

Renju – felhasználói kézikönyv

A feladat témája

A Renju egy japán, kétszemélyes stratégiai táblajáték, amit fehér és fekete kövekkel játszanak. A játékosok felváltva teszik a köveiket a táblára, céljuk, hogy elhelyezzenek öt egymást követő követ vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, és hogy az ellenfelet ugyanebben megakadályozzák. A játékot hagyományosan egy 15x15 méretű táblán játsszák, és a köveket a fekete vonalakkal jelzett oszlopok kereszteződéseibe lehet letenni.

A Renju a hasonló Gomoku nevű játék továbbfejlesztett változata, de az amőba egy igazságosabb változatának is tekinthető. A Renju jelentése japánul: „sor gyöngyökből”. A játék speciális tulajdonsága, hogy a kezdő játékosra (fekete) szigorúbb szabályok vonatkoznak (pl. nem tehet le követ olyan helyre, hogy az egy hármas sort és oszlopot hozzon létre egyszerre).

A program célja

A program felületet biztosít két ember számára Renju partik lejátszására. Lehetőség van az aktuális állás mentésére, és később a visszatöltésére is. Játék közben visszavonhatóak a lépések akár a játék elejéig. Ezen kívül néhány alapvető, játékkal kapcsolatos beállítás is konfigurálható (tábla mérete, sorok/oszlopok száma a beállítások menüben).

Felhasználói felület

Indításkor a főmenübe jutunk, ahol a következő menüpontokat látjuk: New Game, Load Game, Settings, Exit.

Új játékot a New Game gombra kattintással tudunk kezdeni, ami egy másik képernyőre vezet. Itt látható a tábla, amin le lehet játszani a játékot, valamint további gombok: Save Game (játék mentése megadott néven), Restart (tábla törlése) Step Back (egy lépéssel vissza), valamint Return to main menu (visszatérés a menübe). Ha egy játék véget ért, már nem tudjuk elmenteni.

A Load Game menüpontban mentett játékot tudunk betölteni a programba. Egy táblázat tartalmazza az elkezdett játékokat és az utolsó módosításuk dátumát, itt a megfelelő sor kiválasztása után a LOAD gombra kattintva tudjuk folytatni a játékot. Ha a DELETE gombra kattintunk, a játék törlődik.

A Settings menüben a beállítások elvégzésére van lehetőség. Be tudjuk állítani a kívánt sorok/oszlopok méretét, valamint egy mező szélességét. Kilépni a programból az Exit gombra kattintva vagy az ablak bezárásával tudunk.

Adatok tárolása

Egy játék mentésekor az adatai egy fájlba kerülnek, a program mappájában (games). A Load menüben ezután ki tudjuk választani és visszatölteni az adott játékot, majd folytathatjuk azt.