

Solitarexx v1.1

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Solitarexx v1.1		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 27, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Solitarexx v1.1	1
1.1 Dokumentacja programu Solitarexx 1.2	1
1.2 Zasady dystrybucji	2
1.3 Archiwum	2
1.4 Őe co?	3
1.5 Wprowadzenie	3
1.6 Charakterystyka Programu	4
1.7 Wymagania sprzētowe	4
1.8 Opis Formatu SXCS	4
1.9 Instalacja i uruchomienie programu	5
1.10 Uruchomienie i obsługa	5
1.11 "	6
1.12 Basement	7
1.13 French Scarf	8
1.14 King Albert	8
1.15 Maze	8
1.16 Parade	9
1.17 Spaces	9
1.18 Spaces2D	9
1.19 Spider	9
1.20 Klondike	10
1.21 Demon	11
1.22 Klondike 2D	11
1.23 Golf	11
1.24 Metternich	12
1.25 Ninety One	12
1.26 Quadrille	12
1.27 Triples	13
1.28 Tress	13
1.29 Monte Carlo	13

1.30 Monte Carlo 2D	14
1.31 Sir Tommy	14
1.32 Tworzenie zestawów kart	15
1.33 Tworzenie własnych pasjansów	16
1.34 Opis interfejsu ARexxa	16
1.35 Przykład skryptu	21
1.36 Gdzie jest autor?	25
1.37 Historia	25
1.38 Co nowego w przyszłych wersjach ?	25

Chapter 1

Solitarexx v1.1

1.1 Dokumentacja programu Solitarexx 1.2

Twój przewodnik po programie

```
#####  #####  ##      ## #####  #####  #####  #####  ##      ## ##  ##  ##
##      ##  ##  ##  ##      ##      ##  ##  ##  ##  ##      ##      ##  ##  ##
##      ##  ##  ##      ##      ##  ##  ##  ##  ##  ##      ##  ##  ##  ##
#####  ##  ##  ##      ##      ##  #####  #####  #####  #####  ##      ##
      ##  ##  ##  ##      ##      ##  ##  ##  ##  ##      ##  ##  ##  ##
##      ##  ##  ##  ##      ##      ##  ##  ##  ##  ##      ##      ##  ##  ##
#####  #####  #####  ##      ##      ##  ##  ##  ##  ##  ##      ##      ##
```

v1.1

(c) 1996–1998 Michał Szafranski

Co to jest?

Wprowadzenie

Charakterystyka programu

Wymagania

Skład archiwum

Instalacja
Zainstalowałem.

Uruchomienie i obsługa

Dostępne Pasjanse
Chcę więcej.

Tworzenie zestawów kart

Tworzenie nowych pasjansów

Dostępne komendy

Prosty (:-) przykład

Sprawy autorskie:

Przeszłość

Przyszłość

Dystrybucja

Autor

Format SXCS

1.2 Zasady dystrybucji

Ten program podlega "Standard Amiga FD-Software Copyright Note".
Ten program jest CARDWARE, jak zostało to określone w punkcie 4c.
Jeśli szukasz więcej szczegółów, proszę przeczytać AFD-COPYRIGHT (wersję
1 lub nowszą)

Jeśli chcesz skontaktować się z autorem.

Chcę

Nigdy

1.3 Archiwum

Skład archiwum wersji 1.1:

Docs.info
Scripts.info
Solitarexx
Solitarexx.info
sx.prefs
Utils.info
<dir> Cardsets
 H10.cs
 H16.cs
 P10.cs
 P16.cs
<dir> Docs
 AFD-COPYRIGHT
 AFD-COPYRIGHT.pl
 English.guide
 English.guide.info
 Polish.guide
 Polish.guide.info
<dir> Scripts
 Basement.srx
 Basement.srx.info
 Demon.srx
 Demon.srx.info

```
FreeCell.srx
FreeCell.srx.info
FrenchScarf.srx
FrenchScarf.srx.info
Golf.srx
Golf.srx.info
KingAlbert.srx
KingAlbert.srx.info
Klondike.srx
Klondike.srx.info
Klondike2D.srx
Klondike2D.srx.info
Maze.srx
Maze.srx.info
Metternich.srx
Metternich.srx.info
MonteCarlo.srx
MonteCarlo.srx.info
MonteCarlo2D.srx
MonteCarlo2D.srx.info
NinetyOne.srx
NinetyOne.srx.info
Parade.srx
Parade.srx.info
Quadrille.srx
Quadrille.srx.info
SirTommy.srx
SirTommy.srx.info
Spaces.srx
Spaces.srx.info
Spaces2D.srx
Spaces2D.srx.info
Spider.srx
Spider.srx.info
Tress.srx
Tress.srx.info
Triples.srx
Triples.srx.info
Tutorial.srx
<dir> Utils
    MakeCardset
    SetCardsetMode
    SetCardsetMode.info
```

1.4 Űe co?

No coô ty?

1.5 Wprowadzenie

Solitarexx jest programem, który pozwoli Ci zagraê w Twoje ↔
ulubione

pasjanse (gry, w których zadaniem gracza jest układanie standartowego zestawu 52 kart).

Sam program zajmuje się jedynie wyświetlaniem wizerunków kart na ekranie oraz interfejsu użytkownika (GUI). Przebieg gry realizują skrypty napisane w Arexx'ie.

Solitarexx posiada własny format zapisu grafiki kart (SXCS), tworzony

za pomocą dołączonego programu MakeCardset. Karty w tym formacie posiadają dowolny rozmiar (dzięki temu można używać programu w nieproporcjonalnych rozdzielczościach np Hires).

Dodatkowo można używać plików grafiki programu Klondike (autorstwa REKO Productions). Używanie ich wymusza wybieranie rozdzielczości proporcjonalnej o wymiarach ekranu minimum 640x480, ponieważ w tym formacie karty mają zawsze wymiary 130x88

1.6 Charakterystyka Programu

- niskie wymagania sprzętowe,
Jakie?
- małe rozmiary <20K,
- wiele pasjanów w jednym programie,
- możliwość otworzenia ekranu w dowolnej rozdzielczości (okno wyboru ASL),
- interfejs graficzny wrażliwy na wybraną czcionkę i rozmiar ekranu,
- wykorzystywanie własnych zestawów kart (.cs) o dowolnych wymiarach kart lub zestawów programu Klondike (.reko tylko 130x88),
- możliwość tworzenia nowych pasjansów wykorzystując Arexx,

1.7 Wymagania sprzętowe

Wymagana konfiguracja systemu:

- dowolna Amiga,
- system operacyjny 3.0 lub nowszy,
- zainstalowany program REXXMast,
- w zależności od wybranej grafiki od 0.5 do 1.5MB RAM,
- dysk twardy (nie jest konieczny, instalacja na dyskietce nie jest opisana w dokumentacji).

1.8 Opis Formatu SXCS

Jeżeli jesteś zainteresowany stworzeniem własnego kreatora, przeglądarki, datatypu zestawów kart w formacie SXCS, oto pełny opis.

Plik SXCS składa się z trzech części:

1. Nagłówek - w postaci struktury C przedstawia się następująco:

```
struct SXCS_Head {
    ULONG id;           - zawsze 'SXCS'
    ULONG datasize;    - rozmiar danych (2+3)
```



```

    ULONG cardsize;      - rozmiar grafiki pojedynczej karty
    WORD height, width; - wysokość i szerokość karty
    ULONG viewmode;     - identyfikator ekranu (ModeID)
    UBYTE depth;        - głębokość (ilość bitplanów) ekranu
    UBYTE maxcard;      - ilość kart w zestawie (datasize/cardsize)
    WORD spcx, spcy;    - odstępy między rzędami i kolumnami w pikselach
    WORD maxx, maxy;   - maksymalna szerokość, wysokość widocznej części
                        karty w kolumnie, rzędzie (wartość mniejsza od
                        połowy odpowiednio wysokości/szerokości karty)

    ULONG reserved1;   - zawsze 0
    ULONG cardsptr;    - rozmiar palety (2)
};
2. Palety barw - 8 bitowa, format jak w plikach ILBM,
3. Grafiki poszczególnych kart w formacie używanym przez DrawImage z
biblioteki intuition (bitplany następują po sobie, długość jednej
linii jest przybliżona do 2 bajtów (WORD)). Kolejność kart jest
identyczna z numeracją plików grafiki do programu MakeCardset.

```

1.9 Instalacja i uruchomienie programu

Aby zainstalować program wystarczy przekopiować zawartość archiwum w dowolne miejsce twojego twardego dysku. Przed uruchomieniem upewnij się, że w twoim systemie jest uruchomiony program REXXMAST. Powinien znajdować się w katalogu System dysku startowego, po prostu kliknij dwukrotnie na jego ikonie. Najlepiej gdy jest on uruchamiany przy każdym starcie komputera, co zapewnia dodanie poniższej linijki do pliku 'S:UserStartup':

```
SYS:System/REXXMAST >NIL:
```

1.10 Uruchomienie i obsługa

Ponieważ program służy jedynie do wykonywania skryptów napisanych w arexx'ie, należy posiadać co najmniej jeden skrypt. Aby uruchomić wybrany skrypt możesz:

- Kliknij dwa razy na ikonie Solitarexx. W tym wypadku uruchomiony zostanie skrypt wybrany w polu Startup preferencji.
- Kliknij dwa razy na ikonie wybranego skryptu (zadziała w wypadku gdy w polu Default Tool ikony znajduje się nazwa pliku Solitarexx wraz z pełną ścieżką dostępu).
- Kliknij raz na ikonie Solitarexx a następnie trzymając wciśnięty klawisz Shift podwójnie na ikonie dowolnego skryptu.
- Uruchamiając z poziomu CLI lub Shell możesz podać nazwę skryptu jako parametr.

Uciśnięcie prawego przycisku myszy w dowolnym miejscu ekranu (poza oknem preferencji) powoduje schowanie lub przywrócenie wcześniej schowanego ekranu z gadżetami.

W programie występują jedynie trzy stałe gadżety:

Load Game - w dowolnym momencie możesz zmienić aktualny skrypt na wybrany za pomocą okna ASL.

Quit - opuszczenie programu.

Prefs - pozwala na zmianę parametrów programu:

- * Cardset - używany zestaw kart,
- * Startup - skrypt domyślnie wczytywany przez program,
- * Screen Mode - typ otwieranego ekranu:
 - Custom - dowolnie wybrany za pomocą okna wyboru ASL
 - Cardset - typ ekranu pobierany jest z zestawu kart (może zostać zmieniony programem SetCardsetMode),
 - On WB - otwiera okno gry na ekranie WB.
- * Screen Font - wybór czcionki ekranowej.

Wybranie gadżetu oznaczonego znakiem zapytania przy danym polu powoduje pojawienie się okna wyboru odpowiednio pliku, ekranu lub czcionki.

Zmienioną konfigurację można zapisać (Save) przyjąć bez zapisywania (Use) lub anulować zmiany (Cancel).

Działanie pozostałych gadżetów jest zależne od aktualnie uruchamionego skryptu.

1.11 "

Lista aktualnie dostępnych skryptów:

Basement

Quadrille

Demon

Sir Tommy

French Scarf

Spaces

Golf

Tress

King Albert

Triples

Klondike

Klondike 2D

Maze

Monte Carlo 2D

Metternich

Parade

Monte Carlo

Spaces 2D

Ninety One

Spider

Free Cell

Ogólne zasady układania pasjansów:

- rozpoczęcie gry następuje po użyciu gadżetu 'Start', grę można zazwyczaj przerwać użyciem 'Abort',
- przed rozpoczęciem często mamy możliwość zmiany niektórych zasad przy użyciu dodatkowych gadżetów,
- listwę z gadżetami można zawsze schować lub przywrócić za pomocą prawego przycisku myszy,
- przkładanie kart odbywa się przez wybranie karty ze stosu do przełożenia, a następnie wybranie stosu docelowego,
- talon jest najczęściej symbolizowany przez dwa sąsiadujące stosy z talią kart na jednym z nich, aby przełożyć karty kliknij na stos zawierający talię, gdy skończą się karty kliknij na pusty stos talonu spowoduje powtórne przełożenie ułożonych kart do talonu (o ile zasady na to pozwalają),
- dwukrotne wybranie tej samej karty zazwyczaj powoduje przełożenie jej (jeśli pasuje) na kartę bazową,
- błędne wybranie lub przełożenie kart sygnalizowane jest mignięciem ekranu.

1.12 Basement

Układ kart:

Z talii wykładana jest jedna karta wyznaczająca wysokość kart bazowych w pozostałych kolorach. Pozostałe karty wykładane są w 8 rzędach roboczych po 5 kart oraz dwóch pomocniczych, zwanych "dzwiemi piwnicy", po 4 karty. Karty bazowe usuwane są z układu natychmiast po wyłożeniu.

Cel gry:

Przeniesienie wszystkich kart z układu na kartach bazowych z przejściem D-K-A-2 rosnąco lub malejąco. Wybór kierunku sekwencji (rosnący czy malejący) jest dokonywany jednorazowo i obowiązujący dla wszystkich kolorów.

Zasady:

Wolne do manipulacji są wierzchnie karty stosów roboczych i pomocniczych oraz karta znajdująca się w "piwnicy" o ile jeden ze stosów pomocniczych jest pusty. Karty wolne do manipulacji można przenieść (zawsze po jednej) na karty wyższe lub niższe w tym samym kolorze. W dowolnym momencie można przełożyć kartę do "piwnicy" o ile jest pusta. Jeżeli zwolni się któryś z rzędów roboczych na wolne miejsce można położyć dowolną kartę z wolnych do manipulacji.

1.13 French Scarf

Układ kart:

50 kart wykładanych jest w 10 kolumnach po 5 kart. Pozostałe dwie można położyć jako ostatnie karty stosów pierwszego i drugiego, piątego i szóstego lub dziewiątego i dziesiątego. W tym celu należy wybrać odpowiednio stos 1, 5 lub 9.

Cel gry:

Usunięcie wszystkich kart z układu.

Zasady:

Karty usuwamy zawsze parami tej samej wysokości. Wolne do usuwania są dolne karty wszystkich kolumn.

1.14 King Albert

Układ kart:

Wykładane jest dziewięć kolumn kart odkrytych. W pierwszej dziewięć, w każdej kolejnej o jedną mniej. Pozostałe 7 kart odkrytych stanowi rezerwę.

Cel gry:

Uwolnienie z układu asów i ułożenie na nich wszystkich kart rosnąco do króli.

Zasady:

Wolne do manipulacji są wszystkie karty rezerwy oraz dolne karty kolumn roboczych. Można je przenosić na karty o oczko wyższe w kolorach alternatywnych. Karty wolno przenosić tylko po jednej. Gdy zwolni się kolumna na jej miejsce można położyć dowolną kartę.

Zasady Alternatywne:

Można zamienić zasady przekładania kart w kolorach alternatywnych (Alternative color) na przekładanie tylko w zgodnych kolorach (Same color) lub w dowolnym kolorze (Any color). Wolne miejsca po karach rezerwy można wykorzystać o ile ustawiona jest opcja (Use empty reserve 'Yes').

1.15 Maze

Układ kart:

Karty wykładane są w dwóch rzędach po 8 kart oraz czterech po 9. Z układu usuwane są króle, w ten sposób w układzie powstaje sześć pustych miejsc (dwa jako ostatnie miejsca w dwóch pierwszych rzędach).

Cel gry:

Uporządkowanie układu w cztery rosnące sekwencje w kolorach od asów do dam. Pierwszą kartą układu powinien być as a ostatnią dama.

Zasady:

Na wolne miejsce układu można położyć kartę o oczko starszą i w kolorze karty po lewej stronie lub o oczko młodszą i w kolorze karty po prawej stronie. Przy założeniu, że lewą kartą dla pierwszej karty w rzędzie jest ostatnia w porządku lub w ostatnim dla pierwszego rzędu. Analogicznie dla

karty prawej. Po prawej stronie damy można położyć dowolnego asa.

1.16 Parade

Układ kart:

Pasjans układany jest z dwóch talii kart.

W początkowym układzie 24 karty układane są w 3 rzędach po osiem kart. Asy są usuwane zarówno z układu początkowego jak i w trakcie gry gdy się tylko pojawią.

Cel gry:

Ułożenie wszystkich kart na kartach bazowych którymi są dwójki w pierwszym rzędzie na które układamy 5, 8 i walety w kolorze, trójki w drugim rzędzie na które kładziemy 6, 9 i damy oraz czwórki w trzecim rzędzie z sekwensem 7, 10 i króli.

Zasady:

Wolne do manipulacji są karty układu nie będące kartami bazowymi oraz dolne karty kolumn pomocniczych, można je przekładać na karty bazowe. Wolne dwójki trójki i czwórki można kłaść na wolne miejsca odpowiednio 1, 2 i 3 rzędu.

Gdy nie ma możliwości dalszej manipulacji układamy z talonu osiem kart jako wierzchnie karty kolumn pomocniczych, są one wolne do manipulacji.

1.17 Spaces

Układ kart:

Wszystkie karty układane są w czterech rzędach po 13 kart. Z układu usuwane są asy.

Cel gry:

Uporządkowanie kart układu rzędami w kolorach rosnąco od dwójek do króli.

Zasady:

Na wolne miejsce układu można przenieść kartę o oczko starszą i w kolorze karty po lewej stronie lub dowolną dwójkę w przypadku pierwszej kolumny. Gdy nie ma już możliwości dalszej manipulacji karty nie uporządkowane zbieramy, tasujemy razem z asami i ponownie rozkładamy.

Zasady Alternatywne:

Przed rozpoczęciem gry można ustalić ilość dostępnych przetasowań.

1.18 Spaces2D

Wersja pasjansa Spaces z dwóch talii kart.

1.19 Spider

Pasjans z dwóch talii kart.

Układ kart:

Wszystkie karty rozkładane są cyklami po 12 na dwónastu stosach pomocniczych. Po rozłożeniu jednego cyklu z układu wyjmowane są karty bazowe którymi są króle i asy (po jednym w każdym kolorze). Na króle układamy karty w odpowiednim kolorze malejąco do asów a na asy rosnąco do króli. W każdym rozłożeniu cyklu jeżeli wierzchnia karta stosu pasuje na kartę bazową stosu sąsiadującego krótszym bokiem jest przenoszona na stos bazowy.

Cel gry:

Ułożenie wszystkich kart układu na karty bazowe.

Zasady:

Wolne do manipulacji są wierzchnie karty wszystkich stosów pomocniczych. Można je przekładać na karty na stosach pomocniczych o jedno oczko starszą lub młodszą w tym samym kolorze lub na stosy bazowe jeżeli pasują. Na zwolnione miejsce po stosie pomocniczym można położyć dowolnego króla lub asa. Gdy wyczerpią się możliwości dalszej manipulacji zbieramy wszystkie karty stosów pomocniczych i bez tasowania rozkładamy ponownie według tych samych zasad.

Zasady Alternatywne:

Ilość dodatkowych rozłożeń układu można zmieniać w zakresie od zera do sześciu.

1.20 Klondike

Układ kart:

W układzie początkowym mamy 7 kolumn zawierających od 1 do 7 kart oraz 4 miejsca na asy bazowe. Pozostałe karty znajdują się w talonie w lewym dolnym rogu ekranu.

Cel gry:

Celem gry jest uwolnienie asów i ułożenie wszystkich kolorów rosnąco na asach, do króli.

Zasady:

Wolne do manipulacji są dolne karty wszystkich kolumn. Można je przenosić na karty bazowe oraz wzajemnie na siebie, tylko młodszą o oczko na starszą w kolorach alternatywnych (czarną na czerwoną i odwrotnie). Na zwolnione miejsce w kolumnie można położyć jedynie króla. Więcej niż jedną kartę z kolumny na kolumnę można przenosić tylko w pełnym układzie sekwencji (wszystkie karty kolejne).

Gdy któraś z kart zakrytych staje się wolna, należy ją odsłonić i włączyć do gry.

Jeżeli nie są możliwe dalsze manipulacje kliknij na talonie, jego wierzchnie karty (od 1 do 3) zostaną przełożone na otwarty stos. Jego wierzchnia karta jest wolna do manipulacji. W podstawowej wersji talon jest przekładany jedynie raz po jednej karcie.

Zasady Alternatywne:

- możliwość dzielenia sekwencji przy przekładaniu ('Move parts' - 'Yes'),
- ilość przełożeń talonu ('Rotate deck') od 1 do 7 lub nieograniczona ('inf.'),
- ilość kart w przełożeniu ('Cards at once') od 1 do 3, opcja 3-2-1

powoduje, że talon będzie przekładany trzykrotnie, najpierw po 3 karty, następnie po dwie i po jedną.

1.21 Demon

Układ kart:

Na ekranie wykładane jest 13 kart w zamkniętym stosie zwanym rezerwą, cztery karty jako początek stosów roboczych oraz jedna będąca pierwszą kartą bazową wyznaczającą wartość kart bazowych w pozostałych kolorach.

Cel gry:

Celem gry jest wyłożenie pozostałych kart bazowych z układu oraz ułożenie na nich wszystkich kart rosnąco (z przejściem Dama-Król-As-2).

Zasady:

Wolne do manipulacji są dolne karty czterech kolumn i wierzchnia karta rezerwy. Można je kłaść jedną na drugą, tylko oczko niższą na starszą w kolorach alternatywnych. Gdy zwolnione miejsce po kolumnie roboczej można położyć jedynie kartę rezerwy. Więcej niż jedną kartę z kolumny na kolumnę można przenosić tylko w pełnym układzie sekwencji (wszystkie karty kolejne).

Talon przeglądamy po trzy karty, górna karta jest wolna do manipulacji. Po zakończeniu talonu odwracamy karty niewykorzystane tworząc nowy talon który również przeglądamy po trzy karty.

Zasady Alternatywne:

- ilość kart w rezerwie można zmieniać w zakresie 7-15 - 'Reserve Cards',
- ilość przełożeń talonu ('Rotate deck') od 1 do 7 lub nieograniczona ('inf.'),
- ilość kart w przełożeniu ('Cards at once') od 1 do 3, opcja 3-2-1 powoduje, że talon będzie przekładany trzykrotnie, najpierw po 3 karty, następnie po dwie i po jedną.

1.22 Klondike 2D

Wersja pasjansa Klondike z dwóch talii kart. Karty rozkładane są w 9 kolumnach. Zasady jak w Klondike.

1.23 Golf

Układ kart:

Karty rozkładane są w 7 kolumnach po 5 kart odkrytych. Jedna karta zostaje wyłożona jako bazowa, pozostałe tworzą talon.

Cel gry:

Pozbycie się wszystkich kart z układu przez przeniesienie na kartę bazową

Zasady:

Na kartę bazową można położyć wolną kartę z kolumny o oczko starszą lub młodszą (królów nie można kłaść na asy i odwrotnie). Jeśli nie ma już możliwości przenoszenia kart wykładamy następną kartę z talonu jako nową kartę - bazę.

Zasady Alternatywne:

'Put on kings':

'Queen' - standartowe zasady

'Queen or Ace' - wartoœci kart przechodzã na okrãgïo (na króla moœna poïoœyê asa i odwrotnie)

'Nothing' - ùadnej karty nie moœna poïoœyê na króla

'First card' - 'No' - pierwsza karta bazowa nie jest wykïadana, moœe niã byê dowolna z wierzchnich kart kolumn.

1.24 Metternich

Ukïad kart:

Z talii kart usuwane sã króle, nie biorã udziału w grze. 7 kart wykïadane jest w rzêdzie jako poczãtki 7 kolumn pomocniczych. Ósma karta, wykïadana powyœej kolumn, bêdzie kartã bazowã.

Cel gry:

Umieszczenie wszystkich kart z talii na karcie bazowej.

Zasady:

Wolne do manipulacji sã wierzchnie karty kolumn pomocniczych. Na karcie bazowej moœna umieœciê kartã dwukrotnie wyœszã (walet - 11, dama - 12), niezaleœnie od koloru. Jeœli nie istnieje dwukrotnie wyœsza karta, od podwojonej wartoœci karty odejmujemy 13. Daje to nastêpujãcy sekwens:

As, 2, 4, 8, 3, 6, Dama, Walet, 9, 5, 10, 7, As.

Gdy nie moœna przeïoœyê juœ kart, odsïaniamy po jednej karty z talonu, moœna je przeïoœyê na kartã bazowã (jaœli pasuje), na puste miejsce po kolumnie pomocniczej, lub na kartã w kolumnie w sekwensie odwrotnym do sekwensu ukïadanego na karcie bazowej. Po skoïczeniu siê kart w talonie moœna przeïoœyê go powtórnie.

Zasady Alternatywne:

- iloœê przeïoœei talonu ('Rotate deck') od 1 do 7 lub nieograniczona ('inf.'),
- iloœê kart w przeïoœeniu ('Cards at once') od 1 do 3, opcja 3-2-1 powoduje, œe talon bêdzie przekïadany trzykrotnie, najpierw po 3 karty, nastêpnie po dwie i po jednã.

1.25 Ninety One

Ukïad kart:

Wszystkie karty wykïadane sã w 13 stosów po 4 karty.

Cel gry:

Uzyskanie sumy wartoœci widocznych kart równej 91. Aktualna suma widoczna jest w polu 'Sum'.

Zasady:

Wierzchnie karty stosów moœna przenosiê na inne, nie moœna jednak likwidowaê ùadnego ze stosów (przenosiê ostatniej karty). Pasjans nie wyszedi jeœli przekïadanie kart doprowadzi do pokazania siê trzech asów lub króli.

1.26 Quadrille

Układ kart:

9 kart wykładane jest w trzech rzędach po trzy karty - są to karty pomocnicze. Miejsce po lewej stronie przeznaczone jest na bazowe asy i dwójki.

Cel gry:

Ułożenie wszystkich kart na asach i dwójkach w odpowiednich kolorach. Karty nieparzyste układane są rosnąco na asach (A, 3, 5, 7, 9, J, K), a parzyste na dwójkach (2, 4, 6, 8, 10, D).

Zasady:

Wolne do manipulacji są karty pomocnicze, można je kłaść na karty bazowe. Miejsca po usuniętych kartach pomocniczych uzupełniane są kartami z talonu. Po przełożeniu kart talon przeglądamy po jednej karcie, nieużyteczne karty odkładamy w stosie otwartym, jego wierzchnia karta jest wolna do manipulacji. Jeśli istnieje stos kart odrzuconych miejsca po kartach pomocniczych są uzupełniane w pierwszej kolejności z niego.

1.27 Triples

Układ kart:

Karty wykładane są w 16 wachlarzykach po trzy karty i dwóch po dwie.

Cel gry:

Usunięcie z układu 17 trójek kart (pozostanie jedna karta).

Zasady:

Z układu można usunąć trójki kart kolejnych (z przejściem "na okrągło" - Q-K-A, K-A-2). Karty do usunięcia należy wybierać w kolejności rosnącej.

1.28 Tress

Układ kart:

Wszystkie karty wykładane są w 17 wachlarzykach po trzy karty, ostatni 18 wachlarzyk zawiera początkowo jedną kartę.

Cel gry:

Wyłożenie z układu asów bazowych i utworzenie na nich sekwencji rosnących w odpowiednim kolorze.

Zasady:

Przenosić można wierzchnie karty wachlarzyków na karty tej samej wysokości. W jednym wachlarzyku mogą znajdować się jednocześnie najwyżej trzy karty. Wolne karty z wachlarzyków można kłaść na karty bazowe.

Jeśli nie ma już dalszych możliwości przekładania kart tasujemy karty z wachlarzyków i rozkładamy ponownie poprzez wybranie gadżetu 'Reshuffle'. Przetasowanie można wykonać dwa razy w ciągu gry.

Zasady Alternatywne:

Ilość dostępnych przetasowań można ustalić za pomocą gadżetu 'Reshuffles'.

1.29 Monte Carlo

Układ kart:

20 kart z talonu wykładane jest w 4 rzędach po 5 kart w formie prostokąta. Reszta kart pozostaje w talonie.

Cel gry:

Usunięcie wszystkich kart z układu i talonu.

Zasady:

Karty usuwamy parami o tej samej wysokości (kolor bez znaczenia). Można usuwać jedynie pary stykające się bokami lub rogami. Po usunięciu wszystkich możliwych kart porządkujemy układ, a następnie uzupełniamy wolne miejsca kartami z talonu (jeżeli nie zostały już wyczerpane). Czynności te wykonywane są przez kliknięcie na talon (lub miejsce pozostałe po talonie gdy nie ma już kart).

Zasady Alternatywne:

Możliwa jest zmiana zasad porządkowania talonu, domyślnie jest to porządkowanie kolumnami (Vert). Karty są porządkowane zgodnie ze schematem (N - miejsce wykładania nowych kart z talonu):

```
# # # # #
| | | | |
# # # # #
| | | | |
# # # # #
| | | | |
# # # # N
```

W przypadku zmiany schemat ten przedstawia się odpowiednio:

Horiz Snake Spiral

```
#-#-#-#-#    #-#-#-#-N    #-#-#-#-N
|
#-#-#-#-#    #-#-#-#-#    # #-#-#-#
| | | |
#-#-#-#-#    #-#-#-#-#    # #-#-# #
|
#-#-#-#-N    #-#-#-#-#    #-#-#-#-#
```

1.30 Monte Carlo 2D

Wersja pasjansa Monte Carlo z dwóch talii kart. Zasady bez zmian.

1.31 Sir Tommy

Układ kart:

Wszystkie karty pozostają w talonie.

Cel gry:

Ułożenie wszystkich kart na asach w sekwencji rosnącej w odpowiednim kolorze.

Zasady:

Karty z talonu przeglądamy raz przekładając po jednej karcie. Jeżeli przeglądana karta nie pasuje na karty bazowe należy ją położyć na wierzch jednego ze stosów pomocniczych (wierzchnią kartę każdego z nich można później przenieść na karty bazowe).

Jeżeli skończą się karty w talonie i nie ma już możliwości ich przenoszenia można zebrać wszystkie stosy, przetasować i ponownie przejść talon (wybierając gadżet 'Reshuffle').

Zasady Alternatywne:

- iloœê moŹliwych przetasowaŹ kart moŹna ustaliê od zera do dwóch.

1.32 Tworzenie zestawów kart

Zanim stworzysz własny zestaw musisz posiadaê wizerunki 52 kart oraz kilka dodatkowych w formacie ILBM. Mogą byê w dowolnej rozdzielczoœci (ale wszystkie karty z jednego zestawu muszå byê tego samego rozmiaru i posiadaê jednakowå paletê). Przy wyborze rozdzielczoœci najlepiej zdecyduj siê na jednå z tabeli poniŹej. Wszystkie karty naleŹy umieœciê w jednym katalogu i nazwaê wg schematu:

```
Nazwa pliku Opis karty
C00 Miejsce na stole (na tej karcie moŹesz umieœciê dane o autorze)
C01 Puste miejsce na stole (zazwyczaj jedynie ramka)
C02 Koszulka zestawu
C03 As Trefl
C04 As Karo
C05 As Kier
C06 As Pik
C07 Dwójka Trefl
.
.
.
C50 Dama Pik
C51 Król Trefl
C52 Król Karo
C53 Król Kier
C54 Król Pik
```

Karty o numerach 55–58 nie s¸ wymagane (jeœli istniej¸ w zestawie to zostan¸ najczêœciej umieszczone w rzêdzie jako miejsca na bazowe asy).

```
C55 Miejsce Bazowe I
C56 Miejsce Bazowe II
C57 Miejsce Bazowe III
C58 Miejsce Bazowe IV
```

W celu zamiany powyŹszych plików na format SXCS naleŹe uŹyê programu MakeCardset:

```
MakeCardset <katalog> <plik.cs> <liczba kart> <ox> <oy> <mx> <my>
```

```
katalog      - nazwa katalogu zawieraj¸cego pliki C??,
plik.cs      - nazwa utworzonego pliku SXCS,
liczba kart  - liczba plików w katalogu (obecnie 55 lub 59),
ox, oy       - odstêp miêdzy rzêdami i kolumnami kart,
mx, my       - maksymalna widoczna czêœê karty w pikselach (nie wiêcej niŹ
połowa wysokoœci/szerokoœci.
```

Zalecane wielkoœci kart:

```
| W | H |mx|my|ox|oy| iloœê kolumn kart na ekranie szerokoœci 640
```

```
-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----+-----
1 | 88|130|10|16| 2| 2| 7
2 | 78|128| 9|16| 2| 2| 8
3 | 63| 84| 8|12| 1| 1|10
4 | 40| 64| 8|10| 0| 0|16
```

W przypadku zestawów kart dla rozdzielczości Hires wartości H, my, oy naleŕy podzieliê przez dwa.

1.33 Tworzenie własnych pasjansów

Technicznie skrypty pasjansów sã zwykłymi skryptami Arexxa, zwykle majã charakterystycznã budowê:

1. Ustalenie rozkãadu kart na ekranie.
2. Ustalenie wyglãdu gadûetów
3. Pêtla DO FOREVER zawierajãca instrukcjê ACTION, w wypadku uŕycia odpowiedniego gadûetu (najczêsciej >Start<) wywoãuje procedurê GAME GAME:
4. Rozfioûenie kart w ukãad poczãtkowy
5. Pêtla DO FOREVER zawierajãca ACTION i w zalêunoœci od reakcji uŕytkownika wykonujãca odpowiednie dziaãanie.

1.34 Opis interfejsu ARexxa

Format opisu:

KOMEDA PARAMETR1,PARAMETR2,...,PARAMETRn

Litery po znaku '/' na koãcu parametru oznaczajã:

- A - parametr musi zostaê podany,
- K - wartoœê musi byê podana po nazwie parametru,
- N - parametr jast liczbã caãkowitã,
- S - przeãicznik (ustawiany przez uŕycie jego nazwy).

np. ILE/K/N - ten parametr moŕna ominãê, w przypadku jego uŕycia musi byê to liczba podana po sãowie ILE.

Uwaga. Parametry tekstowe zawierajãce spacje naleŕy poza apostrofami zawrzeê wewnêtrznie w cudzysãowach np. 'tekst' ale '"t e k s t"'

ACTION

Najwaŕniejsza z komend solitarexx'a. Przekazuje uŕytkownikowi sterowanie programem aŕ do momentu gdy wybrany zostanie gadûet lub karta.

Wynik dziaãaã uŕytkownika zapisany jest w zmiennej RESULT w nastêpujãcy spoãób:

1. Wybrany zostaã gadûet Quit lub zaistniaãa inna sytuacja wymagajãca zakoãczenia wykonywania skryptu. RESULT = '1', w wypadku otrzymania tego wyniku naleŕy natychmiast przerwaê wykonywanie skryptu.
2. Uŕytkownik kliknãã lewym przyciskiem nad obszarem jednego ze stosów kart. RESULT = '2 <stock> <stockid> <card>', gdzie
 - stock - adres wybranego stosu kart,
 - stockid - identyfikator wybranego stosu,
 - card - adres karty, nad którã znajdowaã siê wskaŕnik myszki (ta karta staje siê kartã wybranã) lub zero, gdy wskaŕnik nie znajdowaã siê nad ŕadnã kartã.
3. Uŕytkownik wybierze gadûet, który przerywa dziaãanie ACTION (np typu BUTTON). RESULT = '3 <gadgetnum> <value>', gdzie
 - gadgetnum - numer wybranego gadûetu,
 - value - nowa wartoœê gadûetu (gadûety BUTTON nie posiadajã wartoœci).

Zalecany sposãb stosowania ACTION:

```

ACTION
PARSE VAR RESULT act params
SELECT
  WHEN act = 1 THEN EXIT
  WHEN act = 2 THEN DO
    PARSE VAR params stock id card
    /* tu obsluga zaleuana od otrzymanych wartosci stock, id i card */
  END
  WHEN act = 3 THEN DO
    PARSE VAR params num val
    /* tu obsluga gaduêetów */
  END
END
END

```

ADDBUTTON NUM/A/N, LEN/A/N, TEXT/A

NUM - numer gaduêetu
 LEN - szerokoêê gaduêetu
 TEXT - treêê gaduêetu

Dodaje gaduêet typu BUTTON (zwykly przycisk). Wciêniêcie go zawsze przerywa dziaâanie ACTION.

Od parametrów NUM i LEN zaleu y rozmieszczenie gaduêetów na ekranie.

Jednoczeênie w programie moêe istnieê 96 gaduêetów, podzielonych na 16 grup po szeêê gaduêetów. Kaêda grupa to jedna linia gaduêetów. Gaduêety o numerach 0-5 to gaduêety z pierwszej linii, 6-11 drugiej itd. Parametr LEN oznacza szerokoêê gaduêetu w jednostkach wlasnych, przy czym szerokoêê ekranu wynosi 80 jednostek. Przykâad:

```

ADDBUTTON 0 10 'Zero'
ADDBUTTON 3 15 'Trzy'
ADDBUTTON 7 20 'Siedem'

```

Daje to nastêpujâcy wynik
 linia 1 (0-5), dluêugoêê 25
 Zero Trzy
 linia 2 (6-11), dluêugoêê 20
 Siedem

ADDCARDS CS/A/N, SHUFFLED/S

CS - adres stosu

Powoduje dodanie 52 kart do podanego stosu. Gdy podany zostanie parametr SHUFFLED, karty po dodaniu zostanâ potasowane. W przeciwnym wypadku karty zostajâ dodane na wierzch stosu w kolejnoêci od asów do króli.

ADDCYCLE NUM/A/N, LEN/A/N, ITEMS/A, ACTIVE/N, TEXT, TXLEN/N, HANDLE/S

NUM - numer gaduêetu

LEN - szerokoêê gaduêetu

ITEMS - lista moêliwych wyborów oddzielonych znakiem '|'

ACTIVE - opcja z listy wybrana przy tworzeniu gaduêetu (numeracja rozpoczyna siê od zera)

TEXT - opcjonalna nazwa gaduêetu wyôwietlana z lewej strony

TXLEN - szerokoêê nazwy gaduêetu (TEXT)

Dodaje gaduêet typu CYCLE (z obrotowâ strzaikâ z lewej strony).

Wciêniêcie go przerywa dziaâanie ACTION, gdy podany jest parametr HANDLE.

Wartoêciâ gaduêetu jest numer aktualnie wybranej pozycji.

Przykâad:

```

ADDCYCLE 1 7 'A|B|C' 1 'Jeden' 7
linia 1 (0-5), dluêugoêê 39
      Zero      Jeden@   B           Trzy
linia 2 (6-11), dluêugoêê 20

```

Siedem

 ADDSPACE NUM/A/N,LEN/A/N

NUM - numer gadûetu

LEN - szerokoœê

Dodaje odstêp pomiêdzy gadûetami o podanej szerokoœci.

Przykîad:

ADDSPACE 6 15

linia 1 (0-5), dîugoœê 39

Zero Jeden@ B Trzy

linia 2 (6-11), dîugoœê 35

Siedem

 ADDTEXT NUM/A/N,LEN/A/N,TEXT/A,FLAGS/N

NUM - numer gadûetu

LEN - szerokoœê gadûetu

TEXT - treœê gadûetu

FLAGS - parametr opisuj¹cy sposób wyôwietlenia tekstu:

0 - bez ramki

4 - w ramce, tekst po lewej stronie

5 - w ramce, tekst po prawej stronie

6 - w ramce, tekst po ôrodku

Dodaje gadûet typu TEXT (zwykîy tekst). Nie moûe zostaê wybrany, wiêc nigdy nie przerywa ACTION. Wartoœci¹ gadûetu jest zawarty w nim tekst.

Przykîad:

ADDTEXT 11 12 'Jedenaœcie'

linia 1 (0-5), dîugoœê 39

Zero Jeden@ B Trzy

linia 2 (6-11), dîugoœê 47

Siedem Jedenaœcie

 CARDSELECT CS/A/N,NUMB/A/N,RELATIVE/S,LEAVE/S

CS - adres stosu

NUMB - numer karty

Zaznacza kartê na stosie jako wybran¹. Jej dzia³anie zaleûne jest od podania parametrów RELATIVE i LEAVE

1. bez parametrów, NUMB równe zero:

Karta nie zostanie wybrana.

2. bez parametrów, NUMB dodatnie:

Zaznaczona zostanie karta NUMB licz¹c od góry stosu, jeœli NUMB jest wiêksze od liczby kart, wybrana zostanie ostatnia karta.

3. LEAVE, NUMB dodatnie:

Zaznaczona zostanie karta NUMB licz¹c od góry stosu, jeœli NUMB jest wiêksze od liczby kart, ûadna nie zostanie wybrana.

4. RELATIVE, NUMB zero:

Wybiera kartê ostatnio wybran¹.

5. RELATIVE, NUMB ujemne lub dodatnie:

Zaznaczona zostanie karta NUMB licz¹c od wczeœniej wybranej, jeœli NUMB jest wiêksze od liczby kart, ûadna nie zostanie wybrana.

6. RELATIVE, LEAVE, NUMB ujemne lub dodatnie:

Zaznaczona zostanie karta NUMB licz¹c od wczeœniej wybranej, jeœli NUMB jest wiêksze od liczby kart, wybrana zostanie karta ostatnia lub pierwsza (gdy NUMB jest ujemne).

Niezaleûnie od zastosowanych parametrów w zmiennej RESULT znajdzie siê ci¹g pusty ('') jeœli karta nie zostanie wybrana lub ci¹g postaci

'<kolor> <wartoœê> <status>'

kolor: wartoœê od 0 do 3 oznaczaj¹ca odpowiednio kiery, piki, kara, trefle,

wartość: liczba od 0 (as) do 12 (król).
 status: 1 gdy karta zwrócona jest koszulką do góry w przeciwnym wypadku 0.
 Przykład:

```
Użytkownik wybrał 10 trefl,
CARDSELECT mystock 0 RELATIVE
RESULT jest teraz równy '3 9 0'
```

CARDREVERSE CS/A/N

Odwraca wybraną kartę na stosie CS.

CLEANUP CS/A/N

Przenosi wszystkie karty ze wszystkich stosów nie posiadających flagi 'poza grą' na stos CS, a następnie je odwraca koszulką do góry i tasuje.

ERRBEEP

Powoduje mignięcie ekranu, powinno być używane dla zasygnalizowania błędu użytkownika.

GETGADGET NUM/A/N

W zmiennej RESULT podaje aktualną wartość gadżetu o numerze NUM.

MOVECARDS CS/A/N,CS2/A/N,REVERSE/S,ATONCE/S

Przenosi karty (od pierwszej do karty wybranej przez użytkownika lub funkcją CARDSELECT) ze stosu CS na stos CS2. Jeżeli podasz parametr REVERSE każda karta przed przełożeniem będzie odwracana. ATONCE powoduje, że karty przekładane są jednocześnie (pierwsza karta na CS po przełożeniu będzie na CS2 nadal pierwszą).

NEWSTOCK ID/A/N,FLAGS/A/N,BACK/N,W/N,H/N,WL/N,HL/N,LEN/N,XLEN/N

Rezerwuje pamięć na nowy stos.

ID - identyfikator stosu (używany jedynie przez ACTION)

FLAGS - parametry stosu w postaci bitów:

Wartość Bit Znaczenie

- | | | |
|-----|---|--|
| 1 | 0 | Stos będzie wyświetlany poziomo, |
| 2 | 1 | Karty będą układane w górę (kolumna) lub w lewo (rzęd), |
| 4 | 2 | Kliknięcia na górną kartę stosu gdy jest zakryta powoduje jej odsłonięcie (bez przerywania ACTION) |
| 8 | 3 | przerwanie ACTION ma miejsce jedynie gdy zostanie wybrana pierwsza karta |
| 16 | 4 | nie przerywa ACTION jeżeli wybrana zostanie karta odwrócona koszulką do góry |
| 32 | 5 | wartość XLEN będzie dotyczyła wierzchnich kart na stosie |
| 64 | 6 | stos poza grą (nie jest uwzględniany przez CLEANUP) |
| 128 | 7 | stos nie będzie wyświetlany |

BACK - oznaczenie pustego stosu

0 - ramka

1 - ramka z notatką o autorze

2-5 - miejsca z rysunkami przeznaczone na karty bazowe

W, H - pozycja x i y stosu na ekranie wyrażona w kartach

WL,HL - pozycja x i y stosu na ekranie wyrażona w maksymalnych widocznych częściach karty.

LEN - długość stosu - ilość możliwych do wyświetlenia maksymalnie widocznych kart (nie licząc pierwszej).

XLEN - ilość kart na stosie, które muszą być widoczne (wartość nie może być większa od LEN)

Funkcja zwraca adres stosu w zmiennej RESULT, wartość ta przekazywana jest do wszystkich funkcji wymagających stosu jako parametru.

Przykad:

(Wsporzedne podawane w formacie H.HL i W.WL, strzaki pokazyj kierunek rozkadania kart)

```

0.0  1.0  1.5  2.5
|    |    |    |

#####---> #####    - 0.0
#####---> #####
##1##---> ##2##
#####---> #####
#####---> #####
                                     - 1.0
^^^^^
|||||
|||||
##### <---#####    - 1.7
##### <---#####
##3## <---##4##
##### <---#####
##### <---#####
                                     - 2.7

```

Mamy wiec 4 stosy kart o wsporzednych i dugoci (W.WL,H.HL,LEN):

```

1 - 0.0, 0.0, 5
2 - 1.5, 0.0, 0
3 - 0.0, 1.7, 7
4 - 1.5, 1.7, 5

```

Cay ukad ma wymiary 2.5, 2.7 uywamy wiec

```
SCREENSIZE 2 5 2 7
```

Kierunki rozkadania kart to odpowiednio:

```

1 - rzad          - FLAGS = 1
2 - bez znaczenia - FLAGS = 0 (gdyby LEN >0 oznaczao by to kolumn)
3 - w gor       - FLAGS = 2
4 - rzad i w lewo - FLAGS = 1+2 = 3

```

Wszystkie stosy bed miay standartowe to BACK = 0

```

NEWSTOCK 1 1 0 0 0 0 0 5
stos1 = RESULT
NEWSTOCK 2 0 0 1 0 5 0 0
stos2 = RESULT
NEWSTOCK 3 2 0 0 1 0 7 7
stos3 = RESULT
NEWSTOCK 4 3 0 1 1 5 7 5
stos4 = RESULT

```

REDRAW ON/S,OFF/S

```

REDRAW OFF - zatrzymuje odwierzanie ekranu grafiki
REDRAW ON  - przywraca odwierzanie

```

SCREENSIZE W/A/N,W2/A/N,H/A/N,H2/A/N

Zmienia wielko ekranu graficznego na tak kto mieci:

W kart oraz W2 maksymalnych widocznych czeci kart w poziomie.

H kart oraz H2 maksymalnych widocznych czeci kart w pionie.

SELECTGUI F/A/N

Powoduje wywietlenie gadetw na ekranie. Poniewa dodawanie gadetw nie powoduje ich wywietlenia, instrukcja ta powinna by wywoana zawsze pomidzy zmian gadetw, a przekazaniem sterowania uytkownikowi (ACTION).

Parametr F jest 16-bitową maską. Ustawienie bitu spowoduje wyświetlenie linii o numerze tego bitu na ekranie. Przykład:

F = 3 = %00000000000000011 - Pojwi się linie 1 i 2

F = 4 = %0000000000000100 - Tylko linia 3

F = 14 = %0000000000001110 - Linie 2,3 i 4

Linie zawsze będą pokazywane w rosnącej kolejności (nie można wyświetlić np. linii w kolejności 3,2,4). Należy pamiętać, że linia, która będzie na ekranie pierwszą (w naszym przykładzie odpowiednio pierwsza, trzecia, druga) nie może być dłuższa niż 52 jednostki (28 to gaduety Load, Quit i Prefs).

SETGADGET NUM/A/N,VAL/N/K,STR/K

Ustawia wartość gaduety o numerze NUM, przy czym wartości tekstowe podaje się po słowie STR, a liczbowe po VAL. Przykład:

SETGADGET 1 VAL 2

SETGADGET 11 STR "Nowy tekst"

linia 1 (0-5), długość 39

Zero Jeden C Trzy

linia 2 (6-11), długość 47

Siedem Nowy Tekst

SHUFFLECARDS CS/A/N

Tasuje karty na stosie CS.

WHICHCARD CS/A/N,VISIBLE/S

Podaje numer zaznaczonej karty licząc od dołu stosu CS. Parametr VISIBLE powoduje pomijanie zakrytych kart podczas zliczania.

1.35 Przykład skryptu

Poniższy skrypt jest znacznie uproszczoną wersją pasjansu Klondike z dodanym komentarzem.

Zaczynamy od komentarza oraz włączenia przekazywania wyników funkcji:

```
/* Klondike Tutorial */
OPTIONS RESULTS
```

Krok pierwszy to opracowanie wyglądu gaduety w naszym przykładzie będzie to wyglądać następująco:

linia 1 (0-5), długość 10+42,

Start Klondike Tutorial

linia 2 (6-11), długość 28+12+12,

Cards at once| One

linia 3 (12-17), długość 10+42,

Abort Klondike Tutorial

Linie 1 i 2 będą pokazywane przed rozpoczęciem gry, a trzecia podczas gry.

Maska bitowa dla SELECTGUI będzie równa

przed grą - %0011 - 3

w czasie gry - %0100 - 4

W linii drugiej użyta została funkcja ADDSPACE w celu umieszczenia gaduety na środku ekranu.

```
ADDBUTTON 0 10 "Start"
```

```
ADDTEXT 4 42 "Klondike Tutorial" 6
```

```
ADDSPACE 6 28
```

```

ADDCYCLE 10 12 ' "One|Two|Three"' 0 ' "Cards at once"' 12
ADDBUTTON 12 10 "Abort"
ADDTEXT 14 42 ' "Klondike Tutorial"' 6
SELECTGUI 3

```

Drugi krok to rozmieszczenie stosów kart na ekranie.

```

0.0 1.0 2.0 3.0 4.0 5.0 6.0 7.0
|   |   |   |   |   |   |   |

```

```

### ### ### ### ### ### ### - 0.0
#4# #4# #4# #4# #4# #4# #4#
### ### ### ### ### ### ###
| | | | | | | | | | | | | | - 1.0
| | | | | | | | | | | | | |
VVV VVV VVV VVV VVV VVV VVV
### ##->   ### ### ### ### - 1.15
#5# #6#->   #0# #1# #2# #3#
### ##->   ### ### ### ###
- 2.15

```

ZauwaŹ, Źe nie jest uwzględniona długość stosu 6. Zostało tu wykorzystane to, Źe 0.2 jest zawsze mniejsze lub równe 1.0, więc stos 6 nie zakryje nigdy swoimi kartami stosu 0 poniewaŹ jego długość wynosi 2.

Wszystkie górne stosy zostały oznaczone czwórką, gdy ich obsługa jest w skrypcie będzie identyczna.

W stosie 6 wykorzystana została XLEN równa 2 aby pierwsze trzy karty (dwie + wierzchnia karta) były zawsze widoczne, poniewaŹ długość stosu wynosi równieŹ 2 nie ma juŹ miejsca na wyświetlanie innych kart.

Parametr FLAGS został ustawiony na 32 aby karty XLEN były wierzchnimi.

Na stosach 4 ustawione zostały bity odpowiedzialne za automatyczne odkrywanie zakrytych kart (4) i uniemożliwienie ich wybrania (16)

Przed tworzeniem stosów została określona wielkość ekranu (2.15, 7.0).

```

SCREENSIZE 2 15 7 0
DO i = 0 TO 6
  NEWSTOCK 4 16+4 0 i 0 0 0 15
  stock.i = RESULT
END
DO i = 0 TO 3
  NEWSTOCK i 0 i+2 i+3 1 0 15
  base.i = RESULT
END
NEWSTOCK 5 0 1 0 1 0 15
deck = RESULT
NEWSTOCK 6 32+1 1 1 1 0 15 2 2
waste = RESULT

```

Teraz wystarczy dodać talię potasowanych kart.

```

ADDCARDS deck SHUFFLED

```

Wreszcie pętla główna. Została znacząco uproszczona. Nie obsługiwane jest wybieranie kart (act = 2). Nie jest także sprawdzany numer wciśniętego gadżetu (jest tylko Start, gadżet typu CYCLE przerywa ACTION tylko jeśli podamy parametr HANDLE), zawsze wywoływana jest procedura GAME.

```

DO FOREVER

```

```

ACTION
PARSE VAR RESULT act rest
IF act = 1 THEN EXIT
IF act = 3 THEN CALL GAME
END

```

Na początku procedury GAME zmieniamy gaduety (SELECTGUI), sprzątam karty na stos <deck> (CLEANUP) oraz ustawiamy wartości początkowe zmiennych

```

sel      - adres wybranego stosu,
fin.     - tablica zawierająca w polach fin.0 - fin.3 wartości karty,
          jak należy położyć na pole bazowe w odpowiednim kolorze
          (początkowo 0, gdy as ma wartość 0),
gadcards - odczytywana z gaduety 'Cards at once' (numer 10)

```

```

GAME:
CLEANUP deck
SELECTGUI 4
sel = 0
fin. = 0
GETGADGET 10
gadcards = RESULT +1

```

Rozkładanie kart w układ początkowy realizowane za pomocą pętli. Na stos o numerze 'i' przekładane jest 'i' kart zakrytych i jedna odkryta.

```

DO i=0 TO 6
  CARDSELECT deck i
  MOVECARDS deck stock.i
  CARDSELECT deck 1
  MOVECARDS deck stock.i REVERSE
END

```

W tym miejscu następuje pętla podobna do głównej, tym razem z obsługą wyboru karty na ekranie graficznym. Naciśnięcie gaduety powoduje zmianę gaduety i powrót z podprogramu.

Instrukcja SELECT w części dla act = 2 rozpatruje następujące wypadki:

1. kliknięcie na stos talonu - powoduje to wywołanie DODECK
2. uładen stos nie jest wybrany (sel=0), a kliknięta została karta (card>0) na stosie nie bazowym (sid>3) - kliknięty stos staje się wybranym
3. został wybrany ponownie ten sam stos - wywołanie procedury DOBASE
4. został wybrany stos roboczy - wywołanie procedury DOSTOCK
5. został wybrany stos bazowy - wywołanie procedury DOBASE

```

DO FOREVER
  ACTION
  PARSE VAR RESULT act stock sid card
  IF act = 1 THEN EXIT
  IF act = 2 THEN SELECT
    WHEN sid = 5 THEN CALL DODECK
    WHEN sel = 0 & card>0 & sid>3 THEN sel = stock
    WHEN sel = stock THEN CALL DOBASE
    WHEN sel>0 & sid = 4 THEN CALL DOSTOCKS
    WHEN sel>0 & sid < 4 THEN CALL DOBASE
    OTHERWISE NOP
  END
  IF act = 3 THEN DO
    SELECTGUI 3

```

```

    RETURN
  END
END
RETURN

```

Procedura DODECK sprawdza czy w talonie sã jeszcze karty jeœli tak przekiadamy liczã kart okreœlonã w zmiennej gadcards z talonu na stos, w przeciwnym wypadku wszystkie karty przekiadamy ponownie do talonu.

```

DODECK:
  CARDSELECT deck gadcards
  IF RESULT = '' THEN DO
    CARDSELECT waste 52
    MOVECARDS waste deck REVERSE
  END
  ELSE MOVECARDS deck waste REVERSE
RETURN

```

Procedura DOSTOCKS odpowiada za przekiadanie kart pomiãdzy stosami roboczymi.

Sprawdzamy zaznaczonã kartã na poprzednio wybranym stosie i pierwszã na aktualnie wybranym. Jeœli na tym ostatnim nie ma kart dokonujemy przeœienienia w wypadku gdy wczeœniej wybrana karta jest królem. Jeœli na ostatnio wybranym stosie znajdujã siã karty sprawdzamy zgodnoœã wartoœci i kolorów przed przeœienieniem kart.

```

DOSTOCKS:
  CARDSELECT sel 0 RELATIVE
  PARSE VAR RESULT stype sval xx
  CARDSELECT stock 1
  PARSE VAR RESULT type val xx
  IF type = '' THEN DO
    IF sval = 12 THEN MOVECARDS sel stock ATONCE
  END
  ELSE DO
    IF (val = sval+1) & (((type + stype) // 2) = 1) THEN MOVECARDS sel stock ←
      ATONCE
  END
  sel = 0
RETURN

```

Jeœli wybrany zostanie stos bazowy sprawdzamy czy pierwsza karta z wybranego stosu pasuje na odpowiedni stos bazowy. W przypadku zgodnoœci zwiãkszamy licznik tego stosu i przekiadamy kartã

```

DOBASE:
  CARDSELECT sel 1
  PARSE VAR RESULT type val xx
  IF val = fin.type THEN DO
    fin.type = fin.type +1
    MOVECARDS sel base.type
  END
  sel = 0
RETURN

```

To juã wszystko. Peñny skrypt przykãadu zapisany jest w katalogu Scripts

pod nazwã Tutorial.srx.

1.36 Gdzie jest autor?

Wszelkie uwagi, sugestie, pytania proszã kierowaã na adres:

MichaÅ Szafrãski
ul. J. Korczaka 21/15
08-400 Garwolin

email: msl74761@students.mimuw.edu.pl
stalker@i.pl
m@i.pl

1.37 Historia

v1.2

- skrypt do Free Cell,
- opcje otwierane sa teraz w oknie a nie w ekranie (wiekszosc kart graficznych nie umożliwia przesuwania ekranow,
- gra na ekranie WB,

v1.1 28.07.97

- WHICHCARD, ERBEEP, zmieniony REDRAW,
- rozdzielczoÅ ekranu z GUI taka jak ekranu gÅównego,
- wybór czcionki w preferencjach,
- GUI wraÅliwe na szerokoÅ ekranu oraz wysokoÅ czcionki,
- obsÅuga nazw gadÅetów CYCLE,
- poprawiona obsÅuga bÅędów,
- skrypt jako parametr CLI lub Workbench'a,

v1.0 14.07.97

- CLEANUP, GETGADGET, CARDREVERSE - nowe instrukcje arexx'a,
- CARDSELECT zmieniony kod, nowe parametry,
- SELECTGUI - uÅywa maski bitowej zamiast pierwszej linii i dÅugoÅci interfejsu,
- powstaÅy dwa pierwsze sensowne skrypty - Klondike i Demon

v0.50 08.07.97

WiÅkszoÅ zaplanowanych funkcji dziaÅa w tej wersji. Interfejs arexx'a wyposaÅony w 14 podstawowych instrukcji w tym obsÅuga trzech typów gadÅetów (button, text, cycle).

v0.00 - v0.10 07.96

v0.11 - v0.16 05.97 - 06.97

1.38 Co nowego w przyszÅych wersjach ?

- efekty dzwiÅkowe w formacie 8SVX,
- obsÅuga gadÅetów typu STRING, INTEGER, CHECKBOX,
- ustawienia wÅasne skryptu zapisywane przez uÅycie Save w preferencjach programu (listy wyników, stan gadÅetów),
- ukÅad kart opisywany w sposób podobny do rozkÅadu gadÅetów MUI zamiast podawania wspÅórzędnych i dÅugoÅci.

Jeżeli jesteś zainteresowany przyszłymi wersjami programu, przysyłaj swoje propozycje, uwagi i sugestie na adres autora.
