

Ristinolla

Käyttöohje

Käynnistäminen:

Komentoriviltä:

java -jar Ristinolla.jar

Peli tarvitsee jre 6 tai uudemman toimiakseen.

Asetukset:

Pelin alussa kysytään laudan koko ja voittoriviin tarvittavien merkkien määrän.
Asetuksia ei voi toistaiseksi muuttaa pelin aikana.

Pelaaminen:

Valitse päävalikosta p eli pelaa -komento jolloin ohjelma kysyy x ja y -koordinaatteja joihin asetetaan vuoroin risti tai nolla. Peli loppuu kun tarvittava määrä samoja merkkejä muodostaa jatkuvan pysty-, vaaka- tai vinorivin. Pelaajat voivat myös asettaa yksittäisiä merkkejä haluamaansa kohtiin komennoilla x ja o . Tyhjä komento lopettaa pelaamisen.

Siirron peruminen(undo):

Komennolla u pelaaja voi perua edellisen siirtonsa.

Tallennus ja lataus:

Toiminnoilla t ja l voidaan pelitilanne tallentaa myöhemmäksi ja ladata tallennuksesta.

Huom: peli tallentaa vanhojen tallennusten päälle ilman vahvistusta!

BUGI: Tallennukset eivät saata olla siirrettävissä koneelta toiselle merkistökoodauksiin liittyvien asioiden takia.