

## KÄYTTÖOHJE

Ristinolla-projekti kurssille Aineopintojen harjoitustyö: Tietorakenteet ja algoritmit (periodi II), Laboratoriotyöskentely.

### Asennus

MacOs tai Linux -ympäristöissä sovelluksen voi asentaa kloonamalla repositio osoitteesta: <https://github.com/ville111/tira-ristinolla>. On suositeltavaa käyttää jotakin virtuaali-ympäristöä. Ohjelman tarvitsemat muut komponentit ja kirjastot voi asentaa pip:in avulla.

```
$pip install -r requirements.txt
```

### Käynnistäminen

Sovellus on kirjoitettu pythonilla ja sen voi käynnistää sovelluksen juurihakemistosta ajamalla main.py-tiedoston.

```
$python main.py
```

### Lopetus

Pelin voi lopettaa sulkemalla sovellusikkunan.

### Pelin pelaaminen

Käynnistäessä uusi peli alkaa automaattisesti. Pelaajan vuoro on ensin. Tämän jälkeen uuden pelin voi aloittaa painamalla oikea alakulman punaista "Uusi peli"-nappia. Jos pelilauta ei tyhjenny nappia painamalla voit silti aloittaa pelin pelikenttä "nollautuu" kun valitsee ensimmäisen ruudun.

Pelilaudan koko on 20x20 ruutua. Peliä pelataan tietokonevastustajaa vastaan ja pelin voittaa se pelaaja, joka saa ensiksi viiden merkin suoran mihin tahansa suuntaan. Tietokonepelaaja pelaa aina nollalla ja pelaaja ristillä.

Viimeisin siirto on aina merkattu hieman eri värillä kun muut merkit: risti on harmaa (muut ristit valkoisia) ja nolla on tummanpunainen (muut nollat hieman kirkkaamman punaisia).

