Langton’s Ant Felhasználói Kézikönyv

A program a Langton hangyája nevű Turing gépet szimulálja. A képernyőn jeleníti meg a szimuláció eredményét valós időben.

A programot a felső menü használatával vagy a menüben is megtalálható gombok megnyomásával lehet irányítani.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Menü** | **Gomb** | **Mit csinál** |
| New | N | Megnyit egy ablakot ahol új szimulációt lehet indítani, akár új beállításokkal |
| Export | E | A szimuláció jelenlegi állapotát lehet egy PNG fájl ba menteni |
| Exit | Escape | Kilép a programból |
| Start/Pause/Resume | Space | A szimulációt lehet indítani, szüneteltetni vagy folytatni |
| Step 1 | J | Egyet léptet a szimuláción, ha az szünetel |
| Step 100 | K | Százat léptet a szimuláción, ha az szünetel |
| Step 10000 | L | Tízezret léptet a szimuláción, ha az szünetel |
| Clear Screen | C | A memóriát reseteli ahol a szimuláció fut, feketére állítja az egészet |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Scale | 1..10 | A hangya Scale\*Scale nyi pixel nagyságú területet színez |
| Spacing | 0..1 | A területek közti rés mérete pixelben |
| Antmargin | 1..Scale | A hangya Antmargin nyi pixellel lesz kisebb mint az általa színezett terület |
| Instructionset | ^[RLNUrlnu]+$ Max 18 Karakter | A hangya által használt utasításkészlet |