

# Warcaby stupolowe

**Wybierz interesującą Cię pozycję:**

[O programie](#)

[Menu](#)

[Zasady gry](#)

[Obsługa gry](#)

[Znaczenie kursorów](#)

[Elementy ekranu](#)

[Shareware](#)

## O programie

Na początku był chaos, czyli Sylwester (31.XII.1995r). Z otchłani kodów wyłoniły się dwie osoby: Marcin Chumieja i Przemysław Kołodziejczyk, które założyły grupę **Red Scorpion**. Zaczęło się od prostej gry "**Statki**". Na założenie grupy zapowiadało się o wiele wcześniej, ale prywatne sprawy założycieli grupy wymagały trochę czasu. Marcin Chumieja pisał wtedy "**Książkę adresową**", a Przemysław Kołodziejczyk zaznajamiał się z programowaniem w **C++** pod Windows.

"**Warcaby stupolowe**" są jak na razie drugim produktem tej grupy.

### Zobacz także:

O wersji SHAREWARE

Wymagane pliki

Wymagania programu





**Marcin Chumieja**

ulica Torowa 11/13

98-140 Łask-Kolumna

województwo sieradzkie



**0-198 31-79**



**Przemysław Kołodziejczyk**

ulica Wojska Polskiego 27/5

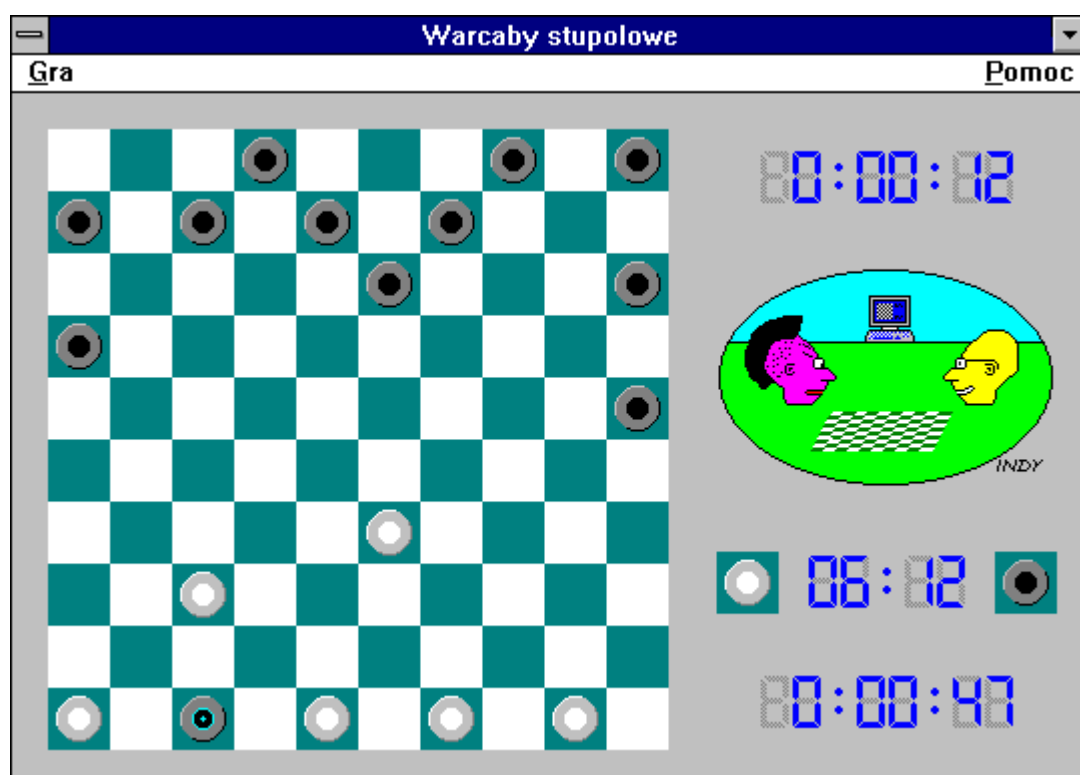
98-140 Łask-Kolumna

województwo sieradzkie



**telefonu chłopak się jeszcze nie dorobił**

## Elementy ekranu



## Zasady gry

- Poruszamy się tylko po polach **czarnych**.
- Bicie można wykonać zarówno do przodu jak i do tyłu.
- Bicie jest obowiązkowe.
- W sytuacji, gdy bicie jest możliwe na kilka sposobów, należy bić jak największą ilość kamieni przeciwnika.
- Jeżeli pionek dojdzie do ostatniej linii planszy (linii wymiany), to staje się on damką.
- Gdy pionek podczas bicia przejdzie przez linię wymiany i będzie miał możliwość dalszego bicia, to wykonuje to bicie nadal jako pionek.
- Damką wykonujemy bicie stawiając ją na polu znajdującym się za zbijanym pionkiem.



## Pionek



---

Pionkiem można wykonać ruch tylko o jedno pole na ukos i tylko do przodu.



# Damka



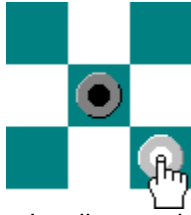
---

Damą można wykonać ruch na dowolną odległość, do przodu i do tyłu, ale tylko na ukos.



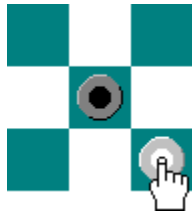
# Bicie

---



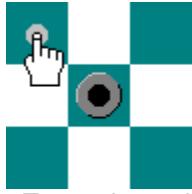
Jeżeli nasz pionek styka się z pionkiem przeciwnika i za tym pionkiem jest wolne pole, to mamy wtedy możliwość bicia.

## Obsługa gry



Za pomocą myszki najeżdżamy kursorem na pionek, który chcemy podnieść. Wciskamy lewy przycisk myszki i go przytrzymujemy.

## Obsługa gry



Trzymając wciśnięty lewy przycisk myszki przesuwamy kursor na pole, na które chcemy postawić pionek.

## Obsługa gry



Puszczamy lewy przycisk myszki. Gdy mamy możliwość dalszego bicia, to powtarzamy powyższe czynności.

## Znaczenie kursorów



Kursor wskazujący. Gdy nad pionkiem widnieje ten kursor, to ten pionek wolno nam podnieść.

---



Kursor służący do wskazania nowej pozycji dla podniesionego pionka.

---



Kursor zakazu. Oznacza, że nie można podnieść pionka znajdującego się pod nim.

---



## Opis menu

### Menu Gra

- Nowa gra
- Pauza
- Opcje
- Koniec

### Menu Pomoc

- Spis treści
- O programie

## Nowa gra

---

Powoduje przerwanie aktualnej gry i rozpoczęcie nowej gry.  
Można wywołać tę funkcję naciskając klawisz **F2**.

## Pauza

---

Powoduje zatrzymanie aktualnej gry. Z ekranu znikają pionki, aby w tym czasie nie można było myśleć nad następnym ruchem. Stan początkowy przywraca ponowne wybranie tej funkcji. Można wywołać tę funkcję naciskając klawisz **F3**.



# Koniec

---

Jeżeli użytkownik odpowie twierdząco na pytanie komputera, funkcja kończy działanie programu.  
Można wywołać tę funkcję naciskając klawisz **Alt+F4**.

# Opcje

---

Po wybraniu tej funkcji na ekranie pojawi się okienko dialogowe i będzie można wybrać przeciwnika (komputer lub człowiek), ustawić poziom trudności oraz ustalić kto rozpoczyna (komputer czy człowiek). Można wywołać tę funkcję naciskając klawisz **F4**.

# Plansza do gry

---

Na tej planszy rozgrywa się właściwa gra w warcaby. Do tego służą pionki i kursor myszki, którym wskazujemy na pionki, podnosimy je, przesuwamy i upuszczamy.

## **Zobacz także:**

Zasady gry

Obsługa gry

Znaczenie kursorów

## Stoper czarnych

---

Wyświetla on całkowity czas trwania oczekiwania na ruch zawodnika grającego pionkami czarnymi - czas myślenia.

## Stoper białych

---

Wyświetla on całkowity czas trwania oczekiwania na ruch zawodnika grającego pionkami białymi - czas myślenia.

## Licznik pionków

---

Wyświetla on ilość pionków białych w stosunku do pionków czarnych na planszy, określając tym samym przewagę pionków jednego zawodnika nad pionkami drugiego zawodnika.

## Logo

---

Na rysunku tym widać dwie głowy, jedną uśmiechniętą i jedną wyraźnie zdenerwowaną. Te dwie głowy grają w **"Warcaby stupolowe"**. Daleko w tle widać komputer osobisty, na którego monitorze także rozgrywa się gra w **"Warcaby stupolowe"**.

Na sam pomysł tego rysunku wpadł Przemysław Kołodziejczyk z Marcinem Chumieją. Rysunku za pomocą myszki i klawiatury dokonał Marcin Chumieja, a fryzury poprawił Przemysław Kołodziejczyk.





# Shareware

[O wersji SHAREWARE](#)

[Wymagane pliki](#)

[Wymagania programu](#)

[Opis programów](#)

[Jak zamawiać programy?](#)

[Zamówienie](#)

## Jak zamawiać programy?

Aby zamówić jeden z programów należących do mojej oferty, należy wydrukować zamówienie, zaznaczyć krzyżykiem zamawiane programy. Do cen programów należy doliczyć koszty przesyłki (około 5zł-zależy od cennika usług pocztowych). W odpowiednie pola wpisać swój adres oraz złożyć własnoręczny podpis. Tak wypełnione zamówienie wysłać listem na mój adres.

Zamówienie można złożyć również telefonicznie.

Programy zostaną wysłane listem poleconym z pobraniem odpowiedniej kwoty. Czas od wysłania zamówienia do otrzymania programów nie powinien przekraczać 14 dni.

Nośnikiem danych jest dyskietka 3.5". Każdy program ma swój własny program instalacyjny.

# Zamówienie

Zamawiam następujące programy dla Windows:

Balltris	[ ]	15 zł
Książka adresowa 1.37	[ ]	15 zł
Statki	[ ]	15 zł
StressApp	[ ]	7 zł
Warcaby 8x8	[ ]	15 zł
Warcaby stupolowe	[ ]	15 zł
Zegar	[ ]	5 zł
+koszty wysyłki	[ x ]	5 zł
suma		..... zł

Proszę o przesłanie za zaliczeniem pocztowym zaznaczonych programów na adres:

imię/nazwisko .....  
ulica/nr mieszkania .....  
miasto/kod pocztowy .....  
województwo .....  
  
numer telefonu .....  
  
własnoręczny podpis .....

# Opis programów

<b>Balltris.</b>	Gra zręcznościowa polegająca na takim umieszczaniu kulek na dnie studni, aby nie dopuścić do jej zapełnienia. Można to uzyskać przez takie ustawianie kulek, aby stykało się ze sobą kilka kulek o jednakowych kolorach, które są wtedy automatycznie usuwane.
<b>Książka adresowa 1.37.</b>	Program zarządza bazami adresowymi. Drukuje adresy w postaci listy (z ramkami lub bez) lub w postaci adresowej - możliwość wyboru czcionki na wydruku. Sortuje alfabetycznie adresy. Wyszukuje według najróżniejszych kryteriów (nazwisko, imię, ulica, nr domu, miasto, kod pocztowy, telefon, uwagi).
<b>Statki.</b>	Gra planszowa oparta na popularnej grze w okręty - należy zatopić wszystkie statki komputera, zanim komputer zatopi Twoje statki.
<b>StressApp.</b>	Program przeznaczony głównie dla programistów, umożliwia sprawdzenie działania tworzonych aplikacji w warunkach ekstremalnych: mała ilość wolnej pamięci operacyjnej, przestrzeni dysku twardego, zasobów GDI i USER oraz uchwytów plików. Monitoruje każdy z zasobów, alokuje dowolną ich ilość oraz zwalnia zaalokowane przez siebie zasoby.
<b>Warcaby 8x8</b>	Gra logiczna. Warcaby - polskie zasady gry.
<b>Warcaby stupolowe.</b>	Gra logiczna. Popularna stupółówka - polskie zasady gry.
<b>Zegar.</b>	Program łączący w sobie funkcje zegarka i stopera.

# O wersji SHAREWARE

Program ten jest programem typu SHAREWARE. Może być używany tylko w celu zapoznania się z nim. **Czas jego używania nie powinien przekraczać 10 dni.** Po upływie tego okresu, jeżeli podoba Ci się ten program powinieneś zamówić pełną jego wersję, w przeciwnym razie powinieneś usunąć program z dysku twardego! Program ten może być dowolnie kopiowany pod warunkiem, że nie jest naruszana jego struktura wewnętrzna i zawiera wszystkie oryginalne pliki.

Nie jest on pełnym programem. W czasie jednej gry można wykonać tylko 30 pełnych ruchów.

# Wymagane pliki

Pliki wymagane do uruchomienia programu:

INTRDEMO.EXE  
WARCDEMO.EXE  
WARCDEMO.HLP  
CLOCKBMP.DLL  
OWL31.DLL  
BC30RTL.DLL  
TCLASS31.DLL

# Wymagania programu

Program wymaga systemu operacyjnego Windows 3.1 lub wyższego z zainstalowaną myszką.





