

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Kompilacja:

Do skompilowania projektu wymagane są następujące moduły/programy:

- ocamlfind
- base.Unix (Prawdopodobnie instalowny domyślnie przy instalacji ocaml'a)

Projekt kompiluje się za pomocą polecenia “make”, który utworzy plik wykonywalny “prog”.

Gra:

Grę uruchamia się za pomocą wykonywalnego pliku “prog”. Po uruchomieniu programu wyświetla się okienko z grafiką. Po lewej stronie jest widok boiska, na którym gra się w piłkę, po prawej obszar, w którym wyświetlane są komunikaty oraz przyciski. Na samym początku meczu należy wybrać przeciwnika (Player 2) – człowieka lub AI. Player 1, którego bramka jest na górze, jest zawsze człowiekiem. Rozpoczyna losowy gracz. Steruje się myszką – po najechaniu na pole, do którego możemy przejść, pole podświetla się, po kliknięciu, piłka przechodzi do podświetlonego punktu. Po zakończeniu gry wyświetla się komunikat informujący kto wygrał grę.