

Benutzerhandbuch





Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|-----------|
| 1. Installation / Deinstallation | 3 |
| 2. Einführung | 4 |
| 2.1 Systemanforderungen | 4 |
| 2.2 Benötigte Komponenten | 4 |
| 2.3 Tasten | 5 |
| 3. Einstellungen | 6 |
| 3.1 COM-Port Nummer..... | 6 |
| 3.2 Baudrate..... | 7 |
| 3.3 Spielernamen 1 und 2 | 7 |
| 3.4 Timeout | 8 |
| 4. Spiel | 9 |
| 4.1 Spiel starten | 9 |
| 4.2 Spiel beenden | 9 |
| 5. Spielregeln | 10 |



1. Installation / Deinstallation

Das ausführbare Programm „4-Gewinnt.exe“ von der CD auf ein nicht schreibgeschütztes Verzeichnis kopieren. (Das Verzeichnis darf nicht schreibgeschützt sein, da beim Starten der Applikation eine Konfigurationsdatei angelegt wird).

Das Programm kann nun mittels Doppelklick oder durch Auswahl des Exe`s und drücken der Entertaste gestartet werden.

Das Programm kann durch löschen der Dateien „4-Gewinnt.exe“ und „Config.dat“ deinstalliert werden.



2. Einführung

2.1 Systemanforderungen

Betriebssystem : Win2000
Arbeitsspeicher : 128 MB
Bildschirmauflösung : 600 x 800
Bildschirmfarben : 16 Color

2.2 Benötigte Komponenten

Für die Kommunikation über die serielle Schnittstelle wird ein handelsübliches Null-Modemkabel benötigt.



2.3 Tasten

Da es sich bei diesem Programm um ein Konsolenanwendung handelt, müssen alle Befehle über die Tastatur eingegeben werden.

Um einen Einblick zu schaffen welche Tasten vom Programm unterstützt werden, sind nachfolgend zwei Tabellen die, die Funktionstasten beschreiben.

Tasten für die Menusteuerung:

| Taste | Beschreibung / Funktion |
|-----------------------------------|---|
| Enter | Es wird vom Hauptmenu aus in eines der beiden Untermenu gewechselt, die Applikation beendet oder die Spielumgebung aufgerufen. Die Entertaste schaltet ein Editier- oder Auswahlfeld frei. Befindet man sich bei der Auswahl eines Wertes, der verändert werden kann so wird ein veränderter Wert erst übernommen, wenn der Menüpunkt mit der Entertaste verlassen wurde. |
| Esc | Befindet man sich im Hauptmenu so wird die Applikation beendet. Bei einem Untermenu kehrt man in das Hauptmenu zurück. |
| Pfeiltaste „Up“ | Setzt den aktuellen Menüpunkt um eins nach oben. Befindet man sich auf dem ersten Menüpunkt so wird auf den letzten Menüpunkt gewechselt. Ist im Untermenu ein Auswahlfeld freigeschaltet, so kann der Wert mit dieser Taste verändert werden. |
| Pfeiltaste „Down“ | Setzt den aktuellen Menüpunkt um eins nach unten. Befindet man sich auf dem letzten Menüpunkt so wird auf den ersten Menüpunkt gewechselt. Ist im Untermenu ein Auswahlfeld freigeschaltet, so kann der Wert mit dieser Taste verändert werden. |
| Zeichen a-z, A-Z, 0-9 und „Blank“ | Diese Zeichen kann der User brauchen um die beiden Spielernamen zu editieren. Es werden nur diese Zeichen unterstützt, alle anderen Zeichen werden verworfen und nicht auf dem Bildschirm angezeigt. |

Tasten für das Spiel:

| Taste | Beschreibung / Funktion |
|--------------------|---|
| Esc | Das Spiel wird verlassen und man kehrt wieder ins Hauptmenu zurück. |
| Pfeiltaste „Left“ | Setzt den Stein von der aktuellen Spalte um einen nach links. Befindet sich der Stein an der ersten Spalte des Feldes, so wird der Stein an die letzte Spalte gesetzt. |
| Pfeiltaste „Right“ | Setzt den Stein von der aktuellen Spalte um einen nach rechts. Befindet sich der Stein an der letzten Spalte des Feldes, so wird der Stein an die erste Spalte gesetzt. |
| Pfeiltaste „Down“ | Setzt den Stein an der aktuellen Spalte ins Feld. |

3. Einstellungen

Der User hat die Möglichkeit die Defaultwerte, die das Programm setzt, zu bearbeiten und auf seinen Computer anzupassen.

Folgende Einstellungen können vorgenommen werden:

- COM-Port Nummer ändern.
- Baudrate ändern.
- Spielernamen 1 und 2 editieren.
- Timeout setzen.



Abb.1 Hauptmenu

3.1 COM-Port Nummer

Kommt das Spiel auf einem PC zur Ausführung so muss die Einstellung auf „kein COM-Port,“ gestellt werden. Ansonsten ist hier die Schnittstelle auszuwählen an dem sich das serielle Kabel befindet.



Abb.2 COM-Port Nummer

3.2 Baudrate

Es ist Möglich im Untermenu „COM-Port Baudrate“ die Baudrate einzustellen. Standardmässig ist 115200 Baud eingestellt. Es gilt zu beachten , dass auf beiden PC`s die selbe Baudrate eingestellt ist.



Abb.3 Baudrate

3.3 Spielernamen 1 und 2

In diesem Untermenu besteht die Möglichkeit die Spielernamen zu editieren. Der Spielername 2 wird nur im Einzelplatzmodus (kein COM-Port) benötigt.



Abb.4 Spielernamen

3.4 Timeout

Es kann in diesem Untermenu ein Timeout gesetzt werden. Dies ist die Zeit wie lange ein Spieler Zeit hat um den Stein zu setzen.

Wird „kein Timeout“ gesetzt so hat der Spieler unbegrenzt Zeit um seinen Stein zu setzen. Das Timeout gilt nur für den eigenen Computer.



Abb.5 Timeout

4. Spiel

4.1 Spiel starten

Das Spiel kann mittels den Spieltasten (siehe Punkt 2.3) bedient werden. In der rechten Spalte befinden sich die Spielernamen und der Timeoutzähler.

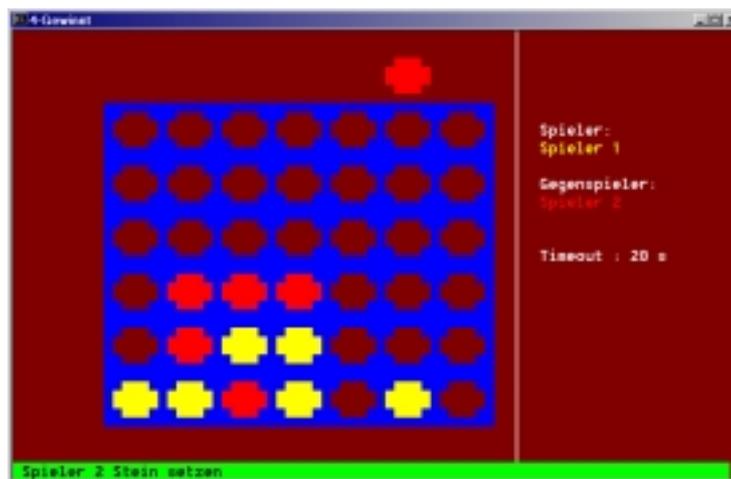


Abb.5 Spielumgebung

4.2 Spiel beenden

Das Spiel kann mit der Taste „Esc“ abgebrochen werden. Ansonsten wird das Spiel beendet, wenn das Spielfeld voll ist oder einer der Spieler das Spiel gewonnen hat.

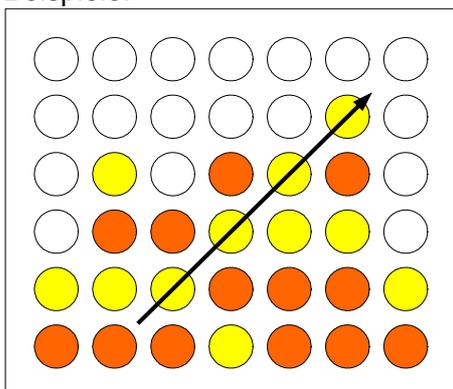
5. Spielregeln

Für dieses Spiel werden zwei Spieler benötigt.

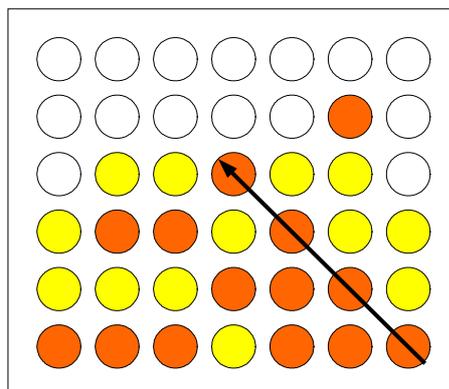
Jeder Spieler hat 21 Chips und lässt abwechselnd 1 Chip seiner Farbe in das Spielfeld fallen. Der Spieler mit der gelben Farbe beginnt.

Gewonnen hat, wer als erster 4 Chips in horizontal, vertikal oder diagonalen Linie in einer Reihe bekommt.

Beispiele:



Gelb hat gewonnen



Rot hat gewonnen

Ist das Spielfeld voll, ohne dass ein Spieler seine Chips in eine vierer Reihe bekommt, so geht das Spiel unentschieden aus.