

# Käyttöohjeet

JavAllas-biljardipeli  
versio 1.0

## **Pelin lataaminen ja käynnistäminen**

Pelin voi ladata osoitteesta <https://github.com/szetk/OhHa-JavAllas/blob/master/Allas.jar>, klikkaamalla Raw-painiketta. Pelin voi käynnistää Windowsissa kaksoisklikkaamalla tiedoston kuvaketta, tai Linuxissa komennolla `java -jar Allas.jar` hakemistossa, joka sisältää ladatun tiedoston.

## **Peli ja pelaaminen**

Pelin avautuessa pöydällä on oikealla puolella kohdepallojen alkuasetelma ja oikealla puolella valkoinen viiva (Kuva 1). Pelin aloittava pelaaja asettaa lyöntipallon(myös valkoinen pallo tai kivi) pöydälle klikkaamalla. Aloituksessa lyöntipallo tulee sijoittaa aloitusviivan vasemmalle puolelle. Pussit on numeroitu numeroin 1-6 alkaen vasemmalta oikealle ja ensin yläriivi, sitten alariivi. Ikkunan alalaidassa näkyy tekstikenttä, johon ilmestyy viestejä käyttäjälle. Alaoikealla näkyy vuorossa oleva pelaaja.

Lyöntipallon asetuksen jälkeen pelaaja saa valita lyönnin suunnan. Tässä vaiheessa lyöntipallon ja hiiren osoittimen väliin piirtyy viiva, jonka suuntaisesti lyöty pallo lähtee liikkumaan. Aloitusilanteesta pallo tulee lyödä oikealle. Valitta suunta lyödään lukkoon hiirtä klikkaamalla.

Lyöntisuunnan valinnan jälkeen tulee pelaajan valita lyöntivoimakkuus. Nyt ruudun alaoikealla näkyy lyöntivoimapalkki, joka kuvastaa lyönnin voimakkuutta. Mitä suurempi on punainen palkki, sitä suurempi on lyöntivoimakkuus. Lyöntivoimakkuus valitaan hiirtä klikkaamalla (klikkauksen kohdalla ei ole merkitystä). Tämän jälkeen lyöntipallo lähtee liikkeelle. Mikäli lyönnin seurauksena putoaa pallo pussiin, ilmestyy se alavasemmalle.

Pelin voi lopettaa sulkemalla ikkunan joko kesken pelin, tai pelin päätyttyä toisen voittoon.

## **Säännöt**

Kun pelissä on saatu lyötyä jokin kohdepallo sisään (ei siis lyöntipallo tai 8-pallo) saa pallon lyönyt pelaaja valita palloryhmän itselleen. Mikäli palloryhmää ei valita, saa seuraavaksi vuoroon tullut pelaaja valita palloryhmän. Valitseminen tapahtuu painikkeilla i(isot) ja p(pienet).

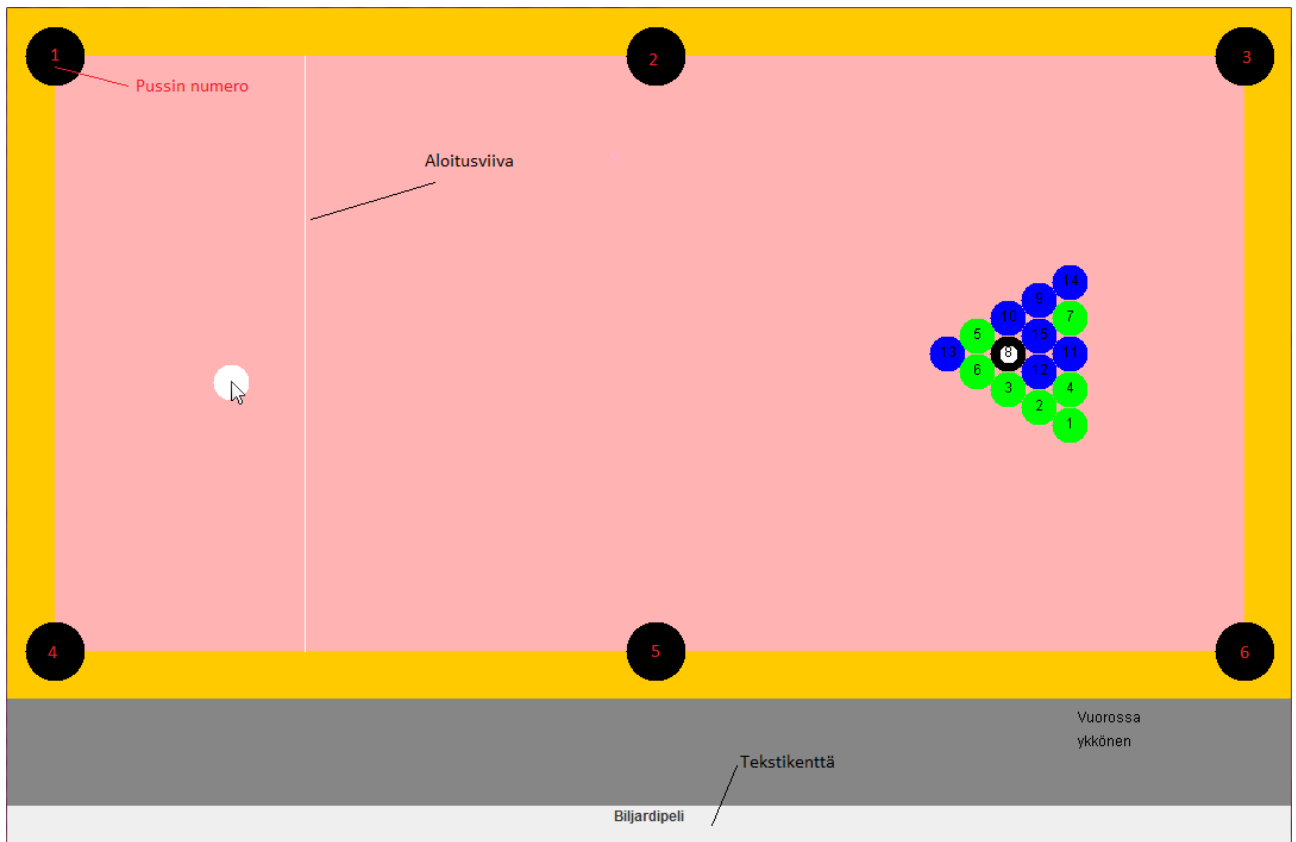
Missä tahansa pelin vaiheessa voi vuorossa oleva pelaaja maalata 8-pallon pussiin painamalla pussin numeroa vastaavaa näppäintä (1-6).

Muuten pelissä pätee kohtuullisen yksinkertaiset ”baaribiljardin” säännöt.

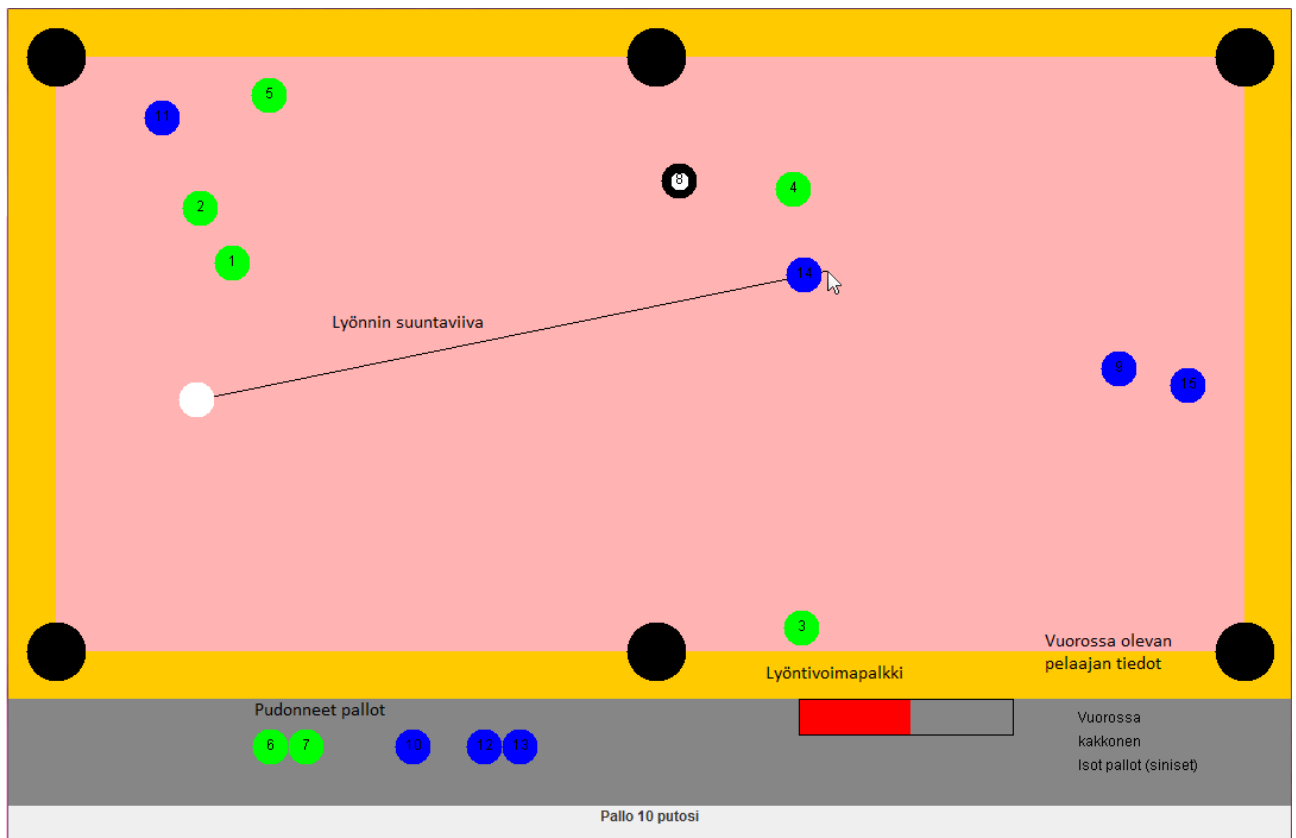
Yleisiä sääntöjä voi tarkastella osoitteessa: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Kasipallo>.

Virallisissa kilpailuissa pelattavia, hieman monimutkaisempia, sääntöjä voi tarkastella Suomen Biljardiliitto ry:n sivuilta:

[http://www.sbil.fi/published\\_files/dbf1838.pdf](http://www.sbil.fi/published_files/dbf1838.pdf)



Kuva 1: Aloitustilanne



Kuva 2: Pelin aikana