

1 Bedienungsanleitung

Nach dem Start des Programms wird das Fenster aus Abbildung ?? sichtbar. Dieses kann, wie farblich dargestellt wird, im Wesentlichen in drei Teile aufgeteilt werden. In das Spielfeld selber(c), der Menübar(a) und dem Menü auf der linken Seite des Fensters(b). Die einzelnen Elemente werden im Folgenden genauer beschrieben.

1.1 Spielfeld

Das Spielfeld zeigt ein typisches Slitherlink Rätsel. In den Zellen steht der jeweilige Wert und die Punkte markieren deren Ecken. Als Cursor steht ein Fadenkreuz zur Verfügung. Um das Zielen weiter zu erleichtern, verändert sich das Fadenkreuz sobald, man es über die Trefferzone einer Kante bewegt. Die Trefferzone einer Kante ist der Bereich über einer Kante in dem Mausklicks erkannt werden. Die Kanten werden, abhängig von der verfügbaren Anzahl der Maustasten, auf unterschiedliche Weise markiert. Falls nur eine einzige Maustaste zur Verfügung steht, wird mit dem ersten Klick eine Linie gesetzt, bei einem erneuten Klick wird die Linie zum Kreuzchen. Bei einem weiteren Klick verschwindet die Markierung wieder.

Falls aber mehr als eine Maustaste zur Verfügung steht, ist die linke Maustaste für die Linien und die rechte Maustaste für die Kreuzchen. Jeweils beim ersten Klick wird die Linie/das Kreuzchen gezeichnet und beim zweiten Klick wieder entfernt.

Damit die Erkennung der Maustasten korrekt funktionieren kann, muss eine evtl. Maus bereits vor dem Start des Programms an den Computer angeschlossen sein.

1.2 Menübar

Über die Menübar können alle Funktionen des Programm angesprochen werden. Sie enthält drei Elemente, welche dann wiederum einige Optionen beinhalten.

- **File:**

New Öffnet ein Fenster über welches neue Spielfelder manuell oder automatisch erstellt werden können. Mehr dazu in Unterkapitel 1.0.4.

Solve Löst das gegebene Spielfeld vollständig. Bereits gesetzte Linien werden dabei nicht berücksichtigt und vor dem Lösungsvorgang entfernt.

Open Game Öffnet ein Fenster, um ein auf der Festplatte gespeichertes Spielfeld zu laden. Dieses kann Teillösungen enthalten. Dateierendung von SlitherLink Rätseln ist *.sl.

Save Game Öffnet ein Fenster, in welchem der gewünschte Pfad angegeben werden kann, wo das momentane Spielfeld gespeichert werden soll. Falls die Datei nicht auf *.sl endet, wird die Endung automatisch dazugefügt.

Exit Beendet das Programm. Das momentane Spielfeld geht dabei, außer es wurde gerade gespeichert, verloren.

- **Edit:**

Hint Gibt dem Benutzer einen Tipp. Wie genau dieser Tipp ermittelt und dargestellt wird, ist in Unterkapitel 1.0.5 erklärt.

Test Testet das Spielfeld auf enthaltene Fehler. Das Ergebnis wird links im Menü über dem Exit Knopf angezeigt. Ist kein Fehler zu finden, also die Lösung komplett, wird in grün OK angezeigt. Ansonsten wird die genaue Fehleranzahl in roten Ziffern dargestellt. Genaueres dazu in Unterkapitel 1.0.6.

Reset Game Entfernt alle Linien und Kreuzchen aus dem Spielfeld.

Undo Macht, falls möglich, einen vorhergehenden Schritt wieder rückgängig. Gültige Schritte sind Eingaben des Benutzers und Tipps vom System.

- **Help:**

Manual Eine PDF-Datei mit kurzer Bedienungsanleitung wird geöffnet.

About Öffnet ein eigenes Fenster, wo einige Informationen zum Programm angezeigt werden.

1.3 Menü

Das Menü am linken Rand bietet die wichtigsten Funktionen des Programms zur Schnellwahl an. Diese Punkte sind zwar alle auch in der Menübar enthalten, allerdings ist diese nicht schnell genug zu erreichen. Deshalb sind die sechs wichtigsten Punkte zusätzlich in diesem Menü vorhanden. Die vorhandenen Optionen sind:

- New
- Solve
- Hint
- Test
- Undo
- Exit

Des Weiteren befindet sich auch die Anzeige der Fehleranzahl in diesem Menü.

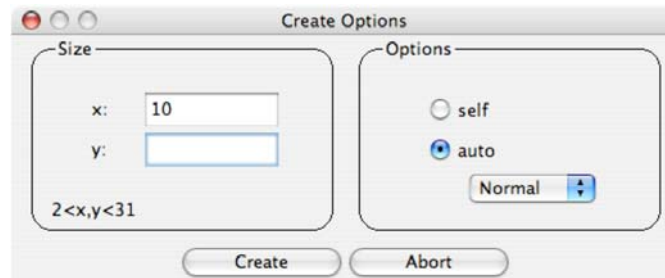


Abbildung 1.1: Fenster Spiel erstellen

1.4 Spiel erstellen

Über dieses Fenster kann ein Spielfeld erstellt werden. Das Fenster kann über die Menübar oder das Menü an der Seite geöffnet werden.

Links im Fenster wird die Breite x und die Höhe y eingegeben. Bei falschen Eingaben wird man auf den gemachten Fehler hingewiesen. Die Minimalgröße des Spielfeldes ist dabei auf 3×3 festgelegt.

Im rechten Teil des Fensters kann ausgewählt werden ob man das Spielfeld manuell eingeben will(self), oder ob es vom Programm generiert werden soll(auto). Bei der zweiten Variante kann man im Optionspanel den Schwierigkeitsgrad auswählen.

Anschließend kann man mit dem Button Create die Erstellung fortsetzen. Über den Knopf Abort kann der Vorgang jederzeit abgebrochen werden.

Falls man die automatische Generierung gewählt hat, ist der Vorgang nach dem Drücken des Create Buttons abgeschlossen. Falls man aber das Spielfeld manuell eingeben will, öffnet sich ein weiteres Fenster. In diesem kann ein Spielfeld Zelle für Zelle einzeln eingegeben werden. Um die Eingabe zu erleichtern sind alle Zeilen und Spalten mit Indizes versehen.

1.5 Tipps vom System

Fordert der Benutzer entweder über den Button im Menü oder über die Menübar einen Tipp an, wird eine neue Linie oder Kreuzchen zum Spielfeld hinzugefügt. Um den Tipp als solchen deutlich zu markieren wird er für zwei Sekunden in roter Farbe dargestellt. Der Tipp wird in folgender Reihenfolge ermittelt:

1. Falls sich eine Linie im Spielfeld befindet, die eigentlich keine sein dürfte, wird diese entfernt und stattdessen an derselben Position ein Kreuzchen gesetzt.
2. Falls sich ein Kreuzchen im Spielfeld befindet, wo eigentlich eine Linie sein müsste, wird es entfernt und stattdessen an derselben Position ein Linie gesetzt.
3. Es wird eine Linie an ein Ende des längsten bereits vorhandenen Pfades angehängt.

Der Benutzer kann sich beliebig oft mit einem Tipp weiterhelfen lassen.

1.6 Spielfeld auf Fehler testen

Der Benutzer kann das momentane Spielfeld jederzeit auf die Anzahl der Fehler testen. Diese Option kann entweder über die Menübar oder das Menü ausgewählt werden. Nach dem Drücken auf einer dieser Knöpfe wird im Menü über dem Exit Knopf die Fehleranzahl angezeigt. Ist kein Fehler im Spielfeld wird



Abbildung 1.2: Anzeige der Fehleranzahl

in grüner Farbe OK ausgegeben. Das bedeutet, das Rätsel ist vollständig und korrekt gelöst. Falls aber mindestens ein Fehler gefunden wurde, wird deren genaue Anzahl in roter Farbe angezeigt.

Jede Linie, die bei einer Zelle zu wenig oder zu viel ist, zählt dabei einen Fehler. Weiters zählt jeder offene Pfad einen Fehler. Befinden sich zwei getrennte geschlossene Lösungswege im Spielfeld wird dies ebenfalls als Fehler gewertet. Auch Kanten mit mehr als einem Nachfolger werden gezählt.