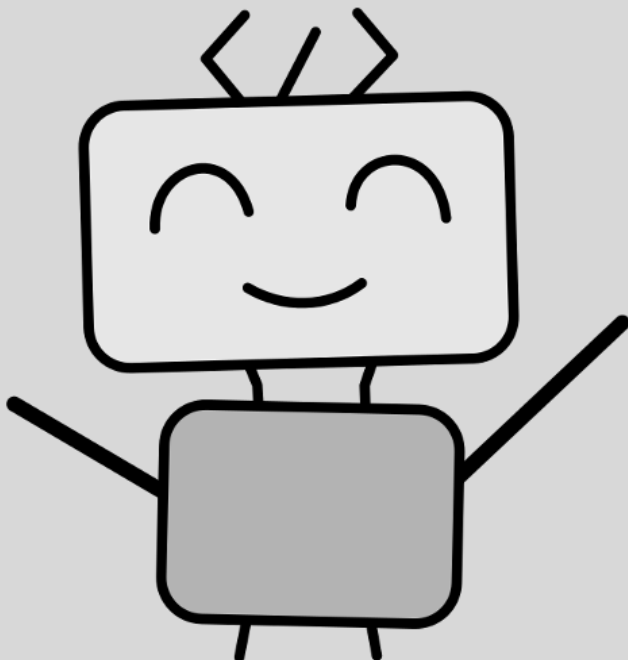


Yet Another Sokoban Clone

wersja beta 1.7



instrukcja użytkownika

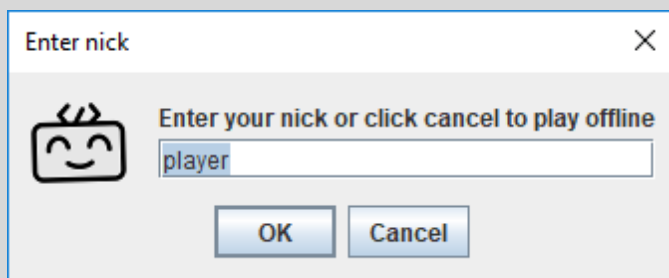
Sokoban to gra logiczna, w której gracz ma na celu przestawianie skrzynek w magazynie w taki sposób, by każdą umieścić na właściwym miejscu i żeby nie zablokować się. Wydaje się łatwe? Nic bardziej mylnego, jeśli wziąć pod uwagę, że skrzynie są ciężkie i gracz może je tylko pchać :)

1. Informacje podstawowe

Do uruchomienia gry potrzebne jest oprogramowanie JRE w wersji co najmniej 8, system operacyjny z graficznym interfejsem użytkownika oraz minimum 128MB pamięci operacyjnej. Do rozgrywki uwzględniającej zapis statystyk gracza na serwerze wymagany jest plik ojdbc6.jar. Bez niego możliwa będzie tylko rozgrywka w trybie offline.

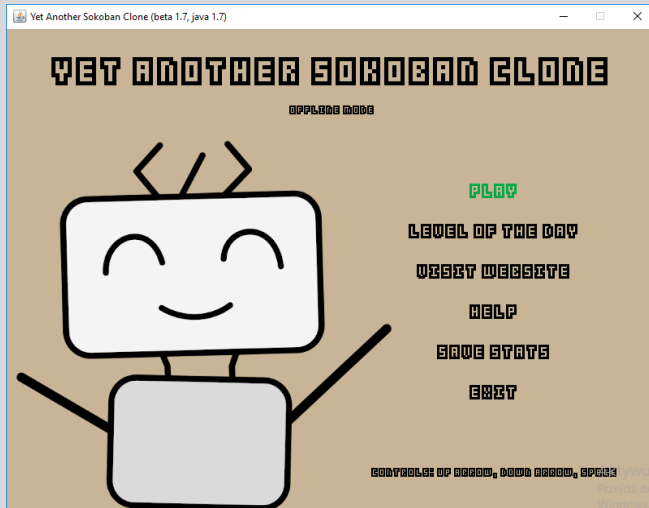
2. Uruchomienie gry

Po uruchomieniu pliku sokoban.jar, oczom użytkownika pojawi się okienko oraz okno dialogowe proszące go o podanie pseudonimu:

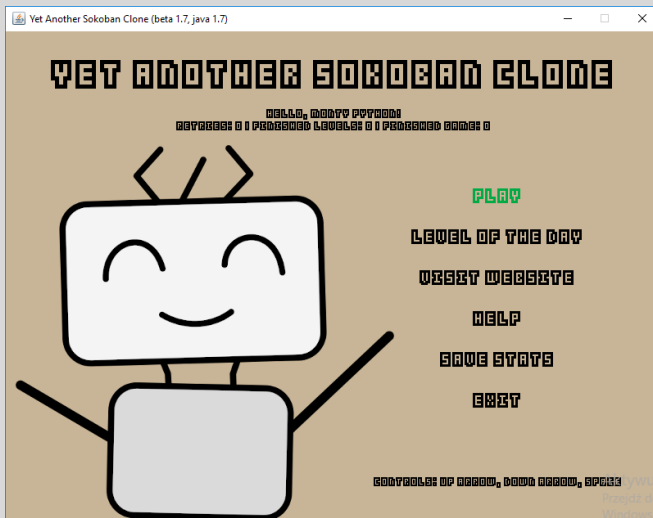


Gracz ma dwie możliwości: wpisać swój pseudonim i kontynuować rozgrywkę z trybie online, w którym jego statystyki będą wymieniane z serwerem lub kliknąć „cancel”,

by kontynuować grę w trybie offline, w którym zapis statystyk nie jest możliwy.



Menu główne w trybie offline

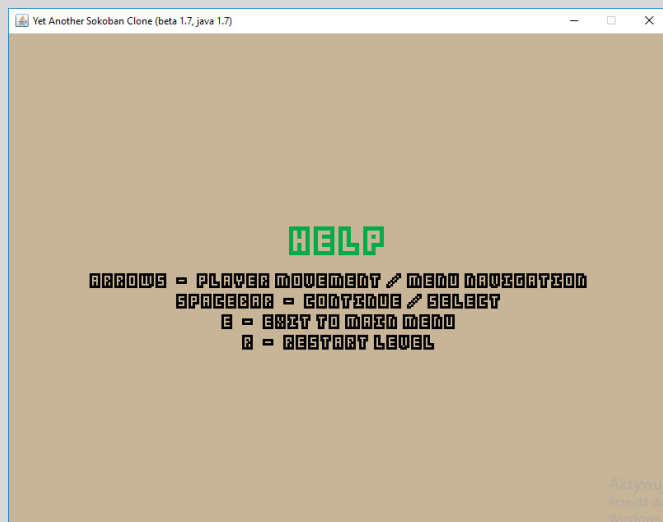


Menu główne w trybie online

W trybie online w górnej części ekranu, zaraz pod tytułem, widnieją statystyki gracza, które pobrano z serwera. Jeśli gracz o podanym pseudonimie nie istnieje w bazie, statystyki te wynoszą zero:

```
HELLO, MONTY PYTHON!  
RETRIEES: 0 | FINISHED LEVELS: 0 | FINISHED GAME: 0
```

W menu głównym do poruszania się po opcjach, należy użyć klawiszy strzałek i klawisza spacji. Informacje o sterowaniu można uzyskać po wybraniu w menu głównym opcji „help”:

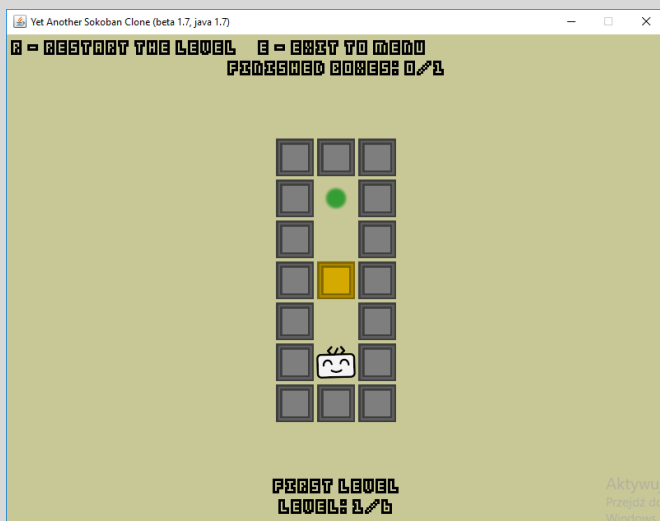


Strona pomocy

By rozpocząć rozgrywkę, należy najechać na opcję „play” w menu głównym i zatwierdzić wybór klikając spację.

3. Rozgrywka

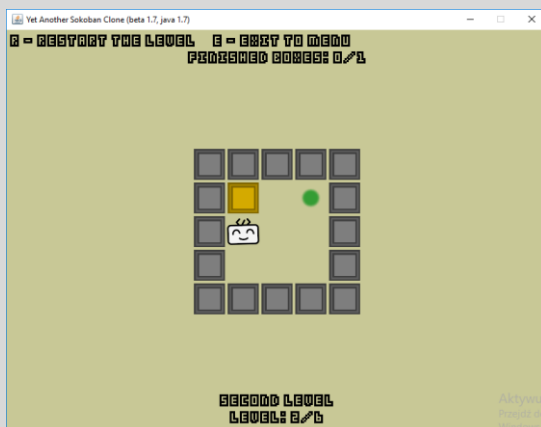
W górnej części ekranu gry widnieje liczba skrzynek, ile skrzynek stoi już na swoich miejscach. W środkowej części ekranu zobaczyć możemy poziom wraz ze skrzynkami, miejscami na nie przeznaczonymi oraz postacią gracza. Na dole ekranu widnieje tytuł obecnego poziomu i numer obecnego poziomu pośród wszystkich poziomów.



Przykładowy ekran rozgrywki

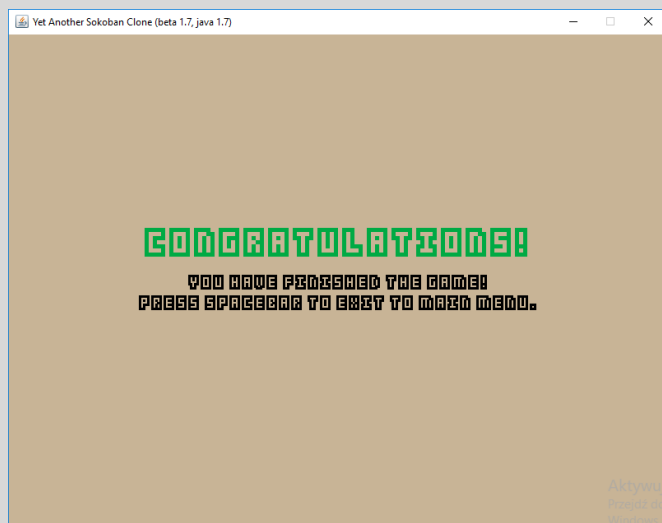
Do poruszania się bohaterem, należy użyć klawiszy strzałek. Jeśli gracz znajduje się obok skrzynki, poruszy się w jej kierunku, a za nią będzie wolne miejsce, to skrzynka zostanie przemieszczona. Jeśli skrzynia wyląduje na zielonej kropce, to zmienia swój kolor na zielony, co oznacza, że stoi na odpowiednim miejscu. W przypadku umieszczenia wszystkich skrzyń na zielonych kropkach, poziom kończy się.

Jeśli zajdzie sytuacja zakleszczenia, czyli gdy nie można ukończyć poziomu, należy kliknąć przycisk „R” na klawiaturze, co zresetuje poziom. Liczba powtórzeń poziomów jest odnotowywana w statystykach, więc staraj się nie doprowadzać do zakleszczenia!



Przykładowa sytuacja zakleszczenia

Po ukończeniu ostatniego poziomu gry ukazuje się taki komunikat:



Po którym powrócimy do menu głównego, gdzie zauważymy zmiany w naszych statystykach.

4. Poziom dnia

Dla graczy, których ilość poziomów dostarczanych wraz z grą nie satysfakcjonuje, została przeznaczona specjalna opcja „poziom dnia”.

Dzięki opcji tej, gracz może zagrać codziennie w inny poziom, który zostaje pobierany z serwera autora gry. Granie w poziom dnia również wpływa na statystyki!



Przykładowy „poziom dnia”

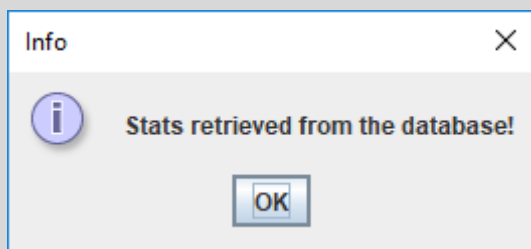
5. Statystyki

Gra w trybie online umożliwia zapis statystyk gracza – ilości restartowanych poziomów, liczbę ukończonych poziomów oraz liczbę ukończeń gry (wszystkich poziomów). W menu głównym można wybrać opcję „save stats”, by wysłać lokalne statystyki do serwera. Ponadto, dla wygody gracza, statystyki te są wysyłane również podczas wychodzenia z gry poprzez wybór opcji „exit” w menu głównym.

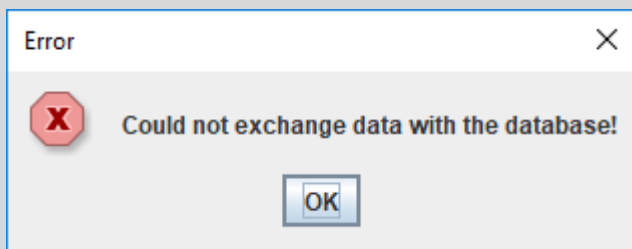
To czy statystyki z powodzeniem zostały wymienione pomiędzy graczem i serwerem

statystyk, zostaje zakomunikowane poprzez odpowiednie okienko.

Jeśli przy starcie aplikacji w trybie online, połączenie nie zostanie nawiązane (zarówno z winy połączenia internetowego lub dostępności bazy), następna próba wymiany danych zostanie nawiązana podczas wyjścia do menu głównego, ręcznego zapisu lub wyjścia z aplikacji.



Pozytywne połączenie z serwerem



Komunikat sygnalizujący błąd połączenia