

XArvauspeli : KÄYTTÖOHJE

Pelissä on kaksi toimintamoodia : Yksinpeli ja Kaksinpeli. Tässä ohjeessa kerron miten peli toimii näissä kahdessa eri tapauksessa. Ohjelma käynnistyy komentoriviltä kirjoittamalla java -jar projekti.jar.

Ohjelman käynnistytksen yhteydessä ruudulle ilmestyy kysymys :

“STARTTAA TextUI = t ; muu nappi = GraphUI ?”

Pääset eteenpäin graafiseen käyttöliittymään kirjoittamalla jonkin kirjaimen (ei “t” - kirjainta) ja painamalla ENTER. TextUI - valinta on varattu testaustarkoitukseen, eikä siinä ole kaikkia toimintoja, jotka on toteutettu graafiseen käyttöliittymään.

YKSINPELI :

Kun graafinen käyttöliittymä käynnistyy pelitavan oletuksena on Yksinpeli.

Valitse “Toiminnot” - lohkon alasvetovalikosta arvattavan koodin vaihtoehdot. Vaihtoehtoja on 2 - 10. Jos valitset 2 niin koodiin sisältyy vain merkit 0 ja 1 ja koodin arvaus on helppoa. Jos valitset 10 niin peli on jo erittäin hankala ratkaista koska koodiin voi sisältyä merkkejä 0 - 9.

Paina “Aloita Peli” nappia ja voit alkaa arvaamaan koodia ruudun vasemmanpuolesten alasvetovalikoiden avulla. Kun olet valinnut koodin niin paina “Arvaa” nappia ja ohjelma ilmoittaa kuinka monta merkkiä arvauksessasi oli oikein. Pelin aikana voit säätää ohjelman tapaa ilmoittaa tarkistuksesta. Jos valitset “Haasteellisempi” valinnan, niin oikeiden merkkien paikkaa ei ilmoiteta näytöllä.

Voit tallettaa pelitilanteen pelin aikana painamalla “Tallenna Pelitilanne” - nappia.

Kun seuraavan kerran käynnistät ohjelman voit ladata talletetun tilanteen takaisin näytölle painamalla “Lataa tallennettu pelitilanne”.

KAKSINPELI :

Voit valita pelitavaksi “Kaksinpeli”. Tässä pelitavassa on koodin asettaja, joka pelin aluksi asettaa arvattavan koodin (toki niin, että toinen pelaaja ei sitä näe) ja koodin ratkaisija , joka yrittää ratkaista koodia.

Paina Pelitapa lohossa olevaa “Kaksinpeli” - täppää. Nyt ruudun yläosaan ilmestyy tulostaulu. Tulostaulu pitää kirjaa arvausten lukumääristä ja jokainen arvaus kasvattaa koodin asettajan pistemäärää yhdellä. Jos koodi jää arvaamatta koodin asettaja saa yhden lisäpisteen, eli yhteensä 11 pistettä.

Ohjelma pyytää vuorotellen koodia ensin Pelaaja 2:lta ja seuraavalla kerralla Pelaaja 1:ltä ja pitää kirjaa pelatuista kierroksista. “Aloita Peli” - nappula vaihtaa pelaajien roolia ja aloittaa uuden arvauskerran.