

Instrukcja obsługi programu

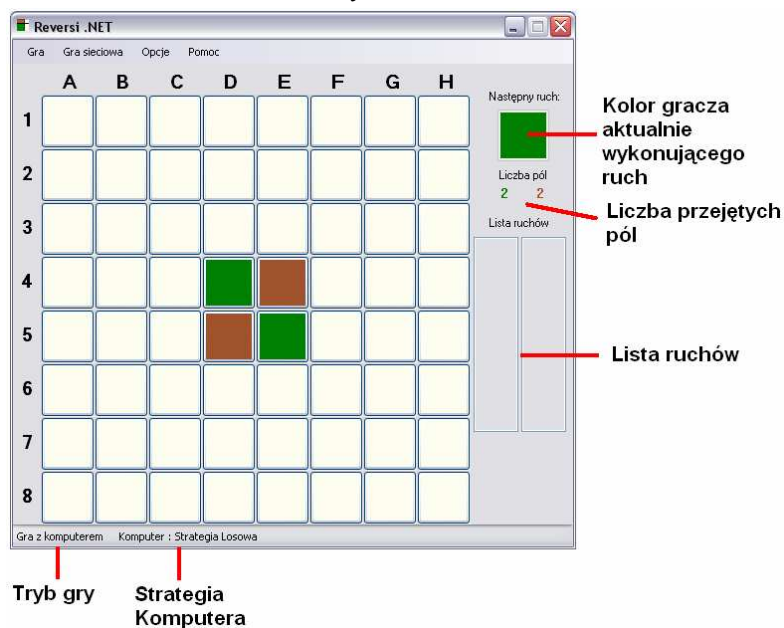
1. Wstęp

Korzystając z aplikacji Reversi.NET możesz grać w grę Reversi (alt. *Othello*). Program pozwala na grę pomiędzy dwiema osobami używającymi tego samego komputera, poprzez sieć oraz grę z komputerem. Możliwa jest także symulacja, w której za ruchy obu graczy odpowiada komputer. Istnieje możliwość zapisu przebiegu rozgrywki, a także jej odczytu z pliku. Natomiast w trybie gry sieciowej możliwe jest prowadzenie rozmowy pomiędzy grającymi przy użyciu komunikatora internetowego.

2. Interfejs użytkownika

Aplikacja zaopatrzona jest w szereg kontrolerek informujących o stanie gry. Ich omówienie widoczne jest na rysunku 1.

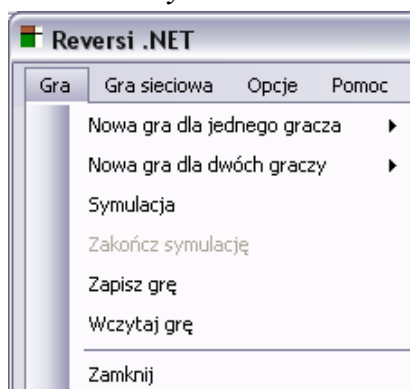
Rysunek 1.



3. Tryby gry

W menu *Gra* zebrane zostały opcje odpowiedzialne za uruchomienie gry w trybie lokalnym. Dodatkowo znajdują się tu przyciski służące do zapisu i odczytu przebiegu gry do i z pliku. Dodatkową funkcją jest możliwość gry symulacyjnej (przycisk *Symulacja*), w której w roli obu graczy występuje komputer. W menu *Opcje* można wybrać strategię wykorzystywane przez oba boty. Przycisk *Zakończ symulację* służy do przerywania gry pomiędzy botami.

Rysunek 2.



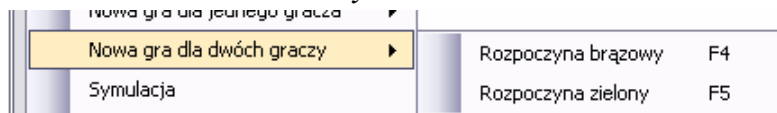
Tryb gry stacjonarnej pomiędzy komputerem a człowiekiem może rozpocząć komputer (skrót klawiaturowy F2) lub człowiek (skrót klawiaturowy F3).

Rysunek 3.



Tryb gry stacjonarnej pomiędzy dwiema osobami może rozpocząć gracz brązowy (skrót klawiaturowy F4) lub zielony (skrót klawiaturowy F5).

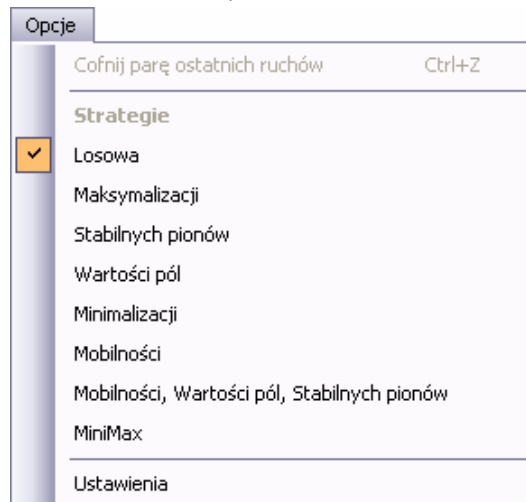
Rysunek 4.



4. Konfiguracja strategii komputera

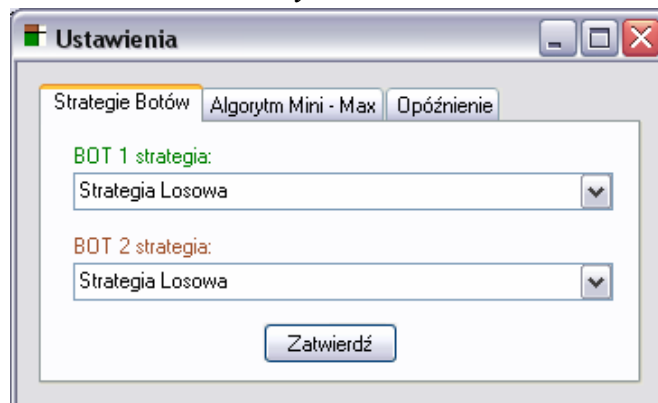
Gracz ma do wyboru wiele strategii ułożonych hierarchicznie z góry do dołu od najprostszych do najbardziej zaawansowanych (i tym samym najbardziej skutecznych). Strategie te wykorzystywane są przez komputer w trakcie gry jednego gracza.

Rysunek 5.



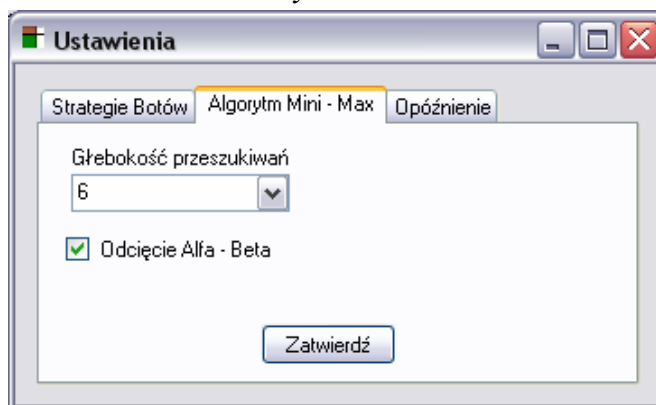
Dodatkowo poprzez kliknięcie przycisku *Ustawienia* można skonfigurować strategie przypisane dla obu botów podczas gry symulacyjnej (patrz rysunek 6).

Rysunek 6.



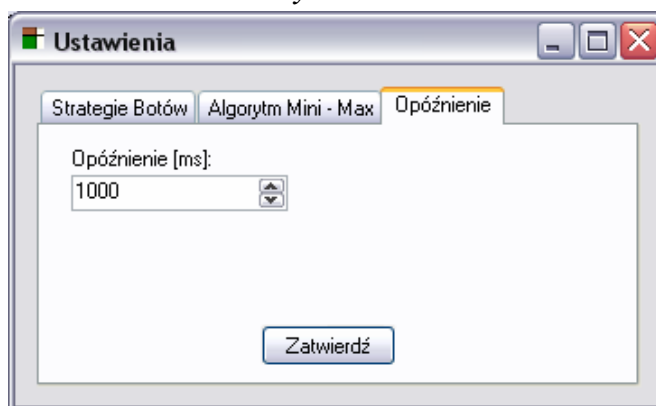
Kiedy komputer wykorzystuje algorytm Mini – Max, w prezentowanej na rysunku 7 zakładce istnieje możliwość ustawienia głębokości badania drzewa ruchów. Zakładka ta zaopatrzona jest także w kontrolkę, dzięki której w algorytmie uwzględniane będą odcięcia Alfa – Beta.

Rysunek 7.



Grający ma możliwość ustawienia czasu opóźnienia reakcji komputera, co pozwala na przyjrzenie się zmianom, jakie wprowadził na planszy nasz ruch. Proponowany interwał to 1 sekunda.

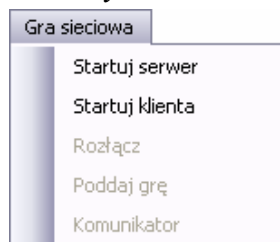
Rysunek 8.



5. Gra sieciowa

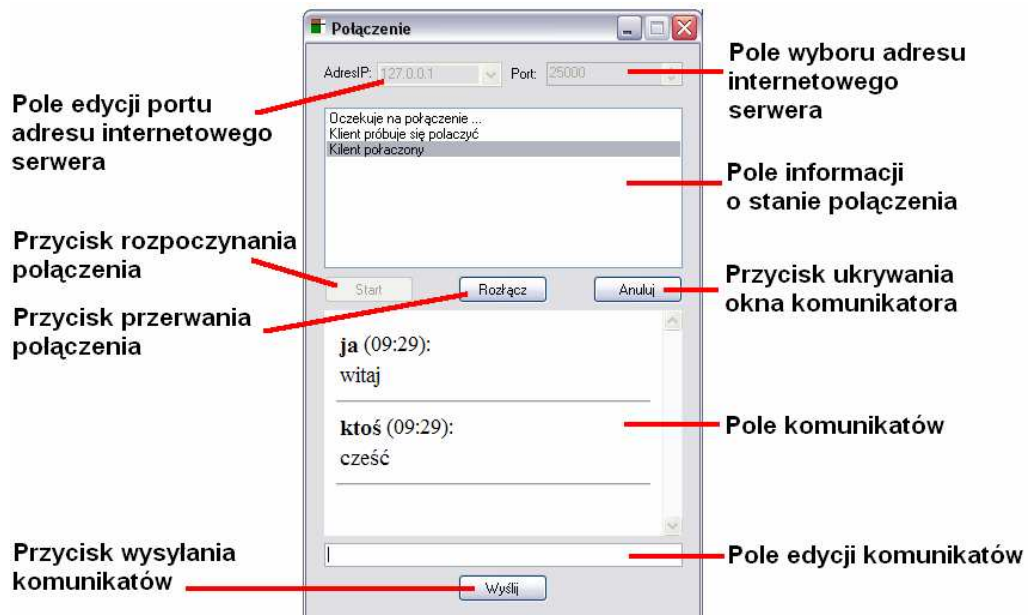
Ten tryb gry rozpoczyna się klikając na przycisk *Startuj serwer* lub *Startuj klienta* w menu *Gra sieciowa* (patrz rysunek 9). Po ich naciśnięciu pojawia się okno komunikatora o nazwie *Połączenie*. Grę można zakończyć przyciskając klawisz *Rozłącz*. Jest on również umieszczony w oknie *Połączenie*. Po zamknięciu okna komunikatora, jeżeli połączenie jest nadal aktywne, można je ponownie otworzyć klikając na przycisk *Komunikator*. Istnieje także możliwość poddania gry – służy do tego przycisk *Podдай grę*.

Rysunek 9.



Rysunek 10 prezentuje okno komunikatora *Ustawienia*.

Rysunek 10.



6. System podpowiedzi

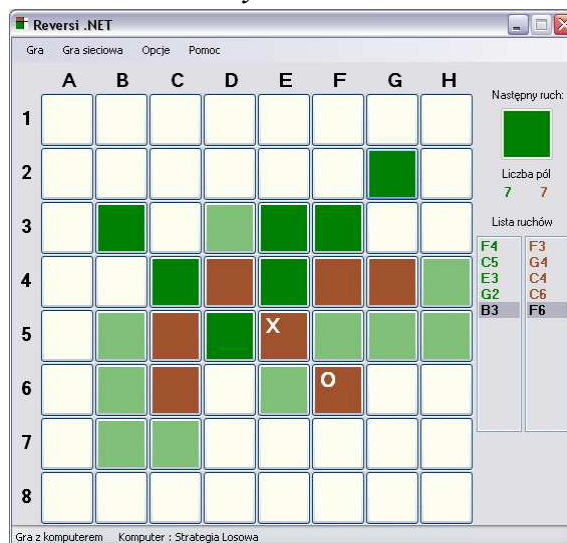
Menu *Pomoc* posiada zestaw pięciu istotnych przycisków pomagających graczowi w wyborze najlepszego ruchu.

Rysunek 11.



Pierwszym z nich jest **Podpowiedź ruchu** (skrót klawiaturowy F6). Dzięki tej funkcji grający ma możliwość zapytania komputera o najlepszy możliwy ruch. Proponowany ruch będzie oznaczony kolorem gracza stosując jaśniejsze zabarwienie. Przykładem takiej podpowiedzi jest ruch na pole **D3** widoczny na rysunku 12. Wybór oparty jest o strategię, którą aktualnie posługuje się komputer. Przycisk **Ruch wykonany przez komputer** (F7) pozwala na tymczasowe (na czas jednego ruchu) przekazanie komputerowi decyzji w sprawie aktualnego ruchu.

Rysunek 12.



Kolejnym przyciskiem jest ***Pokaż wszystkie możliwe ruchy*** (skrót klawiaturowy F8). Podświetlone zostaną wszystkie możliwe ruchy gracza, co widać na rysunku numer 12. Ciekawą funkcję spełnia przycisk ***Dodawaj oznaczenia*** (F9). Jego działanie polega na dodawaniu oznaczeń kółek i krzyżyków na polach które ostatnio uległy zmianie. Znak "o" stawiany jest w miejscu w którym ostatni z grających postawił swojego piona, „x” stawiane jest na polach które ostatni z grających odebrał przeciwnikowi.

Przycisk ***Usuń oznaczenia i odpowiedzi*** (F10), jak sama nazwa wskazuje, służy do czyszczenia planszy z wszelkiego typu dodatkowych informacji.