

Pako vankilasta -peli

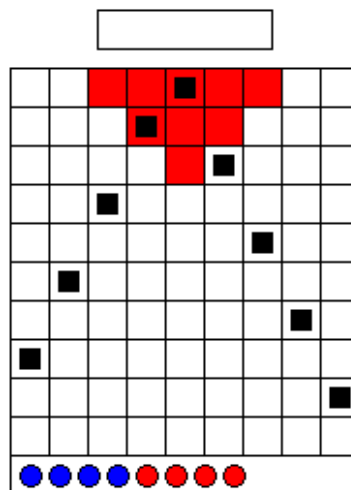
Käyttöohje

Ohjelman käynnistys: Syötä komentoriville komento

```
> java -jar PakoVankilsta.jar
```

Tai käytä batch-tiedostoa (Windows.bat) käynnistämiseen (Windows-käyttöjärjestelmissä).

Käynnistyessään ohjelma kysyy pelilaudan koon (*pariton* luku väliltä 5-15) ja pelaajien lukumäärän (2-4). Huomioi, että suurella pelaajamäärällä kannattaa valita isompi lauta, sillä vankilan piha käy nopeasti ahtaaksi. Syötteiden jälkeen peli aukeaa omaan ruutuunsa, graafisena käyttöliittymänä. Pelaajien vangit näkyvät pelilaudan alalaidassa sellissä eri värisinä nappuloina. Pelilaudan ylälaidassa on pakovene sekä punaisella merkityt pakoruudut. Vankilan pihalla olevat vartijat (mustat neliöt) ovat alkuasetelmassa V:n muotoisessa muodostelmassa.



Kuva 1: Kuva 9x10-laudasta, kahdella pelaajalla. Kuvan alalaidassa pelaajien vangit sini-sellä ja punaisella. Kolmion muodostavat pakoruudut on merkitty punaisella laudan ylälaidassa.

Peli on vuoropohjainen. Peli kertoo vuorossa olevan pelaajan standard outputissa. Vuorossa oleva pelaaja valitsee ensin liikutettavan vankinsa klikkaamalla vangin ruutua (tai aloitussiirron tapauksessa selliä) ja sen jälkeen ruudun, johon haluaa liikkua. Valitun vangin ruutu merkitään vihreällä. Pelaaja voi aina siirtää joko jo laudalla olevaa vankia tai uutta vankia sellistä (mikäli niitä on jäljellä).

Vangit voivat liikkua vain vaaka- tai pystysuoraan. Kun vanki liikkuu riville (tai rivillä), kyseisen rivin vartija liikkuu vankia kohti *yhtä monta ruutua* kuin vanki liikkui. Vartijan liikkuesssa kaikki sen tiellä olevat vangit jäävät kiinni ja joutuvat takaisin selliin. Sellainen siirto, joka johtaisi oman vangin kiinnijäämiseen, *ei ole sallittu*. Muiden pelaajien vankien kiinnijättäminen on sallittua ja suositeltavaa. Vangit eivät voi liikkua vartijoiden läpi, mutta toisten vankien läpi voivat (eivät kuitenkaan samaan ruutuun).

Pakoveneeseen voi siirtyä (klikkaamalla vangin valinnan jälkeen pakovenettä) vain punaisella merkityiltä pakoruuduilta ja vain jos vangin ja veneen välissä ei ole vartijaa. Kun vanki siirtyy veneeseen, aiheutuu hälytys. Hälytyksessä satunnaisella rivillä oleva vartija siirtyy rivin jompaankumpaan laitaan, napaten kaikki matkan varrella olevat vangit. Peli kertoo hälytyksen takia liikkuneen vartijan rivin (standard output).

Ensimmäinen pelaaja joka saa kolme neljästä vangistaan pakoveneeseen, on voittaja.