

Dokumentation

Autor: Ronny Teufert Version: 1.1 Datum: 02.12.2005

Mail: ronny.teufert@gmx.de

Web: www.xlabor.de

Solitaire

Spielanleitung

Solitaire ist ein vielfältiges Kombinationsspiel.

Man startet es, indem man nach freier Wahl einen Spielstein aus dem Spielbett entfernt. Man springt jetzt mit einem beliebigen Spielstein in das frei gewordene Loch, wobei immer ein Stein übersprungen werden muss. Den übersprungenen Stein nimmt man aus dem Spiel. Es dürfen keine Löcher übersprungen werden, auch das Übereckspringen ist nicht erlaubt.

Ziel ist es, zum Schluss nur noch einen Spielstein auf dem Spielbrett zu haben. Es ergeben sich 33 Start- und 33 Endpositionen (1089 Möglichkeiten). Eine besondere Schwierigkeit ergibt sich durch die Vorgabe des Start- und Zielpunktes, z.B. Start in der Position 17 und den letzten in die Position 17!

(c) 2005-11-29 Ronny Teufert

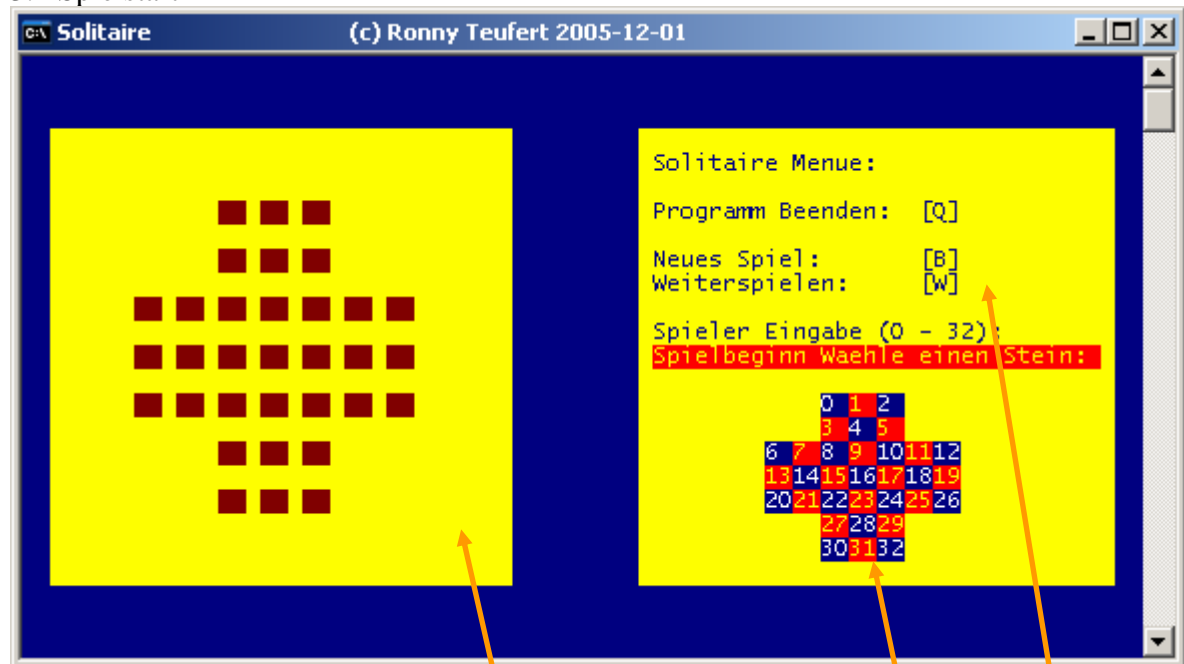
Benutzerführung

1. Zum starten des Programms muss die Solitaire.exe ausgeführt werden



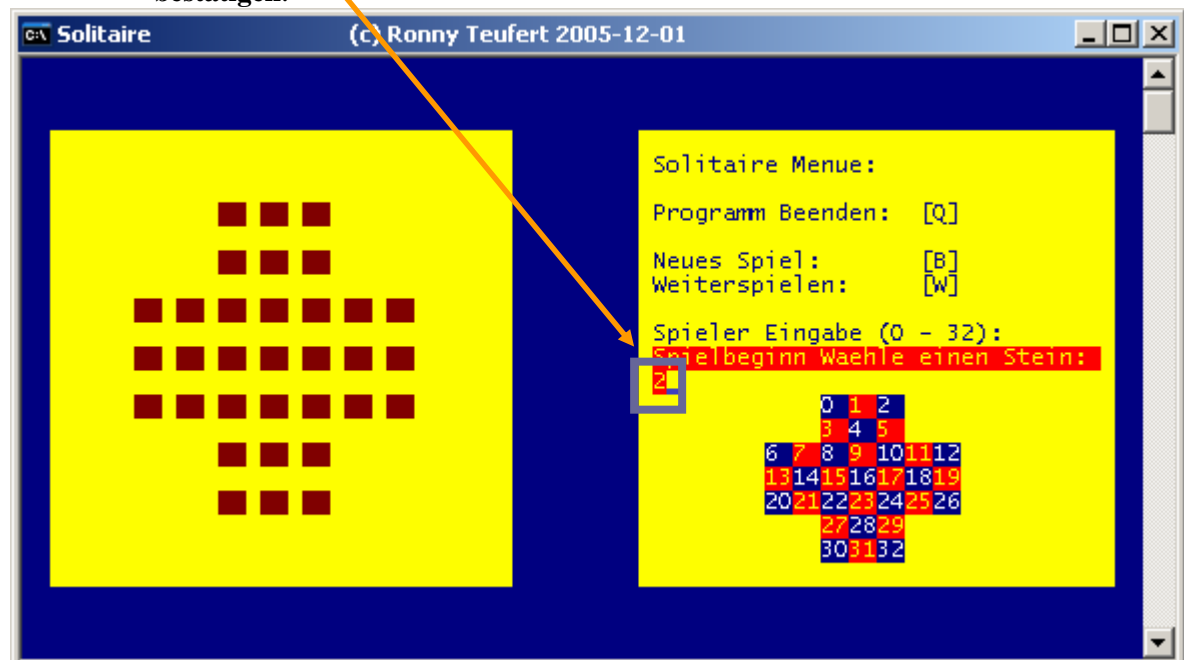
2. Bitte lesen Sie dann die Spiel Anleitung und beachten Sie das Menü, um das Spiel zu starten
 - Das Start – Menü bietet Ihnen nun zwei Möglichkeiten
 - Tastatureingabe (**S** oder **s**) für den Spielstart
 - Tastatureingabe (**Q** oder **q**) um das Programm zu beenden

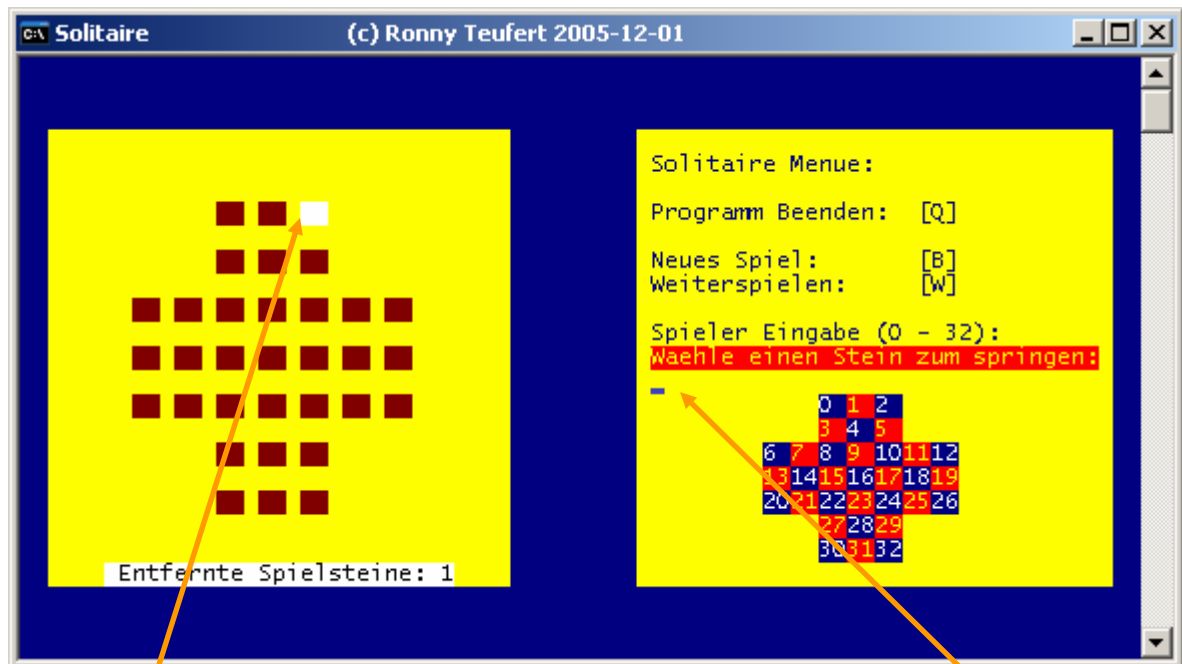
3. Spielstart



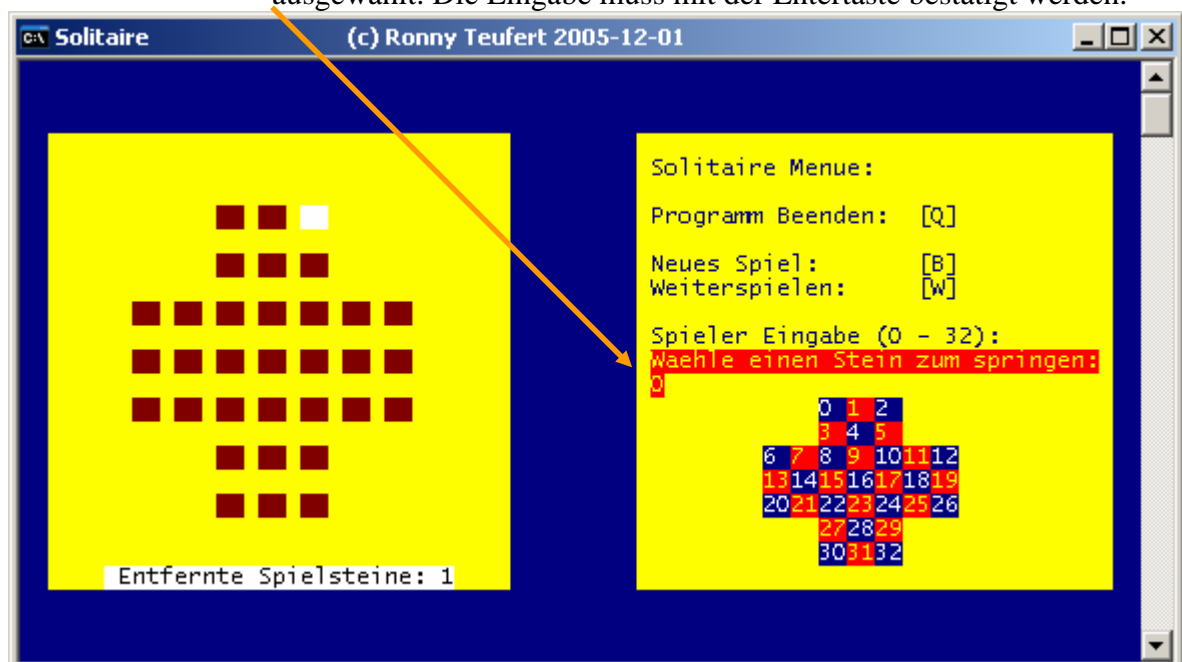
4. Darstellungserläuterung und Beschreibung der Spielzüge

- Spielfläche (Spielbrett)
- Jede Figur kann durch einen Zahlenwert ausgewählt werden. Um dieses zu realisieren gibt es eine Darstellungshilfe für die Eingabe.
- Menü und Benutzerführung, Auswahl mittels Tastatureingabe
- Nun muss ein Stein ausgewählt werden um das Spiel zu starten. Die Auswahl muss eine Zahl sein die zwischen 0 und 32 liegt, **Eingabe mit der Entertaste bestätigen.**

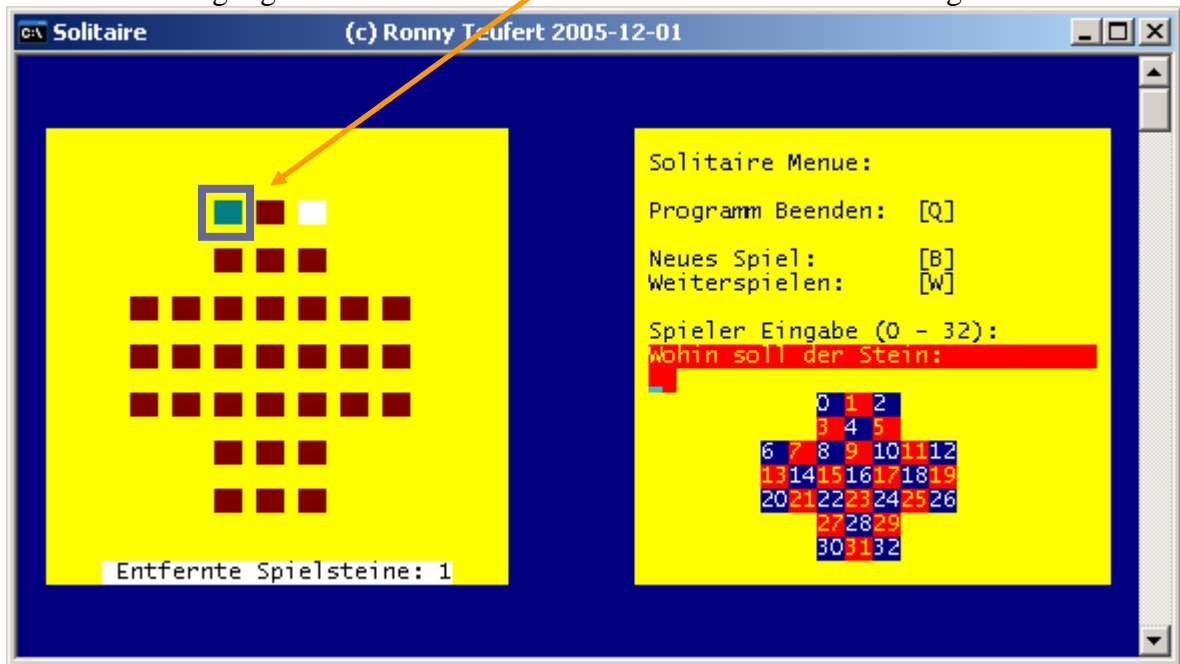




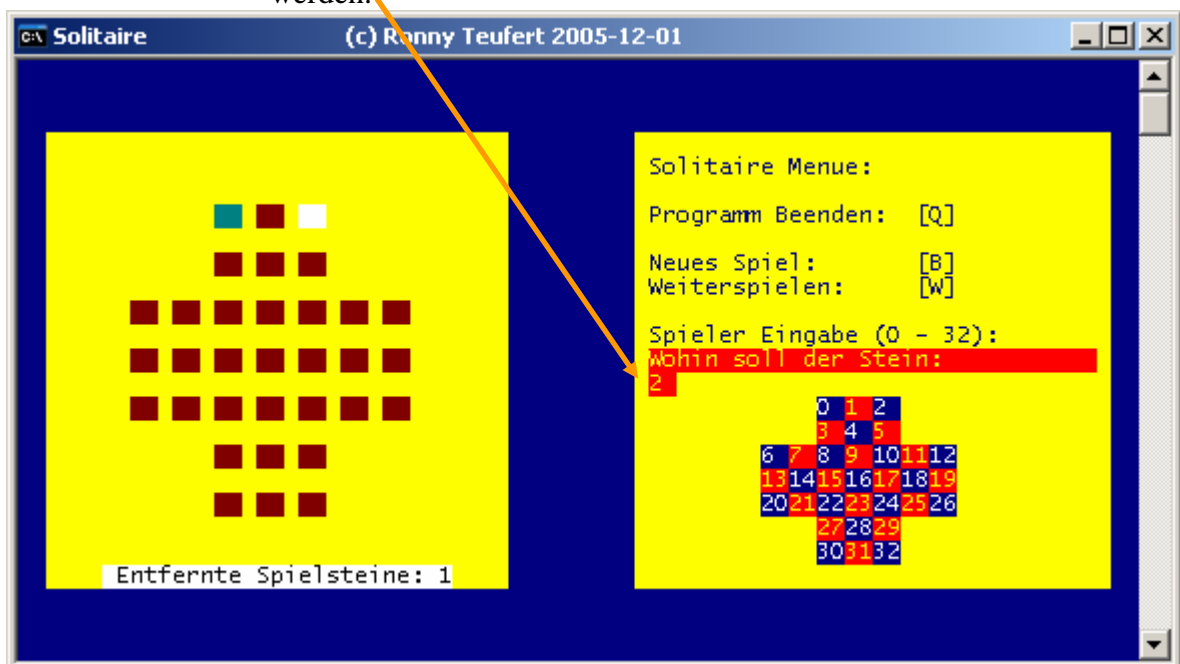
- Nun wurde der Ausgewählte Spielstein vom Brett entfernt.
- Die nächsten Spielschritte sind Ihre Eingaben:
 - Es muss immer ein Stein wagerecht oder senkrecht übersprungen werden
 - **Als erstes** wird ein Stein durch Eingabe eines Zahlenwertes (0 -32) ausgewählt. Die Eingabe muss mit der Entertaste bestätigt werden.



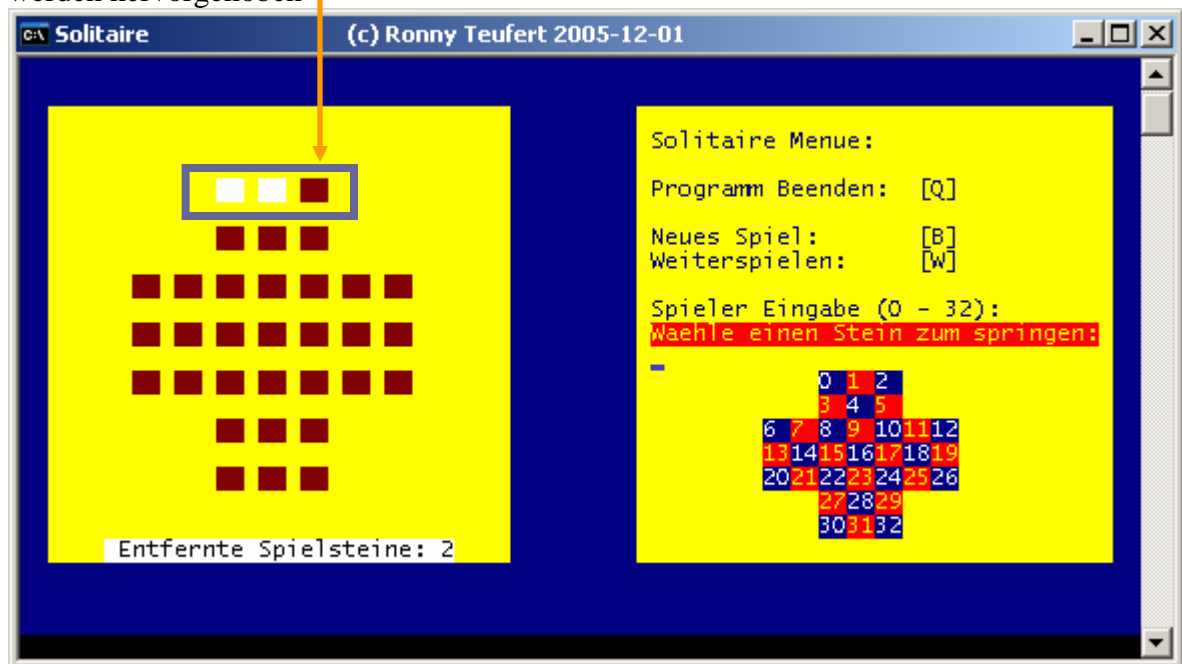
nach der Bestätigung mit der Entertaste wird die Auswahl farblich hervorgehoben



- **Als zweites** wird ein leeres Feld durch Eingabe eines Zahlenwertes (0 –32) ausgewählt Die Eingabe muss mit der Entertaste bestätigt werden.



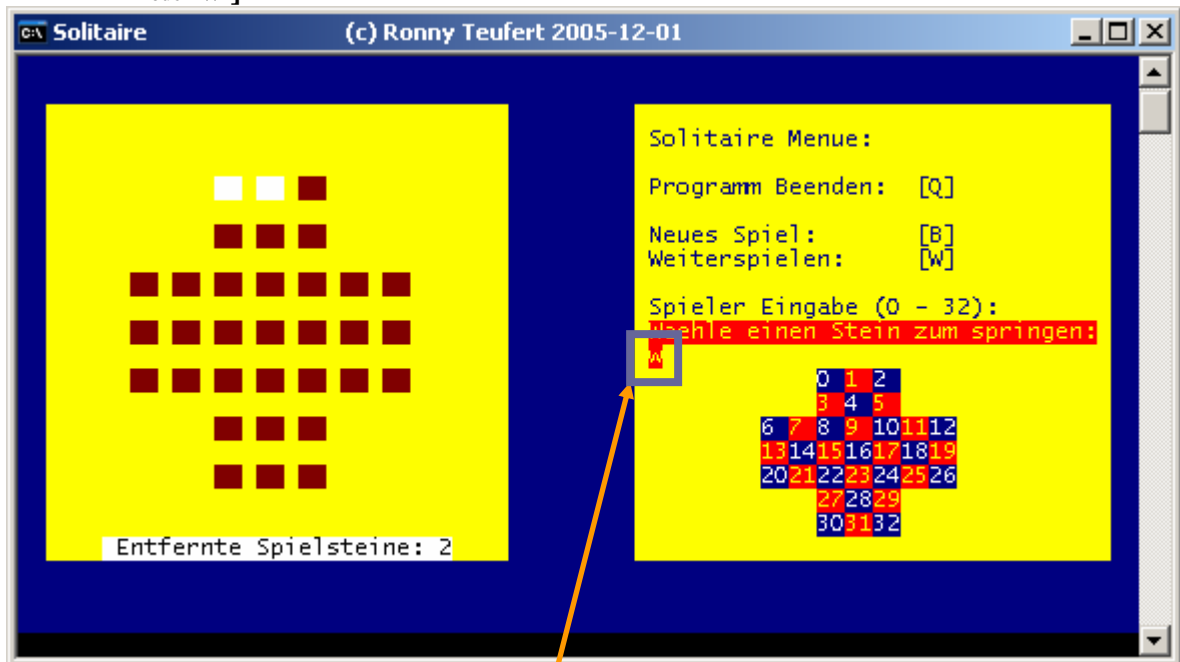
nach der Bestätigung mit der Entertaste springt der Spielstein an die gewählte Position und der übersprungene Stein wird aus dem Spiel genommen. Die gelöschten Steine werden hervorgehoben



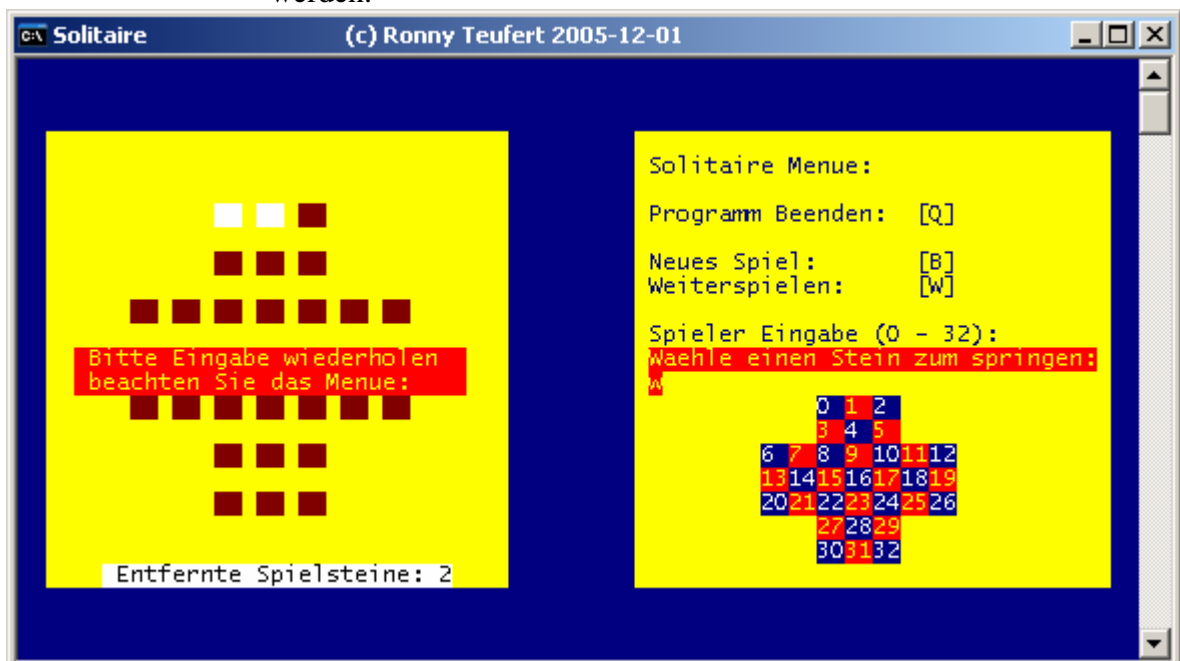
Und nun können Sie solange Spielen bis nur noch ein Stein auf dem Spielbrett ist.

5. Menübenutzung [Q oder q] [B oder b] [W oder w]

- Auswahl des Menüs mittels der Tastatureingaben [Q oder q] [B oder b] [W oder w]



- Jeder Menüpunkt kann auf die selbe Art und Weise angesprochen werden.
 - Beispiel: Eingabe w Die Eingabe muss mit der Entertaste bestätigt werden.



- Jetzt erscheint eine Sicherheitsabfrage, ob Sie den gewählten Menüpunkt wirklich ausführen wollen. Bestätigen Sie dies durch die wiederholte Eingabe. **Wichtig hier ist das betätigen durch die Entertaste nicht notwendig.**

6. Zukünftige Erweiterungen und schon vorhandene Ansätze

- Zusätzlich zur Tastatureingabe sollten die Spielsteine mit der Maus bewegt werden können. (Implementierung vorhanden aber nicht Vollständig)
- Es sollte ein musikalischer Hintergrund, zur Belebung des Spiels, vorhanden sein (Implementierung vorhanden aber nicht Vollständig)