüben gombok találhatók, amikre kattintva lehet a program futását lehet módosítani.

* A start gombra kattintva lehet a szimulációt elindítani
* A scale gombra kattintva a szimulációban a hangya és a hangya által rajzolt négyzetek méretét lehet állítani
* A felbontást mutató gombra kattintva lehet beállítani az ablak méretét és felbontását miután a mellette lévő nyilakkal át lett állítva a kívánt számra
* A hangya utasítását tartalmazó gombra kattintva az előre megadott utasításkészletek között lehet váltani, a program indulásakor a config.ini ben megadott utasításkészletet mutatja

A menüben található még a súgó, ami a szimuláció futása közben használható gombokat mutatja. Ezek:

* ESC – bármikor használható, egyenértékű az ablak piros X gombjával, tehát ha épp szimuláció fut azt megállítja és elmenti és utána kilép a programból.
* P – szimuláció futása közben megállítja azt és elmenti, majd visszalép a menübe.
* SPACE/SZÓKÖZ – szimuláció futása közben a hangya futását lehet megállítani vagy újraindítani
* F – a hangyát lehet egyesével léptetni
* G – a hangyát lehet 100-as nagyságrenddel léptetni
* H – a hangyát lehet 1000-es nagyságrenddel léptetni
* J – a hangyát lehet 10000-es nagyságrenddel léptetni

A program futása közben .txt és .bmp fájlokat generálhat futása közben. Ezeket a Runs mappába teszi, ami ugyan ott található, mint az .exe. Mindkettő fájlnak ugyan az a neve:   
antout\_(év)-(hó)-(nap)\_(óra)h-(perc)m-(másodperc)s((szimuláció)).(kiterjesztés)  
A dátum a program indításának ideje, a szimuláció az alapján nő hogy hányszor lépett a program a menübe.

Ha a hangya kifut az ablakból akkor a szimuláció megáll és addig mutatja a hangya utolsó állapotát amíg a felhasználó vissza nem lép a menübe vagy ki nem lép. A szimuláció ekkor is mentésre kerül.