

GRA – SAPER

Cel gry:

Saper to gra logiczna, łamigłówka, skupiająca się na szybkim myśleniu oraz analizowaniu aktualnej sytuacji. Celem gry jest poprawienie logicznego myślenia i podejmowania właściwych decyzji.

Przeznaczenie:

Gra jest przeznaczona dla jednej osoby, jednak nie znaczy to, że nie może grać w nią większa ilość osób. Wtedy każdy z uczestników, rywalizował by z sobą o lepszy czas oraz więcej punktów w rozgrywce. Szczególny potencjał drzemie tutaj w trybie „Własna Gra”, w którym jeden z użytkowników, mógłby stworzyć plansze dla drugiego (i na odwrót), wówczas każdy z graczy konkurował by o większą ilość punktów, szybkość, czy nawet wygraną.

Opis:

Od razu po uruchomieniu gry znajdujemy się w panelu początkowym. Z niego bezpośrednio, po wpisaniu „new”, przechodzimy od panelu głównego, czyli menu. Z kolei po wpisaniu „historia”, przechodzimy od panelu historii.

W panelu historii znajdują się wszystkie statystyki z ostatniej gry. Dlatego aby zobaczyć nasze wyniki, najpierw musimy rozegrać jedną grę a następnie musimy wejść w wyżej wspomniany panel.

Menu - to właśnie w menu mamy do wyboru cztery różne opcje: poradnika, informacji o autorach, samej gry saper oraz trybu Własna Gra. Wszystko dzieje się po wpisaniu oraz zatwierdzeniu odpowiednich komend np. aby przejść do informacji o autorze należy wpisać „info”.

Poradnik – Po wpisaniu w menu „poradnik” przed naszymi oczami ukazuje się pełny zbiór porad istotnych w grze.

- Wyżej wspomniany poradnik rozpoczyna się objaśnieniem celu gry oraz jej przebiegu. Kolejno po wpisaniu „next” i zatwierdzeniu klawiszem enter (zawsze po wpisaniu jakiejś wartości, słowa czy też liczby należy ją

zatwierdzić klawiszem enter) przechodzimy do następnej strony poradnika.

- Drugi omawiany w zbiorze temat to plansza o wymiarach 10 na 10, składająca się z 100 małych kwadratów. Wyjaśniona jest tam także jej budowa oraz istota współrzędnych. Następny istotny temat jakim są dostępne tryby gry: easy, medium, hard. Zostały krótko scharakteryzowane.
- Kolejna strona, czyli oznaczenia min na planszy. Znajdują się tam takie oznaczenia jak: '0' to brak min wokół, '1' to jedna mina wokół, '2' to dwie miny wokół, '3' to trzy miny wokół, '4' to cztery miny wokół, '5' to pięć min wokół, '-' to nie zbadane pole, '9' to mina.
- Poruszanie, odkrywanie planszy, poszukiwanie bomb – w tym rozdziale zostaje szczegółowo omawiana kwestia ruchu oraz wpisywanych wartości na planszy takich jak to, że pierwszą podajemy wysokość, a dopiero później szerokość.
- Dwie przedostanie karty tematyczne dotyczą cennych rad i uwag, z którymi gracz powinien się zapoznać.
- Tuż po zakończeniu części poradnika użytkownik zostaje zapytany o to czy chce przejść do informacji o autorze czy też rozpocząć grę w sapera.

Info – Tę kategorię tak jak wyżej opisaną (poradnik) uruchamia się identycznie, różnica tkwi jedynie w wpisywanym słowie, które aby uruchomić informacje musi brzmieć „info”. Znajdując się w informacjach dojrzymy informacje o twórcach gry – imię, nazwisko, klasa. Zobaczymy tam także podziękowania za zagranie w grę oraz możliwość powrotu – ponownego uruchomienia lub zakończenia programu. Obydwie opcje należy wpisać i zatwierdzić klawiszem enter („uruchom”/”zakoncz”). *Ponowne uruchomienie, ponownie wczytuje nas do panelu startowego.

Gra – Tak jak wcześniej zostało to napisane, opcja gra jest uruchamiana po wpisaniu odpowiedniej komendy („gra”)w panelu Menu lub bezpośrednio po przejściu poradnika i wpisaniu także komendy(”gra”). Sam saper posiada trzy poziomy trudności, dobierane według własnych uznań. Pierwszy to tryb „easy”, czyli podstawowy, drugi to „medium” – posiadający ograniczenia czasowe, z kolei trzeci „hard” i istny potwór, wymuszający od nas szybką analizę danych na planszy pod presją niewielkiej ilości czasu (wszystkie szczegółowe różnice zostały zawarte w dokładnym poradniku w grze).

Gra zawiera punktację oraz czas działania gry, liczony od jej startu do końca (przegrania lub wygrania).

Istotna jest także informacja, że w trybach: medium oraz hard, pomimo wygrania gry (odkrycia wszystkich pól poza tymi z minami, użytkownik może przegrać, jeżeli przekroczył ograniczenie czasowe.

Tuż po wygraniu lub przegraniu rozgrywki pojawiają się opcje ponownego uruchomienia oraz końca gry. Obydwie opcje należy wpisać i zatwierdzić klawiszem enter („uruchom”/”zakonc”). Ponowne uruchomienie, ponownie wczytuje nas do panelu startowego.

Własna Gra – to tryb gry do którego przechodzimy bezpośrednio po wpisaniu i zatwierdzeniu klawiszem enter komendy „wlasna”. Tryb polega na dowolnej ingerencji gracza w plansze (jej rozmiar, wygląd). Użytkownik po zdefiniowaniu planszy oraz jej zawartości musi określić liczbę znajdujących się min. Następnie rozpoczyna się sama rozgrywka sapera na własnej, wcześniej stworzonej planszy. Gracz wygrywa wtedy, gdy odkryje wszystkie pola, poza tymi na których znajdują się miny. Z kolei przegrywa, gdy natrafi na którąś z nich (na minę). Należy pamiętać, że miny muszą być również oznaczone na planszy cyfrą „9”. Po zakończeniu rozgrywki pojawiają się opcje ponownego uruchomienia oraz końca gry. Obydwie opcje należy wpisać i zatwierdzić klawiszem enter („uruchom”/”zakonc”). Ponowne uruchomienie, ponownie wczytuje nas do panelu startowego.

Dodatkowe informacje – gra saper niezależnie od tryby (easy, medium, hard) zawiera 30 min oraz 70 pól pozbawionych min, posiadających odpowiednie oznaczenia, odpowiadające minom wokół. Współrzędne danego kwadracika należy wpisać TYLKO raz, nie powtarzać (UNIKAJ POMYŁEK) Współrzędne należy wpisywać tylko i wyłącznie z zakresu od 1 do 10, czyli $1 \leq x \leq 10$.