

Käyttöohje

Ohjelma suoritetaan komentoriviltä seuraavalla komennolla: “java -jar TheChase.jar”.

Vaihtoehtoisesti sen voi suorittaa valitsemassasi ohjelmointiympäristössä TheChase-juurikansioista.

Suorittaessa ohjelmaa, painamalla enteriä ohjelma aloittaa, antamalla syöte 'e' ohjelma lopetetaan. Ensin ohjelma pyytää kartan mittoja, x- ja y-koordinaatteja. Huomaa että ruutujen koko vaihtelee annetun kartan koon mukaan. Jos levey ja korkeus on alle 99, niin ruudut piirretään kymmenkertaisina. Jos taas sen yli, niin ruudut piirretään kaksinekrtaisina.

Seuraavana se pyytää esteiden esiintymistiheyttä, joka annetaan väliltä 0-30. Joka ruudulle siis generoidaan 0-30% todennäköisyydellä seinä. Tämän jälkeen ohjelma käynnistyy, ja selviää pääseekö sankari palkintonsa luo, vai tuleeeko hän syödyksi.

Kun joko sankari on syöty, tai aarre löydetty, alkaa ohjelma alusta.