

# Käyttöohje

Ohjelmoinnin harjoitustyö

Helsingin yliopisto, Tietojenkäsittelytieteen laitos

**Tekijä:**

Tomi Virtanen

tomi.virtanen@helsinki.fi

014140105

**Käyttöohje**

## Aloitusruutu

Aloitusruudussa aloita painikkeella aloitetaan itse peli. Lopeta painike sulkee ohjelman.



## Kauppa

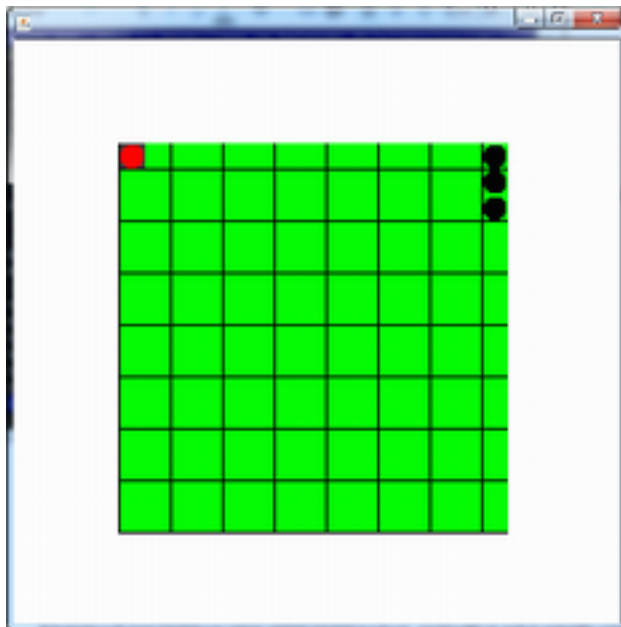
Kaupparuudussa taisteluun nappi siirtää taisteluun. Yksiköitä saa ostettua nostoväki napilla ja soturi napilla. Nostoväki maksaa 10 pistettä ja soturi 20 pistettä. Pisteitä jäljellä kertoo paljon käytettävissä on pisteitä. Taistelusta saadaan pisteitä, joilla voi ostaa yksiköitä. Näiden pisteiden käyttäminen ei vähennä kokonaispisteitä, jotka annetaan kun peli loppuu.



## Taistelu

Taisteluruudussa pelaajan yksiköt ovat punaisia palloja, hirviöt mustia palloja. Sen hetkisen pelaajayksikön vuoron kertoo taustalla oleva tummanharmaa väri. Liikkuminen tapahtuu joko nuolinäppäimillä tai vaihtoehtoisesti numpadin näppäimiä käyttämällä kaikkiin ilmansuuntiin. Lisäksi numero 5 siirtää vuoron seuraavalle. Kun kaikki yksiköt ovat liikkuneet siirtyvät hirviöt, jonka jälkeen tulee taas ensimmäisen pelaajayksikön vuoro. Jos liikutaan kohti omaa yksikköä tai seinää siirtyy vuoro myös seuraavalle. Jos liikkuminen osuu hirviöön aiheutetaan vahinkoa hirviölle yksikön vahinkoarvon verran.

Jos taistelu päättyy siihen että kaikki hirviöt ovat kuolleet siirrytään kauppaan, jossa käytettävissä on taistelussa ansaitut pisteet. Jos taistelu puolestaan päättyy siihen ettei pelaajalla ole jäljellä enää yksiköitä loppuu peli ja siirrytään tulosten näyttö ruutuun.



## Tulokset

Kun peli päättyy siirrytään tulosten näyttö ruutun, jossa pyydetään antamaan nimi ja painamaan talleta painiketta. Kun tämä on tehty näytetään 10 siihenmennessä suurinta tulosta. Ensimmäinen luku on sijoitus, seuraavaksi ilmoitetaan pelaajan nimi ja lopuksi tämän pisteet.

