

Anleitung des Spiels: HexaHalma

Gruppe: Stefan Peters, Wiebke Tornow, Gleb Karachunskiy, Lukas Hoffmann

Starten des Spiels:

Das gelieferte Archiv HexaHalma.zip wird per Hand oder über die Konsole mit `unzip HexaHalmaPP.zip` entpackt.

Im Ordner *HexaHalmaPP* findet man nun die Quelltexte im Ordner *src* und die Ant-buildfile (*build.xml*). Damit können die Quelltexte übersetzt und die Dokumentation erzeugt werden.

Man wechselt in der Konsole in diesen Ordner. Dort sind folgende Aufrufe möglich:

<code>ant jar</code>	Compiliert die Quelltexte und erzeugt das jar-Archiv.
<code>ant doc</code>	Erzeugt die Dokumentation mit JavaDoc.
<code>ant clean</code>	Löscht den Ordner <i>build</i> und die Dokumentation.
<code>ant compile</code>	Compiliert die Quelltexte.
<code>ant clean-build</code>	Löscht die vorherige Version und erstellt ein jar-Archiv inkl. compilieren
<code>ant</code>	Löscht die vorherige Version und erstellt ein jar-Archiv und die Dokumentation.

Im Ordner *doc* befinden sich die mit JavaDoc erstellten Html-Files, im Ordner *build* die übersetzten Java-Klassen und das jar-Archiv.

Um das Spiel zu starten, muss das ebenfalls erzeugte HexaHalma.jar Archiv mit folgendem Befehl auf der Konsole ausgeführt werden:

```
java -jar build/jar/HexaHalma.jar
```

Nun fordert das Spiel Argumente auf der Kommandozeile, die wie folgt aussehen:

Das erste, sowie das zweite Argument geben die Art der Spieler an, die gegeneinander spielen.

Es gibt 4 Auswahlmöglichkeiten der Spieler:

Interaktiver Spieler mit Kommandozeileingabe	ein menschlicher Spieler kann spielen	human
Interaktiver Spieler mit grafischer Eingabe	menschlicher Spieler mit Eingabe per Maus	mouse
CPU Spieler EASY	ein KI Spieler auf niedrigem Intelligenzlevel	easy
CPU Spieler MEDIUM	ein KI Spieler auf mittlerem Intelligenzlevel	medium

Außerdem sind folgende Optionen möglich:

Presskey	Jeder Zug muss mit der Eingabetaste bestätigt werden. (sinnvoll für KI-Spieler)	-pk
Debug	Für die Programmierer: Debugausgabe	-d
Millisekunden Verzögerung	Setzen der Verzögerung eines Zuges bei einem KI-Spieler um x-Millisekunden.	-m x
Console	Spiel ohne grafische Ausgabe nur auf der Konsole	-c

Wie schon herauszulesen ist, hat man als Interaktiver Spieler zwei Möglichkeiten, Züge einzugeben. Die sehen im einzelnen so aus:

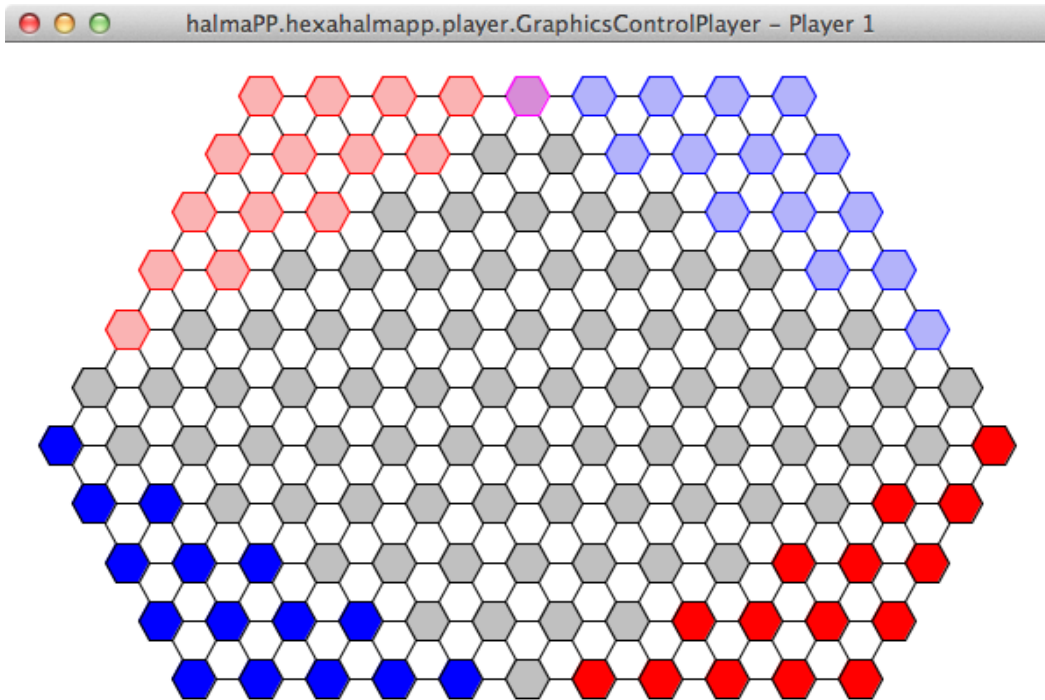
1. Eingabe der Befehle über die Kommandozeile:

Eingegeben werden die Befehle in der Form:

Reihe Diagonale Reihe Diagonale (Reihe Diagonale ...)

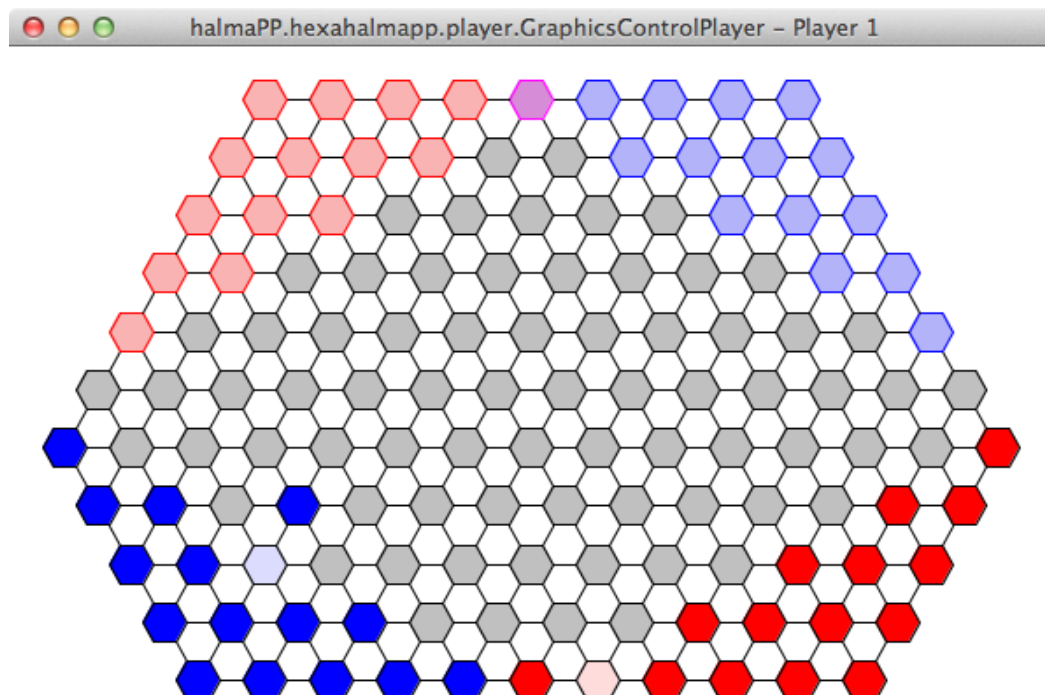
Beispiel:

Ausgangsfeld



Bewegen von Stein an der Koordinate (0/6) nach (0/5) würde wie folgt eingegeben werden:

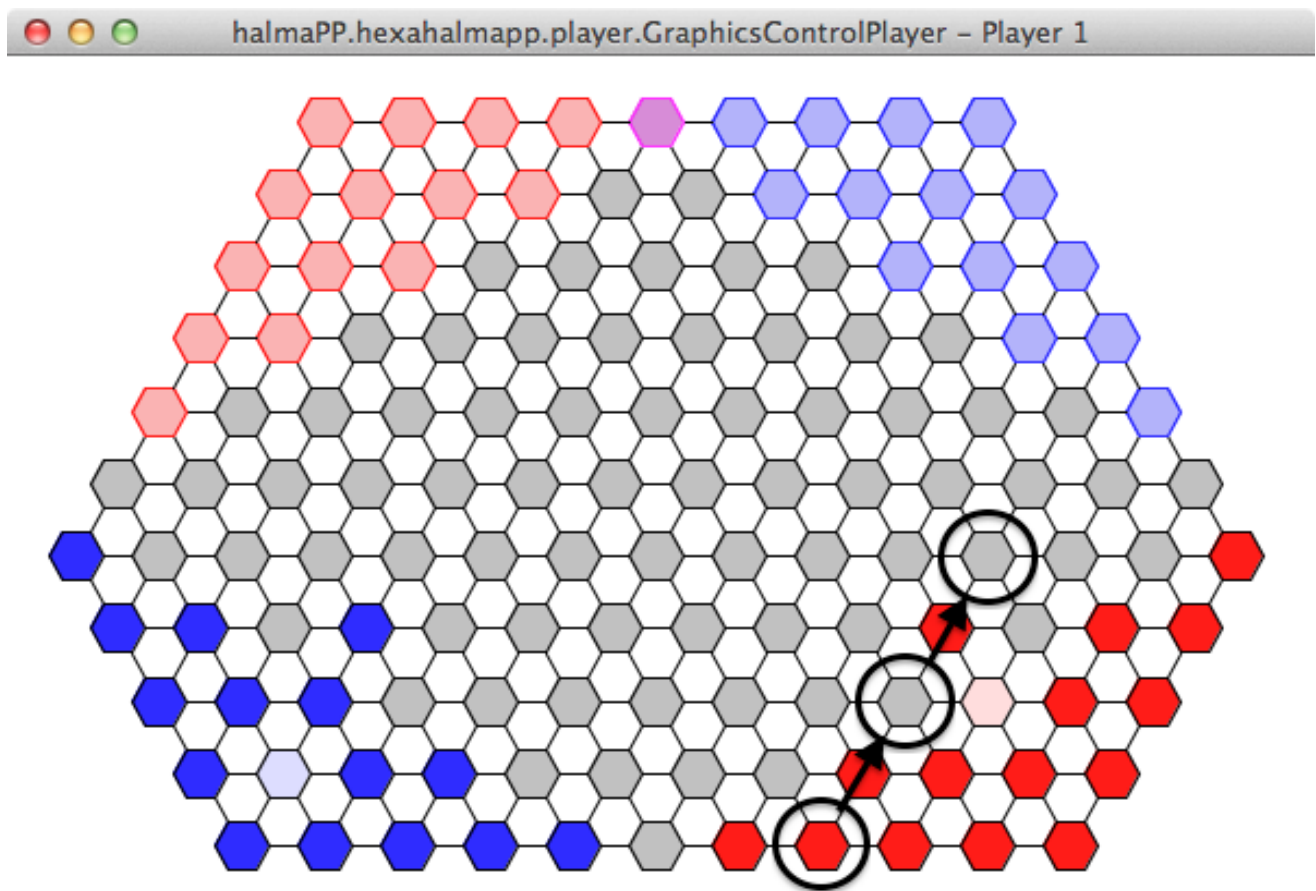
0 6 0 5



Wenn ein Sprung durchgeführt werden möchte, werden alle Koordinaten, auf denen der Stein zwischenlandet, angegeben:

Sprung mit Stein an der Koordinate (0/7) über (2/9) nach (4/11) würde wie folgt eingegeben werden:

0 7 2 9 4 11



Wenn nichts über die Kommandozeile übergeben wird und mit ENTER bestätigt wird, gilt dies als Aufgabe des jeweiligen Spielers.

2. Eingabe per Maus

Der Spielstein, der bewegt werden soll, wird mit der Maus angeklickt. Anschließend werden alle Felder angeklickt, welche der Spielstein passieren soll. Die Zwischenstopps werden dunkelgrau dargestellt. Ist der Zug abgeschlossen, wird er mit einem Doppelklick bestätigt.

Wenn kein Stein ausgewählt ist und ein Doppelklick auf ein leeres Feld oder neben das Spielfeld erfolgt, gilt dies als Aufgabe des jeweiligen Spielers.