

Breakthrough

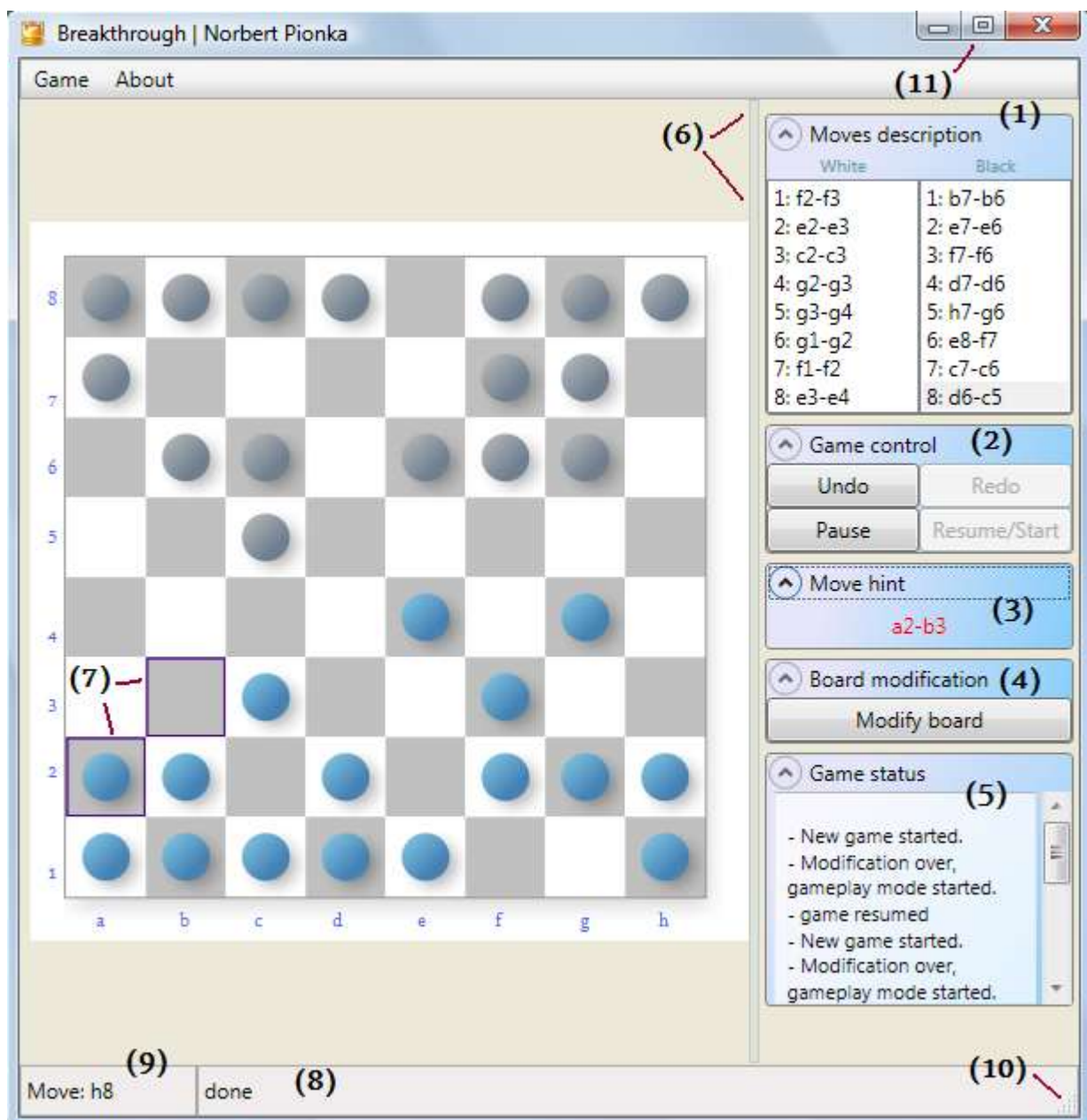
Instrukcja użytkownika

Program umożliwia gry typu komputer-komputer, człowiek-komputer, człowiek-człowiek w Breakthrough. Po starcie programu domyślnie rozpoczyna się nowa gra typu człowiek-komputer, przy czym użytkownik steruje ruchem białych figur. Figury białe zawsze rozpoczynają grę i zawsze początkowo są ustawione na dole planszy.

Rozpoczynanie nowej gry, zapisywanie i odczytywanie stanu gry oraz zamykanie programu

Program umożliwia wykonywanie powyższych operacji poprzez menu „Game”. Odpowiednio: „New Game”, „Save as...”, „Load board” oraz „Exit”. Pliki ze stanem gry domyślnie mają rozszerzenie „*.board”. Opcja zapisu stanu gry nie uwzględnia historii ruchów.

Poniżej przedstawione jest główne okno programu podczas gry człowiek – komputer.



Opis poszczególnych części głównego okna programu

Po prawo znajduje się panel zawierający 5 sektorów: *Moves description*, *Game control*, *Move hint*, *Board modification* oraz *Game status*. Aby zwiększyć ilość dostępnego miejsca w prawym panelu każdy z sektorów można zwinąć klikając jego nazwę. Ponadto, można również zwinąć cały pasek klikając separator w kształcie grubej kreski – na rysunku oznaczony numerem 6.

Całe okienko możemy również zmaksymalizować przyciskiem 11 lub tylko dostosować jego rozmiar używając uchwytu 10.

Numerem 9 został oznaczony element paska statusu zawierający informację o polu, nad którym ostatnio znajdował się kursor lub o ruchu, który zostanie wykonany jeżeli użytkownik już wybrał figure, którą chce poruszyć i kliknie docelowe pole lewym przyciskiem myszy.

Element 8 paska statusu zawiera informację o obliczeniach wykonywanych przez komputer; „done” oznacza stan bierny (żadne obliczenia nie są wykonywane).

Szczegółowe omówienie prawego panelu zawierającego 5 sektorów:

- 1) *Moves description* – zawiera listę wykonanych ruchów zapisanych w pamięci komputera. Klikając dowolny wpis na liście można się przenieść do sytuacji na planszy przed wykonania tego ruchu. Oznacza to, że aby wrócić do końcowego ustawienia, może być konieczne użycie przycisku „Redo” z sektora „Game control”. Uwaga: po cofnięciu/nawigacji po ruchach program wstrzymuje grę, aby ją wznowić należy kliknąć przycisk „Resume/Start” w sektorze „Game control”.
- 2) *Game control* – zawiera opcję do wstrzymywania gry („Pause”), cofania ruchów („Undo”), ponawiania ruchów („Redo”) oraz wznowiania gry („Resume/Start”).
- 3) *Move hint* – udostępnia możliwość podpowiadania graczowi-użytkownikowi kolejnego ruchu przez komputer. Aby uzyskać podpowiedź, należy podczas swojego ruchu kliknąć napis „Move hint” (nagłówek sektora, aby go rozwinąć), wtedy sektor się rozwinie i po krótkich obliczeniach zostanie wyświetlony ruch sugerowany przez komputer. Dla wygody, do opisu ruchów z biciem figury przeciwnika dodawany jest na końcu wykrzyknik. Dodatkowo, sugerowany przez komputer ruch jest sygnalizowany na planszy tak jak to oznaczono numerem 7 na powyższym rzucie ekranu.
- 4) *Board modification* – umożliwia edytowanie planszy podczas gry. Aby rozpocząć tryb edycji należy kliknąć przycisk „Modify board”. W trybie edycji, figury białe dodajemy na polach lewym przyciskiem myszy, natomiast figury czarne – prawym. Aby usunąć daną figurę z planszy, należy w przypadku figury białej – kliknąć ją lewym przyciskiem myszy, a w przypadku czarnej – prawym. Dla wygody, w trybie edycji dostępny jest też przycisk „Clear board” usuwający wszystkie figury z planszy. Po zakończeniu edycji należy zdecydować, który gracz rozpocznie grę klikając jeden z przycisków „White start” i „Black start”. Uwaga: operacje z sektorów „Board modification”, „Game control” oraz pośrednio z „Moves description” mogą doprowadzić do usunięcia historii ruchów z sektora „Moves description”, gdyż zostaje zaburzony naturalny porządek gry.
- 5) *Game status* – zawiera dodatkowe informacje na temat działania programu. Najnowsza wiadomość znajduje się najwyżej w sektorze.

Now you are ready to go and break through!