

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 → 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)}}”

Graben setzen : “{(X,X),(X,X)}”

Zug beenden : “{End}”

Aufgeben : “{Surrender}”