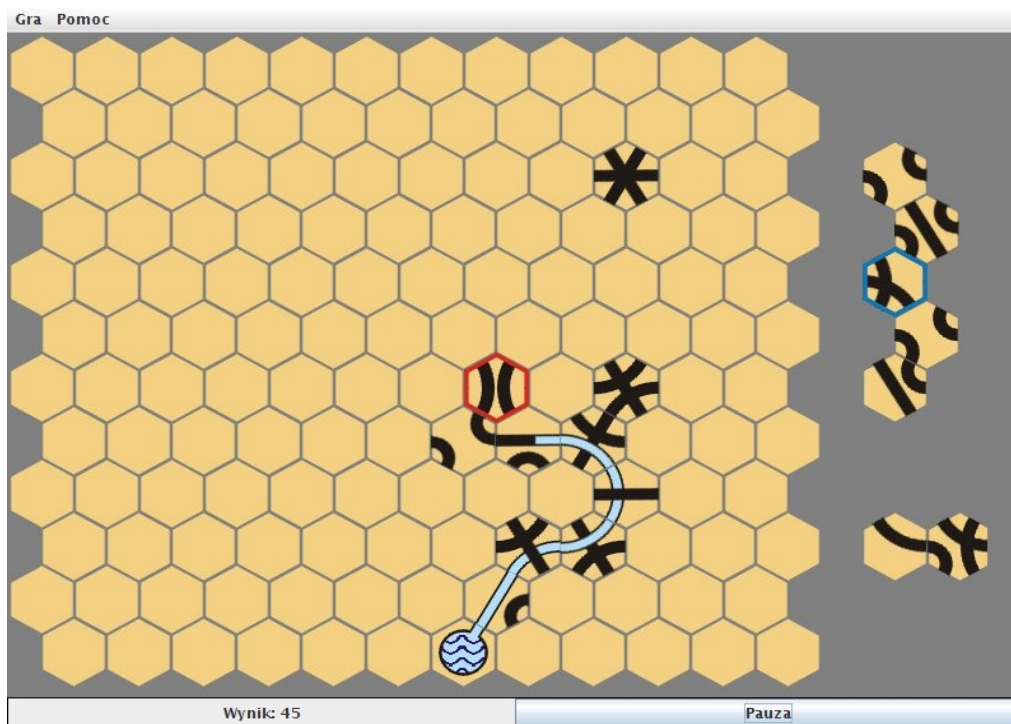


Instrukcja gry *Polski Hydraulik*

Opis interfejsu



Ilustracja 1: zrzut ekranu gry *Polski hydraulik*

Opis działania elementów interfejsu

Dolny przycisk Pauza/Start/Nowa gra - w zależności od stanu gry naciśnięcie powoduje wstrzymanie, uruchomienie wstrzymanej lub nowej gry. Po zapauzowaniu pojawia się wygaszacz ekranu uniemożliwiający planowanie ruchów lub dokładanie elementów.

Pole wyniku - wyświetla aktualny wynik gracza.

Elementy menu Gra

- Nowa - pusta - uruchamia nową grę w trybie pustej planszy (patrz: Zasady gry)
- Nowa - pełna - uruchamia nową grę w trybie pełnej planszy (patrz jw.)
- Restart - uruchamia nową grę w trybie gry poprzedniej
- Poziom - wyświetla okno dialogowe regulacji prędkości (UWAGA! - zmiana prędkości powoduje restart gry)
- Najlepsze wyniki - wyświetla okno z najlepszymi wynikami
- Koniec - powoduje opuszczenie programu

Elementy menu pomoc

- Instrukcje - wyświetla niniejszą instrukcję
- Credits... - wyświetla okno z informacjami o autorze

Opis pól gry

W oknie głównym znajdują się 3 grupy elementów (zwanymi dalej heksami). Największa 144 elementowa - pole gry, 5 elementowa - zasobnik dostępnych elementów oraz nieaktywna 2 elementowa - podgląd następnymi elementami.

Opis działania przycisków myszy

Podgląd następných elementów jest nieaktywny – tzn. nie podlega bezpośrednim działaniom użytkownika. Kliknięcie lewym przyciskiem na heksa znajdującego się w polu gry lub zasobniku dostępnych elementów, powoduje ustawienie elementu w stan aktywny (zaznaczony czerwoną ramką). Jeżeli heksa znajdował się w polu gry L-kliknięcie powoduje również obrót elementu o 60 stopni w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. L-kliknięcie na pusty element pola gry powoduje przeniesienie w dane miejsce aktywnego heksa z zasobnika elementów (jeśli taki istnieje), a w jego miejsce pierwszego heksa z podglądu następných. (UWAGA! - po przeniesieniu heksa na pole gry niemożliwe jest jego usunięcie, przesunięcie lub dołożenie innego heksa w to samo miejsce)

Cel i zasady gry

W momencie startu, ze specjalnego heksa – źródła – rurami zaczyna wypływać woda z prędkością zależną od poziomu ($12/\text{poziom} = \text{czas płynięcia wody przez jeden element w sekundach}$). Celem gracza jest uzyskanie jak największej liczby punktów, naliczanych według formuły $5 + \text{poziom}$ za każdy element przez który przepłynęła woda. Gra jest możliwa w dwóch trybach – pustym i pełnym. W trybie pustym na początku gry na polu jest tylko pierwszy element, w trybie pełnym pole jest wypełnione losowymi elementami, użytkownik może jedynie nimi obracać. Gra kończy się gdy za rurą z której wypływa woda nie ma następnej rury (jest puste pole, krawędź planszy, źródło, lub źle zorientowany element). Zapisywane są wyniki które należą do pięciu najlepszych wyników rejestrowanych od momentu pierwszego uruchomienia gry.

Informacje o autorze

Projekt i implementacja – **Stanisław Swianiewicz**, 2008

Gra wykonana jako projekt zaliczeniowy z przedmiotu *Programowanie Zdarzeniowe* na kierunku Informatyka na wydziale Elektroniki i Technik Informatycznych Politechniki Warszawskiej.

Opiekun projektu – **Tomasz Kornuta**

Specjalne podziękowania za pomoc w generacji elementów graficznych programu dla **Renaty Anny Swianiewicz**