

Puzle_polski

Mirosław Siedlarz

Copyright © CopyrightÂ©1996 Mirosław Siedlarz

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Puzle_polski		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Mirosław Siedlarz	January 18, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Puzle_polski	1
1.1	Spis treści...	1
1.2	Wprowadzenie do gry...	1
1.3	Wymagania sprzętowe...	2
1.4	Instalacja programu...	2
1.5	Zawartość katalogu 'PUZLE_00:obrazki/...'	3
1.6	ToolTypes...	4
1.7	Opis użytkowy programu...	4
1.8	Opis użytkowy programu...	5
1.9	Opis użytkowy programu...	5
1.10	Opis użytkowy programu...	6
1.11	Opis użytkowy programu...	6
1.12	O autorze...	7

Chapter 1

Puzle_polski

1.1 Spis treści...

P U Z L E

Copyright (C) 1995-1996 Mirosław Siedlarz
Wszelkie Prawa Zastrzeżone

Wersja 3.0 - Data produkcji 07.06.1996

~ Wprowadzenie do gry ~

~ Wymagania sprzętowe ~

~ Instalacja programu ~

~

Opis użytkowy

~~O autorze ~

1.2 Wprowadzenie do gry...

WPROWADZENIE DO GRY

Program 'Puzle 3.0' jest komputerową wersją gry-zabawy polegającej na układaniu obrazka z porzrzuconych jego części w jak najkrótszym czasie wykonując jednocześnie jak najmniej ruchów.

Dostępne są dwa poziomy trudności różniące się jedynie ilością kawałków (20 lub 80) na jakie został pocięty obrazek. Każdy obrazek ma odrębną listę najlepszych graczy na każdym poziomie. O miejscu na tej liście decyduje w kolejności: najmniejsza liczba punktów,

najkrótszy czas ułożenia, najmniej wykonanych ruchów.

W celu ułatwienia gry dostępne są opcje podglądu układanego obrazka oraz podpowiedzi która wskazuje ile pozostały kawałek.

Szczegółowy opis działania tych funkcji jak również całego programu znajdziesz w rozdziale

Opis użytkowy

.

MIŁEJ ZABAWY życzy

autor

1.3 Wymagania sprzętowe...

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

- komputer AMIGA dowolnego typu
- monitor lub telewizor (najlepiej kolorowy)
- myszka
- Kickstart 1.3 lub nowszy
- Przynajmniej 1MB wolnej pamięci
- 2.5 MB wolnego miejsca na twardym dysku

1.4 Instalacja programu...

INSTALACJA PROGRAMU

Aby zainstalować Puzzle 3.0 należy uruchomić system operacyjny z twardego dysku a następnie uruchomić program instalacyjny który znajduje się na dyskietce 'PUZLE_00:' i postępować według wskazówek pojawiających się podczas instalacji na ekranie.

Jeżeli jednak z jakichś powodów nie możesz z niego skorzystać to musisz zainstalować program ręcznie. W tym celu konieczne jest:

1. stworzenie katalogu o dowolnej nazwie na dowolnie wybranej partycji twardego dysku.
2. skopiowanie z dyskietki 'PUZLE_00:' do tego katalogu następujących plików:

Puzle
Puzle.info
Puzle_polski.guide
Puzle_polski.guide.info

3. stworzenie katalogu 'obrazki' w którym będą przechowywane obrazki specjalnie przetworzone

dla potrzeb programu.

4. skopiowanie do niego całej zawartości katalogów:

```
PUZLE_00:obrazki/
```

```
PUZLE_01:obrazki/
```

5. skopiowanie do katalogu 'SYS:Fonts' następujących fontów
z katalogu 'PUZLE_00:fonts/"

```
PuzleB/13  
PuzleB.font  
PuzleS/8bt  
PuzleS.font
```

6. skopiowanie do katalogu 'SYS:Libs' następujących bibliotek
z katalogu 'PUZLE_00:Libs/"

```
amos.library  
easylife.library
```

7. Konfigurację startową programu mo\ensuremath{\pm}na zmienić poprzez edycję

```
ToolType'ów  
w ikonie programu.
```

1.5 Zawartość katalogu 'PUZLE_00:obrazki/...'

ZAWARTOŚĆ KATALOGU PUZLE_00:obrazki/

```
puz.alfa  
puz.chata  
puz.dolar  
puz.dragon  
puz.droga  
puz.kot  
puz.kolo  
puz.papugi  
puz.room  
puz.spitfire  
puz.zabawki
```

ZAWARTOŚĆ KATALOGU PUZLE_01:obrazki/

```
puz.astronauta  
puz.auto  
puz.balony  
puz.coca-cola  
puz.dyniogiowy
```

```
puz.dzwony
puz.fontanna
puz.góra
puz.laguna 1
puz.laguna 2
puz.lampa
puz.latarnia
puz.miô
puz.papuga
puz.pokój
puz.stary buk
puz.ûydki
```

1.6 ToolTypes...

TOOLTYPES

Program uruchomiony z poziomu Workbench'a odczytuje listę ToolType'ów znajdujących się w ikonie programu a zawierających ustawienia konfiguracji startowej programu. Ich zmiana spowoduje uruchomienie się programu w odpowiedniej konfiguracji.

Dostępne są następujące opcje:

' SOUND'

```
SOUND=ON          - dźwięk włączony,
SOUND=OFF         - dźwięk wyłączony
```

' PREVIEW'

```
PREVIEW=ON       - podgląd układanego obrazka dostępny,
PREVIEW=OFF      - podgląd układanego obrazka niedostępny,
```

' LEVEL'

```
LEVEL=1          - poziom łatwy - 20 kawałków układanki
LEVEL=2          - poziom trudny - 80 kawałków układanki
```

' LANGUAGE'

```
LANGUAGE=polski  - wersja polska programu
LANGUAGE=english - wersja angielska programu
```

1.7 Opis użytkowy programu...

OPIS UŻYTKOWY PROGRAMU
ekranu

Pokaż fragment ↔

Po uruchomieniu programu w dolnej części ekranu pojawi się panel na którym znajdują się okna komunikacyjne oraz wszystkie gadżety służyące do sterowania grą. Wyróżnić można trzy obszary sterowania:

1. odczyt danych z katalogu, wybór obrazka,
2. część panelu związana bezpośrednio z grą,
3. przetworzenie danych, wyjście z programu.

```

:-----: :--: :-----: :-----:
|         | | | |         | |         |
|         | |--| \-----' \-----'
|         | | | +=====+
|         | |--| :-----: :-----: :-----: :-----:
\-----' \--' \-----' \-----' \-----' \-----'
    
```

1

2A
2B

3

1.8 Opis użytkowy programu...

OPIS UŻYTKOWY PROGRAMU - CZĘŚĆ 1

Pokaż fragment ekranu

```

:-----: :--:
|         | | .+----- przesuw listy w górę
| lista   | |--|
| dostępnych | | .+----- odczyt danych
| obrazków | |--|
|         | | .+----- przesuw listy w dół
\-----' \--'
    
```

Klikając prawym klawiszem myszy na polu z listą dostępnych obrazków spowodujemy przeskok o jedną stronę na liście (5 obrazków).

Klikając prawym klawiszem myszy na gadziecie odczytu danych możemy zmienić źródło odczytu katalogu obrazków. Odpowiedni gaduget będzie symbolizował dyskietkę bądź twardy dysk.

UWAGA! Dyskietki z danymi umieszczaj w wewnętrznym napędzie.

1.9 Opis użytkowy programu...

OPIS UŻYTKOWY PROGRAMU - CZĘŚĆ 2A
ekranu

Pokaż fragment ekranu ↔

```

:-----:
: okienko z komunikatami programu | wskaźnik
\-----' ułożenia
+++++++=====+ ----- obrazka
pokazanie :-----: :-----: :-----:
obrazka ----+· <| | | START | | ?? .+----- wyświetlenie
    
```

\-----/ \-----/ \-----/ rekordów

Klikając prawym klawiszem na gadziecie 'START' możesz zmienić poziom gry na:

'START 1' - łatwy, 20 kawałków układanki,
'START 2' - trudny, 80 kawałków układanki.

Naiciñnięcie 'START' spowoduje wystartowanie gry z ustawionym poziomem trudności oraz wybranym obrazkiem. Układ gaduëtetow zmieni sië na tryb

Gra

1.10 Opis uÿtkowy programu...

OPIS UÿTKOWY PROGRAMU - CZËÛÛ 2B

PokaÛ fragment ekranu

```

:-----:
:      czas + ruchy = wynik      |      wskaúnik
\-----/                        |      uíoúenia
+++++++=====+-----+ obrazka
podglåd :-----: :-----: :-----:
ukíadanego--+-· ^ | | HHHH· SSs | | STOP·+---- przerwanie gry
obrazka      \-----/ \-----|-----/ \-----/
              |
              wskazanie úle poíoúonego kawaíka

```

Czas mierzony jest co do setnej czëóci sekundy chociaÛ w okienku komunikacyjnym naliczane sã tylko sekundy.

Wynik obliczany jest w nastëpujãcy sposób:

```

      1:24.45  czas
+      55     ruchy
=      179.45  wynik

```

UWAGA! Skorzystanie z podglãdu obrazka bãdú ze wskazania úle poíoúonego kawaíka kosztuje gracza 20 lub 40 dodatkowych punktów w zaleúności od wybranego poziomu gry.

1.11 Opis uÿtkowy programu...

OPIS UÿTKOWY PROGRAMU - CZËÛÛ 3

PokaÛ fragment ekranu

```

:-----:
przetworzenie obrazka -----+-· |
\-----/

:-----:
wyjõcie z programu -----+-· ==> |
\-----/

```

Aby dołączył do gry nowy obrazek należy skopiować go do katalogu 'obrazki' na dysku twardym ewentualnie na czystej dyskietce o kolejnej nazwie 'PUZLE_??' np. 'PUZLE_02' 'PUZLE_03' stworzyć katalog o tej nazwie. Do tego katalogu należy skopiować obrazek w formacie IFF-ILBM pamiętając o zachowaniu poniższych parametrów:

rozdzielczość	maksymalna liczba kolorów
320x200 lub 320x400	2-32 lub 64 w trybie EHB
640x200 lub 640x400	2-16

Następnie należy uruchomić program i wybrać opcję 'przetworzenie obrazka'. Pojawi się requester w którym musisz wybrać obrazek który chcesz przetworzyć.

UWAGA! Program dodaje na końcu pliku 80 bajtów zawierający informacje o podziale obrazka na kawałki. Nazwa zostanie zmieniona na 'puz.*'.

1.12 O autorze...

O AUTORZE

Proszę przesyłać uwagi, zauważone błędy, prezenty lub nowe pomysły na adres:

s-mail:

Mirosław Siedlarz
Romera 81/3
71-246 Szczecin
P O L A N D

e-mail:

siedlarz@felix.univ.szczecin.pl
siedlarz@beta.ii.tuniv.szczecin.pl