

# Reversi

Instrukcja dla użytkownika

Katarzyna Miernikiewicz

28 stycznia 2018

## 1 Uruchomienie programu

Plik wykonywalny (Reversi), pliki \*.png oraz pliki fifo (AtoB i BtoA; tworzone przy pierwszym uruchomieniu programu) powinny znajdować się w jednym katalogu. Należy uruchomić dwie instancje programu (np. z linii poleceń), jedną z argumentem A (gracz 1), drugą z B (gracz 2).

## 2 Wybór opcji rozgrywki

### 2.1 Gracz 1

W okienku „Reversi - options” gracz 1 ma do wyboru kilka opcji gry. Pierwszym z ustawień jest wybór nazwy gracza - domyślnie ustawionej na „Player 1” - przyjętej w przypadku braku zmiany lub pozostawienia tego okienka pustego. (Uwaga: jeśli obaj gracze ustawią tę samą nazwę, będzie ona wyświetlana dla gracza 1 jako „<nazwa> (player 1)” i odpowiednio „<nazwa> (player 2)” dla gracza 2.) Gracz 1 decyduje o wielkości planszy, wpisuje więc w odpowiednie okienka wysokość i szerokość planszy (jako liczbę pól). Obie muszą być parzystymi liczbami całkowitymi z przedziału [6, 18]. Wybiera też, czy chce grać czarnymi, czy czerwonymi pionkami (tj. może wybrać opcję zmiany z ustawienia domyślnego (czarne) na czerwone). Na koniec decyduje, czy w czasie rozgrywki chce mieć zaznaczone pozycje, na których może postawić swój pionek. Po naciśnięciu przycisku „Start game”, w zależności od tego, czy drugi gracz jest gotowy do rozpoczęcia rozgrywki, albo pojawia się okienko informujące o oczekiwaniu na gracza 2, albo pojawia się plansza i można rozpoczynać grę.

### 2.2 Gracz 2

W przypadku gracza 2 pierwszym z ustawień jest wybór nazwy gracza - domyślnie ustawionej na „Player 2” - przyjętej w przypadku braku zmiany lub pozostawienia tego okienka pustego. (Uwaga: jeśli obaj gracze ustawią tę samą nazwę, będzie ona wyświetlana dla gracza 1 jako „<nazwa> (player 1)” i odpowiednio „<nazwa> (player 2)” dla gracza 2.) Gracz 2 decyduje również, czy w czasie rozgrywki chce mieć zaznaczone pozycje, na których może postawić swój pionek. Po naciśnięciu przycisku „Start game”, w zależności od tego, czy drugi gracz jest gotowy do rozpoczęcia rozgrywki, albo pojawia się okienko informujące o oczekiwaniu na gracza 1, albo pojawia się plansza i można rozpoczynać grę.

## 3 Przebieg rozgrywki

Gracze wykonują swoje ruchy na przemian, klikając na wybrane przez siebie, dozwolone pole. W przypadku gdy jeden z graczy nie może wykonać ruchu, drugi z graczy może wykonywać swoje ruchy jeden po drugim, do momentu w którym pierwszy gracz może wykonać ruch. Dozwolonym polem nazywamy takie pole, że po ustawieniu na nim swojego pionka następuje „przejęcie” co najmniej 1 pionka przeciwnika. „Przejęcie” pionka lub grupy pionków przeciwnika polega na dostawieniu swojego pionka do linii utworzonej z pionka/grupy pionków gracza i pionka/grupy pionków przeciwnika (które ulegają przejęciu) po stronie pionków przeciwnika. Linie tworzą pionki ustawione koło siebie (bez przerw) pionowo, poziomo lub po skosie.

W dowolnym momencie gry każdy z graczy może poddać się, klikając przycisk „Surrender & Quit”.

Każdy z graczy może również zaproponować drugiemu zrestartowanie gry. Kiedy jeden z graczy kliknie na przycisk „Ask for game restart”, pojawia mu się okienko dialogowe z pytaniem, czy na pewno chce to zrobić. Jeśli potwierdzi, drugiemu graczowi pojawia się okienko dialogowe z pytaniem, czy zgadza się na zrestartowanie

rozgrywki - odmowa spowoduje kontynuowanie aktualnej rozgrywki, potwierdzenie natomiast spowoduje powrót do bazowego stanu planszy i oczekiwanie na ruch gracza 1.

## **4 Zakończenie gry**

Gra kończy się, gdy żaden z graczy nie może wykonać ruchu. Wygrywa ten z graczy, który ma na planszy więcej pionków w swoim kolorze (możliwy jest również remis). Każdemu z graczy pojawia się okienko dialogowe z informacją o zakończeniu gry oraz możliwymi opcjami - zakończenia gry lub grze od nowa. Jeśli obaj gracze wybiorą opcję nowej gry, nastąpi powrót do bazowego stanu planszy i oczekiwanie na ruch gracza 1.