Manual de utilização do programa Backtracking\_Domino

Abrir o Visual Studio 2015

Clicar em "Arquivo", "Abrir" e depois em "Projeto/Solução"

Localize o diretório com o código fonte do projeto e abra o arquivo "Backtracking\_Domino.sln"

Entre as linhas [133 e 142] existem 10 linhas disponíveis para os arquivos de entrada, todas elas contendo um arquivo chamado "game\_x.txt". Renomeie os arquivos "game\_x.txt" para os arquivos de entrada que deseja testar.

Descomentar as linhas restantes [133 até 142], para que todos os arquivos sejam lidos.

Descomentar as linhas [145 até 154], para que todos os arquivos sejam inclusos na lista de arquivos a serem lidos.

Dentro do Visual Studio, no lado direito da tela, existe uma janela chamada "Gerenciador de Soluções". Clique com o botão direito no item "Backtracking\_Domino", depois vá em "Adicionar", e clique na opção Item Existente".

Na janela de seleção de arquivo, altere o tipo de arquivo (localizado na parte inferior direita da janela) para "Todos os arquivos(\*.\*)", vá para a pasta que os arquivos de teste estão localizados e selecione todos os 10 arquivos de texto. Depois clique em "Adicionar".

Para cada um dos arquivos de teste que foram adicionados no projeto, do lado direito da tela:

Clique com o botão direito do mouse no nome do arquivo

Clique em Propriedades

Na opção "Copiar para Diretório de Saída", selecione a opção "Copiar sempre".

Após executar os passos acima, na parte superior da tela, clique no botão "Iniciar", que tem uma seta verde ao lado.