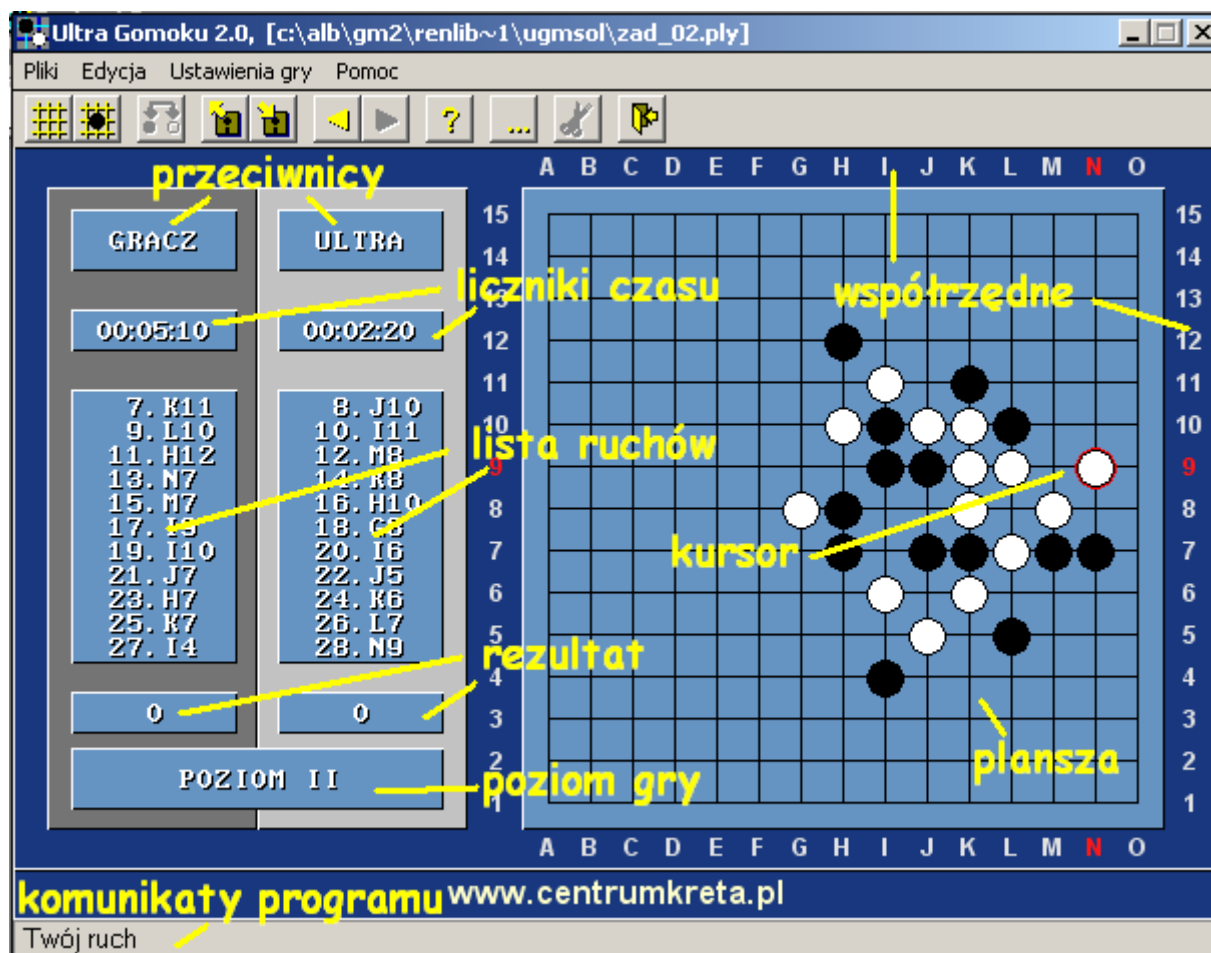


# Instrukcja obsługi programu Ultra Gomoku 2.0

[www.centrumkreta.pl](http://www.centrumkreta.pl)

## 1. Rozkład elementów



## 2. Opcje programu

Opcja	Opis
<b>Nowa gra</b>	Rozpoczyna nową grę. Działanie opcji zależy od wybranych przeciwników. Standardowo plansza jest czyszczona, gracz może postawić pierwszy ruch czarnymi. Jeżeli wybrana została gra demo (Ultra kontra Ultra), to istnieje możliwość kontynuowania ustawionej pozycji przez grę programu z samym sobą. Będzie to próba automatycznego rozwiązania problemu.
<b>Nowa gra (zacznie Ultra)</b>	Program rozpocznie nową grę czarnymi. Opcja dostępna tylko dla wariantu wybranych przeciwników: Gracz-Ultra.
<b>Zmiana stron graczy</b>	Opcja dostępna tylko przy wariacie przeciwników: Gracz-Gracz. Zamieniane są także liczniki zwycięstw. Ważne, gdy rzeczywiście gra ze sobą 2 graczy.
<b>Odczytaj z dysku</b>	Odczytuje rozgrywki z dysku zapisane we własnym formacie. Po odczytaniu przywracany jest pierwotny rozmiar planszy, ustawiane są kamienie, przywracany jest poziom gry aktualny w chwili zapisu, wybrany wariant przeciwników oraz stan liczników czasu.

<b>Zapisz na dysk</b>	Na dysku zapisywana jest aktualnie widoczna na planszy rozgrywka. Nie są zapisywane ruchy, które zostały cofnięte (nawet jeśli mogą być jeszcze odtworzone). Uwaga: ze względu na to, że Ultra Gomoku 2.0 jest 16-bitową aplikacją Windows, nazwy zapisywanych plików mogą być wyłącznie w formacie 8.3, czyli 8 znaków nazwy i 3 rozszerzenia. Dłuższe nazwy są obcinane przez system.
<b>Cofnij</b>	Opcja przeznaczona do cofania ruchów. Cofany jest 1 albo 2 ruchy (czyli tzw. „kolejka“) w zależności od wariantu wybranych przeciwników. Ruchy można cofać zgodnie z kolejnością wykonywania aż do samego początku rozgrywki.
<b>Do przodu</b>	Jest to odwrotność poprzedniej opcji. Cofnięte ruchy można odtworzyć, oczywiście w odwrotnej kolejności (czyli teraz zgodnej z kolejnością stawiania kamieni).
<b>Podpowieź</b>	Po wybraniu tej opcji program analizuje pozycję na planszy z wykorzystaniem aktualnie ustawionego poziomu. Po zakończeniu analizy w sugerowanej pozycji ustawia kursor. Jeśli jest on standardowo wyłączony, to pojawia się tymczasowo.
<b>Ustawienia gry</b>	W tym oknie dialogowym można wybrać: - poziom gry, czyli siłę gry programu Ultra Gomoku, - wariant przeciwników: Gracz-Ultra, Ultra-Ultra (czyli demo) lub Gracz-Gracz (czyli ustawianie pozycji). - rozmiar planszy - do wyboru są dwa warianty: 15x15 i 19x19 pól.
<b>Przerwij analizę</b>	W trakcie pracy algorytmu (czyli podczas „myślenia“ programu) wyłączone są wszystkie opcje (jest to oczywiście skutek tego, że program jest 16-bitowy – czyli faktycznie jest aplikacją Windows 3.1, a tam nie było realnej wielozadaniowości). Czasem analiza jest czasochłonna, ale dzięki tej opcji można ją przerwać i przykładowo cofnąć pomyłkowo wykonany ruch.
<b>Koniec</b>	Wyjście z programu.
<b>Opcje wyświetlania</b>	W tej opcji można włączyć lub wyłączyć widoczność kursora planszy oraz wybrać między wyglądem standardowym figur lub też 3D.
<b>Język</b>	W zależności od wyboru menu i wszystkie komunikaty wyświetlane są po polsku lub angielsku.

### 3. Obsługa programu za pomocą klawiatury

Klawisz	Opis
<b>Klawisze kursorów</b>	Za pomocą tych klawiszy można ustawiać na planszy kursor pod warunkiem, że jest widoczny (zobacz „Opcje wyświetlania“).
<b>[Enter]</b>	W pozycji pokazanej kursorem wstawiany jest kamień o odpowiednim kolorze.
<b>Ctrl-N</b>	Nowa gra
<b>'?'</b>	Podpowieź
<b>F8</b>	Cykliczne przełączanie wariantu przeciwników. Wygodne podczas analizy rozgrywki.
<b>F9</b>	Cofnięcie ruchu.
<b>F10</b>	Ruch do przodu.