

Mastermind WinLogic

Verzia 2.3

Logická hra rôznej obtiažnosti
pre všetky vekové kategórie - Mastermind

Skvelá hra na boj proti zlyhávaniu pamäti

Popis:

Hra veľmi efektívne a relaxačne rozvíja logické myslenie, bystrosť, húževnatosť, schopnosť vecne kombinovať, triediť a vnímať daný systém a prostredie.

Vďaka zjednodušujúcim nastaveniam je hra vhodná aj pre malé deti.

Mastermind

je registrovanou obchodnou známkou spoločnosti
Invicta Plastics, Ltd.

Úlohou hry je vyskladať v správnom poradí jednotlivé kocky tak, aby sa zhodovali s kockami, ukrytými vo výsledkovej oblasti.

Pri tomto procese je možné zaznamenávať čas a aktuálne skóre (pri archívnych hrách), a tak dosiahnuť v konkrétnej hre rekord, ktorý je možné následne zaznamenať.

Inštalácia:

Táto aplikácia je spustiteľná v operačnom systéme Microsoft Windows. Neinštaluje sa a nezapisuje žiadne údaje do registrov.

Prostredie:

- *oblasť kociek*

V oblasti sa môže nachádzať 2 až 25 kociek.

- *oblasť hodnotenia*

V oblasti sú jednotlivé riadky zadaných kombinácií kociek hodnotené bielymi a čiernymi terčikmi.

- *výsledková oblasť (oblasť zadania)*

V tejto oblasti je ukrytá kombinácia kociek, ktorú zadal počítač alebo druhý hráč.

- *oblasť skladania*

V oblasti sa osadzujú kombinácie hádaných kociek.

- *oblasť ovládania*

Oblasť s ovládacími tlačítkami.

- *menu*

- *stavový riadok*

- číslo hry z archívu (1 až 192)

1 - **EASY** najľahšia hra z archívu,

192 - **GOLD** najťažšia hra z archívu

- obtiažnosť z archívu (1 až 13)

- **A** - aktivácia správnej pozície kocky

(kocka na správnej pozícii je zobrazená vo výsledkovej oblasti)

- **K** - možnosť opakovania kocky

- **N** - náhodné rozmiestnenie (náhodné čísla) kociek

- **B** - možnosť blokovania kocky

- prebiehajúci čas

- aktuálne skóre

- rekord pri danej hre

- info (www.rmSOFT.sk)

Nastavenie:

Program WinLogic umožňuje nastaviť až **2688** možných kombinácií hier (192 z archívu), ktorých obtiažnosť je v archíve definovaná hodnotou **1** až **13**. **Archív** obsahuje jednotlivé hry s **11**, **19** alebo **25** kockami pri **5**, **6**, **7**, alebo **8** pozíciách. Rozpis jednotlivých hier v archíve je k dispozícii v súbore formátu PDF (menu - Pomoc / Kombinácie hier v archíve).

Kocky je možné zadať s číselným popisom, s farebným odlíšením alebo kombináciou - mix.

Najťažšia hra **GOLD** s poradovým číslom 2688 (archívne číslo **192** - obtiažnosť **13**) má až

152 587 890 625

možných variácií (riadkov).

Ak by počítač vygeneroval na obrazovke monitora 1000 riadkov za sekundu, potreboval by na zobrazenie všetkých riadkov takmer

5 rokov!

Užívateľ (hráč) má však k dispozícii len 15 riadkov nato, aby našiel správne riešenie a prelomil skrytý kód.

Ovládanie:

Hra sa spúšťa grafickým tlačítkom Nová hra - počítač (klávesa **F2**) - hru zadá počítač, alebo Nová hra - hráč (klávesa **F3**) - hru zadá druhý hráč, ktorý môže svoje zadanie poistiť heslom a overovacím kódom. Overovací kód (text) sa zobrazí len po úspešnom ukončení zadanej hry. Spustením položky Náhodná hra (klávesa **Ctrl+F2**) počítač vygeneruje z archívu náhodnú hru v rozmedzí 1 - 192.

Kocka sa osadzuje dvojklikom ľavého tlačítka myšky, alebo presunutím kocky na danú pozíciu. Ak je v danej hre prístupná položka B - možnosť blokovania kocky, kocku je možné blokovať pravým tlačítkom myšky alebo ľavým tlačítkom myšky so súčasným stlačením klávesy **Ctrl** alebo **Alt**. Grafické tlačítko Zrušiť bloky ruší všetky blokovania kociek.

K dispozícii sú ďalšie 2 typy hier:

- Tréning (klávesa **F4**). Pri tejto hre počítač náhodne vygeneruje a zároveň vyhodnotí niekoľko riadkov. Cieľom takejto hry je dosiahnuť správny výsledok pokračovaním v načatej hre.

- Chaos (klávesa **F4**). Pri tejto hre počítač náhodne vygeneruje a zároveň vyhodnotí všetky riadky včetně výsledkovej oblasti, s následným skrytím niektorých kociek. Cieľom takejto hry je správne doplniť skryté kocky. Táto hra môže mať viacero úspešných riešení.

Kombináciu vyskladaných kociek v riadku je potrebné potvrdiť grafickým tlačítkom **OK** alebo Medzerníkom.

Pri nastavení aktivácie správnej pozície je v hre prístupné grafické tlačítko Zadať zásahy (klávesa **F6**), ktorým sa uľahčí osadenie už uhádnutých kociek vo výsledkovej oblasti.

V hre - Tréning je k dispozícii grafické tlačítko Btn (klávesa **F7**), tzv. „Betón“, ktorým sa zablokuje všetky istotne nepoužité kocky. V tomto type hry je umožnené pomocné značenie riadkov, a to kliknutím na konkrétne číslo riadka.

Obnovenie počiatočného stavu riešenia zadanej hry v riadku - klávesa **F9** (len v režime TRÉNING a CHAOS).

Rýchly štart (klávesa **Shift+F2**) - automatické osadenie kociek v následnom poradí (len v režime KLASIKA).

Definovanie 4 obľúbených hier. Uloženie obľúbenej hry - klik pravým tlačítkom myšky na gr. tlačítko obľúbenej hry. Aktivácia obľúbenej hry - (klávesa **Ctrl+1** až **Ctrl+4** alebo klik na gr. tlačítko). Zrušenie obľúbenej hry - klik pravým tlačítkom myšky na gr. tlačítko danej hry. Zrušenie všetkých obľúbených hier (klávesa **CTRL+0**).

Uloženie hry pod zadaným názvom (len v režime KLASIKA / NOVÁ HRA - HRÁČ). V adresári DATA bude utvorený dátový súbor s koncovkou **WLG**.

Tento súbor je možné použiť napr. pri **korešpondenčnej hre**, kedy sa daný súbor pošle hráčovi, alebo pri tzv. **turnajových hrách**, kedy sa daný súbor otvorí naraz na viacerých počítačoch. Úlohou takejto hry je úspešne prelomiť kód a získať **overovací kód (text)**, zadaný zadávateľom.

...A čo takto **Majstrovstvá Slovenska v hre MASTERMIND?** :-)

Otvorenie uloženej hry (klávesa **Ctrl+O**).

Rýchle opustenie aplikácie [šéf sa blíži :-)] - klávesa **ESC** alebo kliknutie ľavým tlačítkom myšky do oblasti hodnotenia.

Minimalizovanie aplikácie na lištu - klávesa **F12** alebo kliknutie ľavým tlačítkom myšky do oblasti loga hry.

Hodnotenie:

- **čierny terčik** - **zásah** - kocka je uhádnutá a je osadená na správnom mieste
- **biely terčik** - **mimo** - kocka je uhádnutá, ale nie je osadená na správnom mieste

UPOZORNENIE: Bez ohľadu na poradie sú najskôr vyhodnotené čierne a potom biele terčiky.

Bodovanie:

Bodovanie hry prebieha len v hre KLASIKA a len pri aktivovaní časomier (stopky). Štartovné skóre 10000 bodov je spätne krátené v určitých súvislostiach, pri ktorých je zohľadnený čas, riadok, vrátená kocka, zrušený riadok a iné.

Po prekročení rekordného limitu je automaticky zobrazená informácia "Rekord neprekonaný!" Táto informácia informuje o tom, že v danej hre už nie je možné prekonať aktuálny rekord.

Evidencia rekordov jednotlivých hier:

Program eviduje najlepšie výkony jednotlivých hier (v tzv. archíve), rekordy zaznamenáva a zobrazuje pod položkou Zobrazenie - Najlepšie skóre (klávesová skratka **CTRL+K** alebo pravé tlačítko myšky v Oblasti skladania). V danom prehľade je možné aktivovať jednotlivú hru dvojklikom ľavého tlačítka myšky, alebo stlačením klávesy **Enter**.

So zaznamenaním rekordu je automaticky zaznamenaný aj priebeh danej hry, ktorý je možné kedykoľvek zobrazíť stlačením grafického tlačítka *Archív*, alebo stlačením klávesy *A*. V tomto prehľade je možné použiť pravé tlačítko myšky, kedy sa zobrazí PopUp menu s danou lokálnou ponukou.

Vybraný rekord je možné vymazať klávesou *Del*. Všetky rekordy je možné vymazať klávesovou skratkou *CTRL+Del*.

Od verzie 1.7 je umožnené ukladanie rekordov a nastavenia aplikácie pod jednotlivými účtami užívateľov na jednom počítači. Pod položkou "Synchronizovať..." je k dispozícii zdieľanie rekordov jednotlivých hier s ostatnými užívateľmi. Položka *Synchronizovať pri štarte* automaticky aktivuje synchronizáciu pri každom spustení aplikácie WinLogic.

Jazyková lokalizácia:

V aplikácii je možné nastaviť tieto jazykové mutácie: **Angličtina, Slovenčina, Čeština**. Lokalizácie sa nachádzajú v textových súboroch (*.lng) a výrazy v úvodzovkách sú plne modifikovateľné užívateľom. Autor bude povďačný za každú opravu jednotlivých lokalizácií (poprípade za každú novú lokalizáciu - napr. Nemčina, Francúzština, ...).

Opravené alebo nové lokalizácie môžete zaslať na dole uvedenú e-mailovú adresu.

Základné nastavenie aplikácie:

Resetovať aplikáciu, a zadať základné nastavenia aplikácie, je možné napr. vymazaním konfiguračného súboru **WinLogic.lcf**

Tlač:

V aplikácii je umožnená tlač kompletného grafického prostredia (klávesová skratka *CTRL+P*) a tlač tohto informačného dokumentu.

Takisto je umožnené uloženie aplikácie do súboru obrazového formátu (implicitný formát JPG).

Registrácia:

Logická hra **Mastermind WinLogic** má charakter FREEWARE programu, t.j. program je plne funkčný a k dispozícii **zadarmo**.

Ďalší vývoj tohto projektu môžete podporiť akýmkoľvek príspevkom (*Donate*). **Vďaka**.

Akékoľvek pripomienky, nápady a postrehy, týkajúce sa tejto hry, je možné zaslať na e-mailovú adresu: rmssoft@rmssoft.sk

Príjemný oddych a zábavu praje
autor.

www.rmSOFT.sk