Anleitung für SuperFlowerWars64

Zuerst muss das Archiv mit dem Befehl "tar -xf [Datei] entpackt werden.

Anschließend kann man die build-file mit "ant" aufrufen, welches sowohl die nötige Jar.Datei als auch die Dokumentation in einem neuen extra Ordner "doc" erstellt.

Das Spiel kann mit dem Befehl

"java -jar SWF64.jar"

und entsprechenden Parametern gestartet werden.

In ()-Klammern gehaltene Parameter sind optional.

[] sind anpassbare Eingaben.

XX steht für eine beliebige Zahl.

Für ein normales Spiel:

java -jar SWF64.jar -[S1farbe] [spielertyp] -[S2farbe] [spielertyp] -size xx (--gui) -(delay xx)

Remote offer : java -jar SWF64.jar -[S1farbe] remote -typeRemote [spielertyp] (-size xx) -offer

Remote finder: java -jar SWF64.jar -[S1farbe] remote -typeRemote [spielertyp] -size xx

Parameter:

S1farbe : (red, blue). Bestimmt die Farbe des ersten Spielers. S2farbe : (red, blue). Bestimmt die Farbe des zweiten Spielers.

Spielertyp: (human, random, adv1) Bestimmt die Art des Spielers.

Human → menschlicher Spieler

random → völlig zufällig spielender Computerspieler

adv1 \rightarrow KI-Spieler

size : xx bestimmt die Größe des Spielbretts.

Gui : aktiviert die Eingabe der Züge über die Gui (optional). delay : aktiviert eine Verzögerung zwischen Zügen (optional).

Texteingabe:

Wenn die Option Gui weggelassen werden sollte, ist es möglich auf folgende Art und Weise trotzdem Spielzüge zu machen.

Im Terminal kann man die Züge in folgender Form eingeben, wobei X für verschiedene Zahlen steht:

Blumen setzen : " $\{\{(X,X),(X,X),(X,X),\{(X,X),(X,X),(X,X),(X,X)\}\}$ "

Graben setzen : " $\{(X,X),(X,X)\}$ "

Zug beenden : "{End}"
Aufgeben : "{Surrender}"

Gui:

Bei der Grafikeingabe kann man entweder auf zwei Felder klicken, um einen Blumenzug zu machen, oder auf eine Kante um einen Grabenzug zu machen. Es muss beachtet werden, dass Blumen erst sichtbar werden, sobald der Zug als gültig erkannt wurde.

Ansonsten gibt es je ein Schaltfläche um aufzugeben oder den Zug zu beenden, sobald man keinen Blumenzug mehr machen kann.