

Solohalma

Andreas Barth

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Solohalma		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Andreas Barth	August 27, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1 Solohalma	1
1.1 Dokumentacija igre Solohalma (slovenska)	1
1.2 Pravno o igri Solohalma	1
1.3 Uvod v igro Solohalma	2
1.4 Pravila igre Solohalma	2
1.5 Sistemske zahteve igre Solohalma	2
1.6 Namestitev igre Solohalma	2
1.7 Zagon igre Solohalma	3
1.8 Upravljanje igre Solohalma	3
1.9 Opis menujev igre Solohalma	3
1.10 Upravljanje igre Solohalma	4
1.11 Zgodovina igre Solohalma	4
1.12 Zahvala ob igri Solohalma	4
1.13 Avtor igre Solohalma	4
1.14 DOS	4

Chapter 1

Solohalma

1.1 Dokumentacija igre Solohalma (slovenska)

Dobrodo^lli v igri Solohalma V1.0!

Avt. pravice (C) 1998 Andreas 'Nobby' Barth

FREEWARE

Avt. pravice in ovr⁴itev ... enostavno morate prebrati!

Uvod Kaj Solohalma sploh je?

Pravila igre Pravila, ne moja!

Sistemske zahteve Kaj potrebujete, da bo igra tekla?

Namestitev Kaj storiti, da bo igra tekla?

Zagon in opcije ob zagonu Kar morate vedeti o tem!

Igra, igralno polje in menuji ... èe se ne znajdete!

Zgodovina in naèrti Kar je bilo in kar bo!

Zahvala ... za pomoè

Avtor Pi^lite mi kdaj!

Zadnja sprememba: 19. April 1998

1.2 Pravno o igri Solohalma

Pravno

Solohalma je FREEWARE. To pomeni, da se sme za nekomercialno uporabo prosto kopirati. Z raz^lirjanjem tega programa ni dovoljeno slu⁴iti. Dovoljeno je zahtevati le 'majhen' znesek za kritje stro^lkov, ki z raz^lirjanjem nastanejo (kopiranje disket idr.). Kakr^lnokoli spreminjanje datotek v arhivu Solohalma je prepovedano! Poleg tega se program sme raz^lirjati le kot celoten arhiv.

Program vam je dan na voljo, kakr^len je, brez kakr^lnegakoli zagotovila, izra⁴enega ali implicitnega. Èe uporabljate igro Solohalma se strinjate s tem, da sami odgovarjate za vsakr^lno tveganje, ki ga uporaba igre Solohalma prina^la.

Avtor igre Solohalma v nobenem primeru ne odgovarja za kakr^lnokoli ^lkodo, vkljuèno z vsakr^lnimi splo^lnimi, posebnimi ali nakljuènimi ^lkodljivimi posledicami, ki nastanejo zarada pravilne ali nepravilne uporabe tega paketa (vkljuèno z, a ne omejeno na, izgubo podatkov ali izgubo, ki jo utrpite vi ali tretja oseba), niti takrat ne, ko je bil lastnik ali tretja oseba na mo⁴nost tak^lne ^lkode opozorjen.

1.3 Uvod v igro Solohalma

Uvod

Solohalma je majhna igra. Običajno se igra s figuricami, ki jih je potrebno pred vsako igro ročno postaviti. To si lahko sedaj prihranite, kajti Solohalma lahko poslej igrate na AMIGI.

Teče na zaslonu Workbencha in se jo lahko igra za 'občasno' sprostitev.

Veliko zabave!

1.4 Pravila igre Solohalma

Pravila igre

Pravila igre so zelo enostavna. Solohalma je igra za eno osebo. Ko so enkrat vsa polja zasedena s figuricami, se izbere prvo prosto polje. Potem lahko v vodoravni ali navpični smeri s figurico skočite prek zasedenega na prosto polje. Preskočeno figurico se odstrani s polja. To gre, dokler je le možen kakšen skok. Zmagate v primeru, da vam na igralnem polju ostane le ena figurica. Seveda izgubite, če ne morete več skočiti, a je na polju le več kot ena figurica.

1.5 Sistemske zahteve igre Solohalma

Sistemske zahteve

Seveda potrebujete AMIGO! Ta AMIGA mora v sebi imeti vsaj KS2.0 (V36). Različne funkcije, kot sta podpora lokalizaciji in prilagoditev barv, pa so uporabne le od V38 oz. V39.

Program je bil testiran na naslednjih napravah:

- A4000T (OS3.1)
- A1200 (OS3.0) z Blizzard 1230 III turbo kartico
- A3000 (OS3.1) z CV64/3D

Ker so sistemske zahteve tako skromne, bi morala igra teči na vseh drugih konfiguracijah.

Kdor nima AMIGE, lahko Solohalma igra s pomočjo UAE tudi na **DOSU**.

Va Workbench naj bi imel nekaj več barv, da bo igralno polje nekoliko bolj pisano.

1.6 Namestitev igre Solohalma

Namestitev

Pravzaprav ni potrebno storiti veliko. Zato se tudi nisem potrudil, da bi napisal instalacijsko skripto. Razpakirani arhiv enostavno prekopirajte, kamor želite. Pri zagonu potem ne bi smelo biti problemov.

Kdor govori nemško lahko kataloge izpusti, kajti vgrajeni jezik je nemščina. Ostali lahko ustrezni katalog namestite v SYS:Locale/Catalogs ali v PROGDIR:Catalogs.

Če kljub temu pride do težav, mi lahko pišete.

1.7 Zagon igre Solohalma

Zagon in opcije ob zagonu

Program lahko zaženete iz lupine ali iz Workbencha. Zaenkrat obstaja le ena opcija, ki jo lahko ob zagonu podate kot lastnost ikone ali parameter lupine.

CLOSEONCLOSEGADGET - Če to opcijo podate, se bo program ob kliku na ikono za zapiranje okna končal, v nasprotnem primeru se bo ikoniziral.

1.8 Upravljanje igre Solohalma

Igra, igralno polje in menuji

Opis posameznih elementov menujev najdete [tu](#).

O upravljanju lahko več izveste [tu](#).

Po zagonu boste najprej videli moje začetnice :-). Izberite torej 'Nova igra' iz menuja Projekt.

Pojavi se igralno polje in vsa polja so zasedena. Igra zahteva, da izberete prvo prosto polje, kar potem tudi storite (morate storiti). Vseeno je, katero izberete, kajte igra je rešljiva iz vsake postavitve.

Potem se skače. Paziti morate, da nobene figurice ne osamite, saj bi postala nedostopna. Splača se tudi delati simetrično, saj morate v tem primeru misliti samo na eno stran.

1.9 Opis menujev igre Solohalma

Opis menujev

Menu Projekt:

Nova igra - zažene novo igro

Odpravi - Preklic poteze (glejte tudi [Upravljanje](#))

Vizitka - prikaže zahtevek s podatki

Ikoniziranje - Program se bo ikoniziral (aplikacijska ikona na Workbenchu)

Konec - končanje programa

Menu Opcije:

Standardne barve - če ni izbrano, bodo barve določene z ObtainBestPen().

Na WB zaslonih z malo barvami se lahko zgodi, da se izbrane barve ne bodo našle, oziroma bodo podvojeno razporejene. Da pa lahko kljub temu kaj razpoznate, lahko to izklopite. Potem bodo uporabljene le prve 4 standardne barve. (Pri graphics.library verziji, manjši od 39 je ta funkcija onemogočena.)

Avtomatiziraj - le brez funkcije

1.10 Upravljanje igre Solohalma

Upravljanje

Okno je razdeljeno na področje z igralnim poljem (iz 33 tirikotnikov sestavljen plus) in na informacijsko vrstico na spodnjem robu. Velikost okna lahko vsak trenutek spremenite z vlečenjem simbola za spreminjanje velikosti.

Èe je polje igralnega polja zasedeno s figurico, je prikazano obarvano (zeleno), sicer je sivo. ©tirikotnik okrog polja oznaèuje izbrano polje. Izbiro lahko izvedete z mi¹ko ali tipkovnico.

Z levo tipko mi¹ke ali tipko Enter se izvede funkcija, navedena v informacijski vrstici.

V informacijski vrstici na spodnjem robu okna je prikazano trenutno stanje igre.

Funkcija Odpravi deluje v odvisnosti od stanja igre na dva razlièna naèina. Èe je potrebno izbrati ciljno polje in igralec uporabi Odpravi, se bo preklicala le izbira za skok izbrane figurice. V vseh ostalih primerih bo preklicana celotna prej¹nja poteza.

1.11 Zgodovina igre Solohalma

Zgodovina in naèrti

Verzija 1.0 (19.4.1998) igre Solohalma je prva javno objavljena.

Pravzaprav imam v glavi le ¹e dve stvari:

- angle¹ki prevod teh navodil
- Avtomatiziranje (avtomatski skok, èe je mo³en le en cilj)

Èe vam pride na misel ¹e kaj drugega, mi morate to povedati.

1.12 Zahvala ob igri Solohalma

Zahvale

Za testiranje moje igre na svojih raèunalnikih bi se rad zahvalil Ralfu (ki ni mogel razpakirati LZX arhiva) in Andreasu.

1.13 Avtor igre Solohalma

Avtor

No to sem jaz!

Trenutno sem ¹tudent na visoki strokovni ¹oli Jena. Zato imam tudi naslednji elektronski naslov:

961etab@stud.fh-jena.de

Seveda imam tudi po¹tni naslov:

Andreas Barth

BeethovenstraÙe 23

08412 Werdau/Sachs.

Germany

Pi¹ite mi torej!

1.14 DOS

DOS - kaj naj bi to bilo? Vsi moji najhuj¹i strahovi so se uresnièili, ko sem si omislil eno tak¹nih zadev!