

Dokumentacja dla użytkownika

Robert Pelka

29 stycznia 2018

Gra „Pentago”

1 Uruchamianie:

Program kompilujemy poleceniem *make*.

Uruchamiamy poleceniami *./pentago*, a następnie *./pentago A* i *./pentago B*.

2 Zasady gry:

Gra jest podobna do gry *kółko i krzyżyk*. Plansza składa się z 4 ruchomych części, które można obracać. Każda część zawiera 9 miejsc na kulki, więc cała plansza mieści ich 36. Celem gry jest ułożenie w rzędzie lub po skosie pięciu kulek swojego koloru. Gracze na przemian oddają ruch, na który składają się dwa elementy:

- Dołożenie kulki w wolnym miejscu
- Obrócenie jednej z czterech części planszy o 90 stopni, zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub w przeciwnym kierunku.

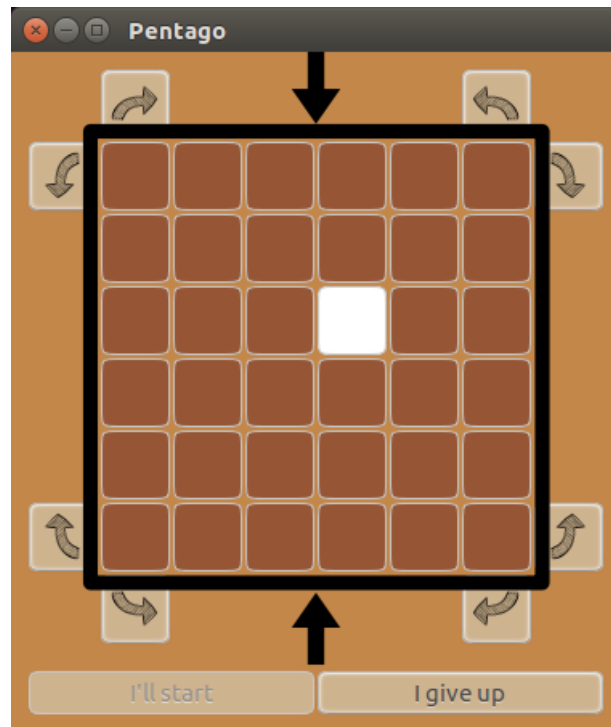
3 Instrukcja:

1. Po uruchomieniu gry przyciski w obu oknach są zablokowane. Grę rozpoczyna (kolorem białym) gracz, który jako pierwszy wciśnie przycisk *I'll start*.



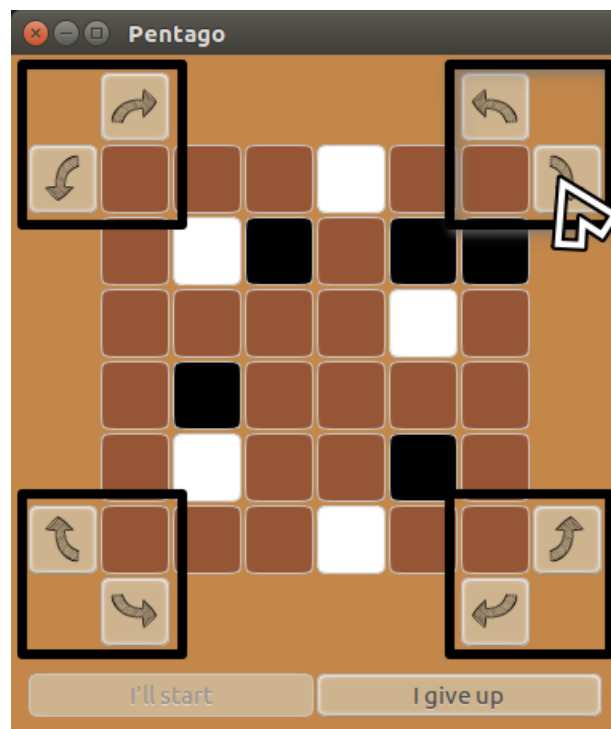
Rysunek 1: Przycisk rozpoczynający grę

2. Kliknięcie w dowolny pusty przycisk planszy, symbolizuje dołożenie kulki. Po kliknięciu, przycisk zmienia kolor na biały lub czarny.



Rysunek 2: Dołożenie kulki

3. Następnie gracz musi obrócić jedną z czterech części planszy, za pomocą jednego z ośmiu przycisków ze strzałkami.

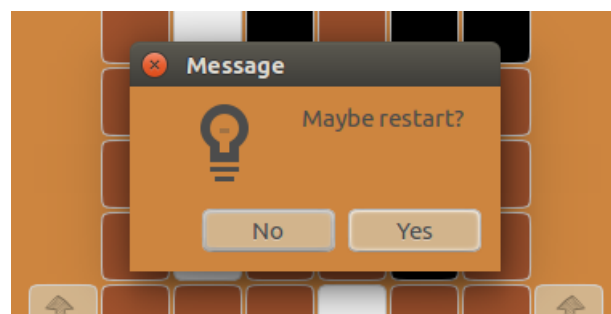


Rysunek 3: Obrót jednej z czterech części planszy

4. W każdym momencie rozgrywki gracz ma jedną możliwość poddania się, poprzez kliknięcie przycisku *I give up*. W takiej sytuacji drugi gracz może zgodzić się na nową rozgrywkę, lub też nie wyrazić na to zgody, wtedy gra toczy się dalej.



Rysunek 4: Przycisk do poddania się



Rysunek 5: Komunikat pojawiający się u przeciwnika

5. Gdy jednemu z graczy uda się ułożyć w rzędzie lub po skosie pięć kulek swojego koloru, graczom ukaże się stosowny komunikat o wygranej białych lub czarnych.

Rozgrywka może zakończyć się remisem, w takim wypadku gracze również zostaną o nim poinformowani, a w obu przypadkach po kliknięciu przycisku *ok* gra rozpocznie się od nowa.



Rysunek 6: Komunikat o wygranej białych