

Project 2IM24 - 2008-2009 (groep 2)

Haan de, S
Ng, HS
Penterman, AGJ
Roulaux, R
Vliembergen van, RWL
Hilkens, RGM

18 december 2008
v 0.0.7

Project Etaris

Software User Manual

Gr2 Dev

Inhoudsopgave

1	Introductie	2
1.1	Doelgroep	2
1.2	Toepasbaarheid	2
1.3	Doel.....	2
1.4	Hoe dit document te gebruiken	2
1.5	Gerelateerde documenten	2
1.6	Probleem ondersteuning.....	2
2	Overzicht	2
2.1	Overzicht van de software.....	2
2.2	Eindgebruikers-taken.....	Error! Bookmark not defined.
3	Installatie	3
3.1	Installatie	3
3.2	De-installatie.....	3
4	Tutorials.....	3
4.1	Etaris opstarten en spelen.....	3
4.2	Configuratie files aanmaken en inladen	7
5	Referenties	8
5.1	Speelscherm	8
5.2	Optiemenu.....	9
5.3	Hoofdmenu.....	11
5.4	Pauzemenue	12
5.5	Highscoremenu.....	13
6	Appendix A Glossary.....	14

1 Introductie

1.1 Doelgroep

Deze handleiding is bedoeld voor alle gebruikers van het spel *Etaris*. *Etaris* is een spel dat de gebruiker moet vermaken en boeien. Gebruikers die meteen aan de slag willen met het spel, wordt aangeraden hoofdstuk 3 en 4.1 door te lezen. Gebruikers die meer informatie willen, wordt aangeraden om ook hoofdstuk 4.2 en hoofdstuk 5 te lezen.

1.2 Toepasbaarheid

Dit document is van toepassing op *Etaris* versie 1.0.0.

1.3 Doel

Het doel van deze handleiding is gebruikers wegwijs te maken in *Etaris*. Dit door een uitleg te geven van de manier waarop het spel opgestart en gespeeld kan worden en hoe de gebruiker zijn eigen configuratiebestanden kan aanmaken en inladen.

1.4 Hoe dit document te gebruiken

Hoofdstuk 1 geeft een inleiding.

Hoofdstuk 2 geeft een overzicht van de *Etaris* software.

Hoofdstuk 3 is een handleiding van de manier waarop de software geïnstalleerd kan worden.

Hoofdstuk 4 is de handleiding voor het *Etaris* spel zelf en geeft een tutorial voor het aanmaken van configuratie bestanden.

Hoofdstuk 5 geeft een overzicht van alle schermen in *Etaris* en hun functies.

Verder is er in Appendix A een overzicht van de termen die gebruikt worden in dit document.

1.5 Gerelateerde documenten

Documenten gerelateerd aan dit document zijn:

Etaris URD

1.6 Probleem ondersteuning

Het Groep 2 Dev team wordt ontbonden nadat het *Etaris* project af is. Ondersteuning wordt overgelaten aan de TU Eindhoven.

2 Overzicht

2.1 Overzicht van de software

Etaris is een computerspel gebaseerd op Tetris. Spelers kunnen topscores behalen en zelf configuratiebestanden inladen. Topscores worden opgeslagen in een XML-bestand.

2.2 Taken van de eindgebruiker

De eindgebruiker kan het spel opstarten en spelen. Verder kan hij zelf configuratiebestanden aanmaken en inladen.

3 Installatie

Dit hoofdstuk beschrijft hoe het spel *Etaris* geïnstalleerd moet worden.

3.1 Installatie

Voor het draaien van *Etaris* is het .net framework 3.5 nodig. Dit framework kan gedownload worden via:

<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyId=333325FD-AE52-4E35-B531-508D977D32A6&displaylang=en>

Verder moet het bestand *Etaris.zip* uitgepakt worden op de harde schijf van de gebruiker. In dit bestand bevinden zich alle bestanden die nodig zijn om *Etaris* te spelen, inclusief een muziekbestand en een aantal standaard configuraties om het spel mee te spelen.

3.2 De-installatie

Het spel kan gedeïnstalleerd worden door de map te wissen waarin *Etaris* is geïnstalleerd.

4 Tutorials

4.1 Etaris opstarten en spelen

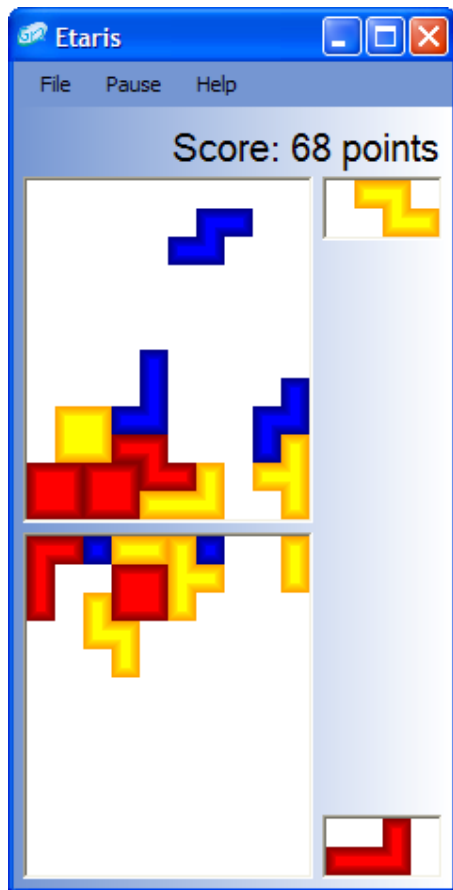
Etaris kan opgestart worden door te dubbelklikken op de *Etaris.exe* in de map waar *Etaris* is geïnstalleerd.

Hierna zal de gebruiker zich bevinden in het hoofdmenu.



Vanuit het hoofdmenu kan de gebruiker een level kiezen en de speed-up rate instellen. Het level bepaalt de snelheid waarmee de speelstukken beginnen met vallen. De speed-up rate bepaalt hoe snel de snelheid toeneemt. Grotere waarden voor level en speed-up rate komen overeen met grotere snelheden.

Zodra de juiste instellingen gekozen zijn kan met de “Start Game” knop het spel gestart worden.



Nu is het speelveld te zien met het eerste speelstuk actief in het bovenste scherm.

Dit spel kan bestuurd worden met de volgende toetsen:

Pijltje links: Speelstuk 1 blok naar links laten bewegen.

Pijltje rechts: Speelstuk 1 blok naar rechts laten bewegen.

Pijltje naar beneden: In het bovenste speelveld het speelstuk 1 blok naar beneden laten bewegen.

Pijltje naar boven: In het onderste speelveld het speelstuk 1 blok naar boven laten bewegen.

Shift-toets: Het speelstuk een kwartslag met de klok mee laten draaien.

Escape-toets: Pauzeer het spel en laat het pauze-menu zien.

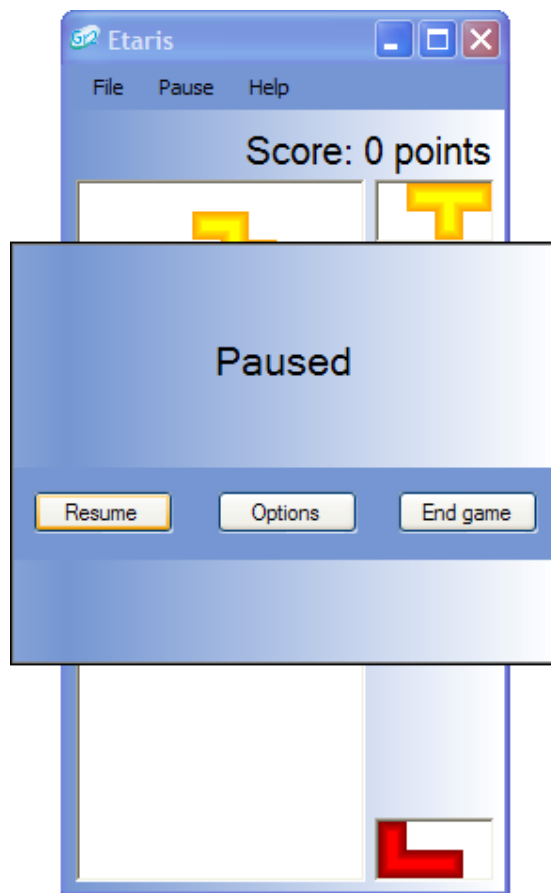
De bewegingstoetsen enkele seconden ingedrukt houden zorgt er voor dat het actieve speelstuk meerdere bewegingen in de aangegeven richting maakt.

Punten worden gescoord door rijen te verwijderen. Rijen van dezelfde kleur verwijderen levert meer punten op dan gemengde rijen verwijderen en meerdere rijen tegelijk verwijderen levert ook meer punten op dan een enkele rij verwijderen.

Game-over doet zich voor op het moment dat een nieuw speelstuk in het speelveld verschijnt en niet meer geheel binnen het speelscherm past.

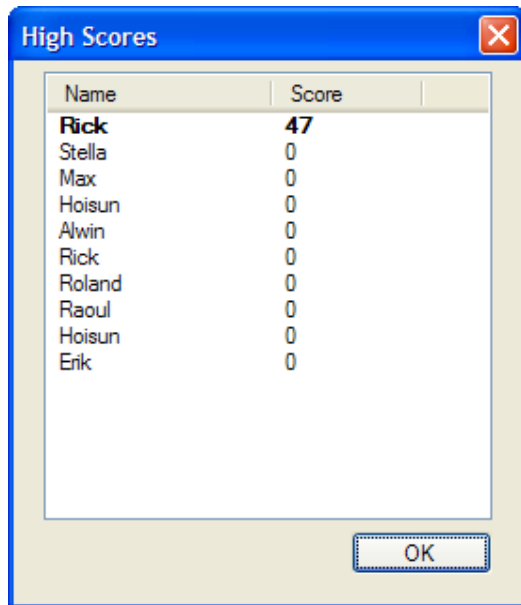
Om een topscore te halen moet de speler game-over gaan.

Het pauze-menu kan bereikt worden door op de escape-toets te drukken.



Om de instellingen aan te passen kan de gebruiker op "Options" duwen. Meer hierover staat in de volgende tutorial. Om het spel te beëindigen kun je "End game" kiezen. Voor deze tutorial vervolgen we het spel weer. Dit kan door "Resume" kiezen of op Escape te duwen.

Indien de speler op het moment dat het spel game over gaat een score heeft behaald die hoger is dan die in de topscorelijst, heeft hij een nieuwe topscore. De speler moet dan een naam invoeren, zodat de score samen met de naam van de speler op geslagen kan worden in de topscorelijst.



Het programma zelf kan worden afgesloten via het hoofdmenu door de "Close Game" knop te klikken en je keuze te bevestigen.

4.2 Configuratie files aanmaken en inladen

Een nieuw configuratiefile kan op een simpele manier worden aangemaakt via een eenvoudige tekst-editor, zoals Kladblok.

De eerste 2 regels van zo'n bestand zijn gereserveerd voor de veldgrootte. De eerste regel is de breedte en de tweede regel is de hoogte. Deze waarden moeten positieve gehele getallen zijn. Vanwege mogelijke prestatieproblemen is er een bovengrens aan zowel de breedte en de hoogte van 100 blokken. Na deze afmetingen volgt een lege regel.

De speelstukken zelf zijn opgebouwd uit * en -. Een * is een gevuld blok en een - is een lege ruimte. De complete speelstukken moeten wel een geheel vormen: Ieder blok moet horizontaal of verticaal vastzitten aan een ander blok. Verschillende speelstukken worden gescheiden met een lege regel.

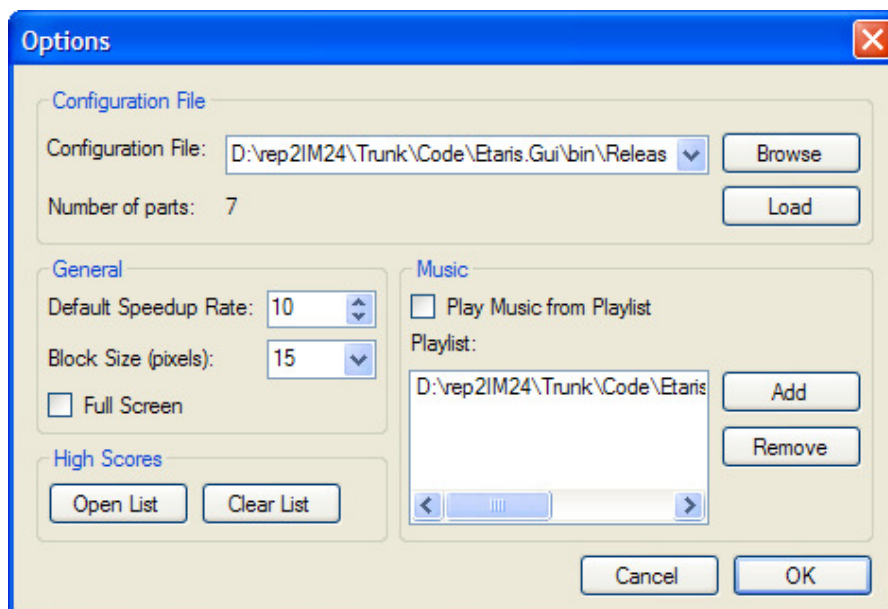
De volgende configuratie is bijvoorbeeld correct (er staan geen spaties links):

```
4
5

* * *
* * *
- * -
```

Dit kan daarna opgeslagen worden als een tekstbestand (*.txt).

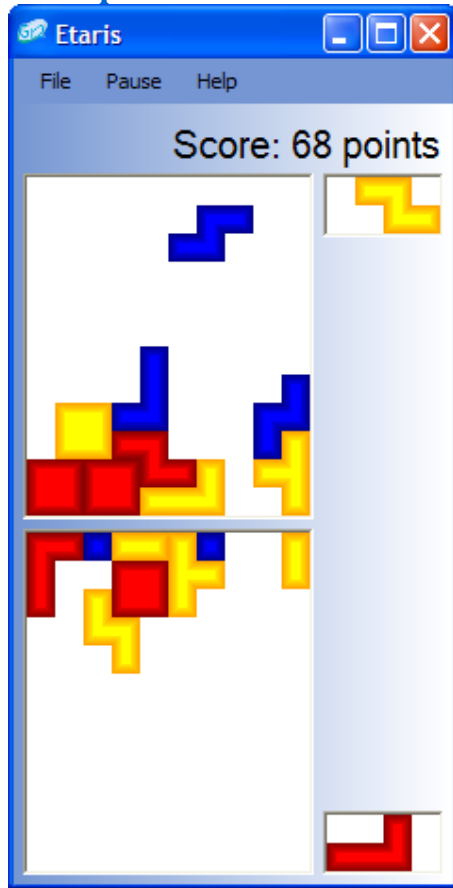
Het inladen van dit bestand wordt gedaan in het optiemenu. Dit menu is vanuit het hoofdmenu te bereiken met de "Options"-knop.



Klik op "Browse" en selecteer het in te laden bestand. Klik daarna op "OK". Klik vervolgens op "Load". Het spel zal nu, mits het bestand correct is, het nieuwe configuratiebestand inladen en de speelstukken laten zien die zijn ingeladen. Houdt hierbij dus rekening met het feit dat de speelstukken binnen het speelveld moeten passen, dat het speelveld is gebonden aan een maximumgrootte van 100 bij 100 blokken en dat het speelveld binnen het scherm moet passen. Indien er iets niet klopt volgt een foutmelding (in het Engels), die aangeeft wat het probleem is.

5 Referenties

5.1 Speelscherm

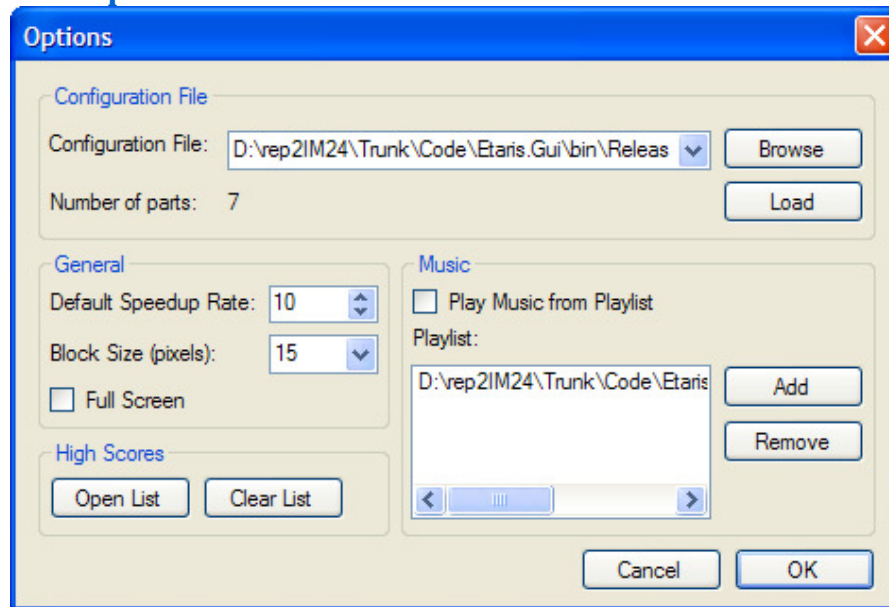


Beschrijving: Dit is het speelscherm, waar het spel *Etaris* in wordt gespeeld. De gebruiker kan de speelstukken met de pijltjestoetsen besturen.

Operaties:

- File kan gebruikt worden om naar het hoofdmenu te gaan, de muziek uit te zetten en het spel af te sluiten.
- Pause gaat naar het pauzemenue.
- De Escape toets laat het pauzemenue zien.
- Help geeft de copyright informatie.
- Speelstukken worden bestuurd met de pijltjestoetsen en de shift-toets.

5.2 Optiemenu



Beschrijving: Stelt de speler in staat om de standaardinstelling van zijn spel aan te passen en om muziek en configuratiefiles in te laden.

Operaties:

- Drop-down menu naast Configuration File: Stelt de speler in staat om een configuratiefile te selecteren die hij eerder deze sessie heeft gebruikt.
- Browse: Geeft de speler de mogelijkheid om een nieuw configuratiefile in te laden door een browse-menu weer te geven.
- Load: laadt het nu geselecteerde bestand in.
- Full screen: Aanvinken zet het spel in full-screen stand. Uitvinken zet het weer in windowed.
- Default Speedup Rate: Stelt de speedup rate waarop het spel begint als het nieuw gestart wordt.
- Block Size: Laat de speler de grootte van de speelblokken in pixels selecteren.
- Play Music from Playlist: Als dit aangevinkt is speelt de playlist.
- Playlist: Laat de lijst van bestanden zien die gespeeld wordt als Play Music from Playlist is aangevinkt.
- Add: Laat een browse-menu zien en hierin kan de speler een nieuw mp3 bestand selecteren om aan de playlist toe te voegen.
- Remove: Verwijdert een geselecteerd mp3 bestand uit de playlist.

Veel voorkomende foutmeldingen:

- “The configuration file does not exist, or is invalid! Unsupported character in file.”:
Het configuratiebestand wat nu wordt ingeladen werd bevat een niet geldig teken. Open de configuratiefile en verbeter speelstukken die niet alleen * en -, of hebben nieuwe regels op de verkeerde plaatsen.
- “The configuration file does not exist or is invalid! Incorrect field height: The height should be at most 100”:
Het configuratiebestand geeft een te groot speelveld aan. Verklein de grootte die wordt aangegeven om het bestand in te laden.
- “The configuration file does not exist or is invalid! The playingfield is smaller than the largest piece.”:
Er zijn 1 of meer speelstukken die niet binnen het speelveld passen. Vergroot het speelveld of verklein de speelstukken.

5.3 Hoofdmenu



Beschrijving: Het welkoms-scherm van *Etaris*. De speler kan hierin een nieuw spel starten en naar andere menu's gaan.

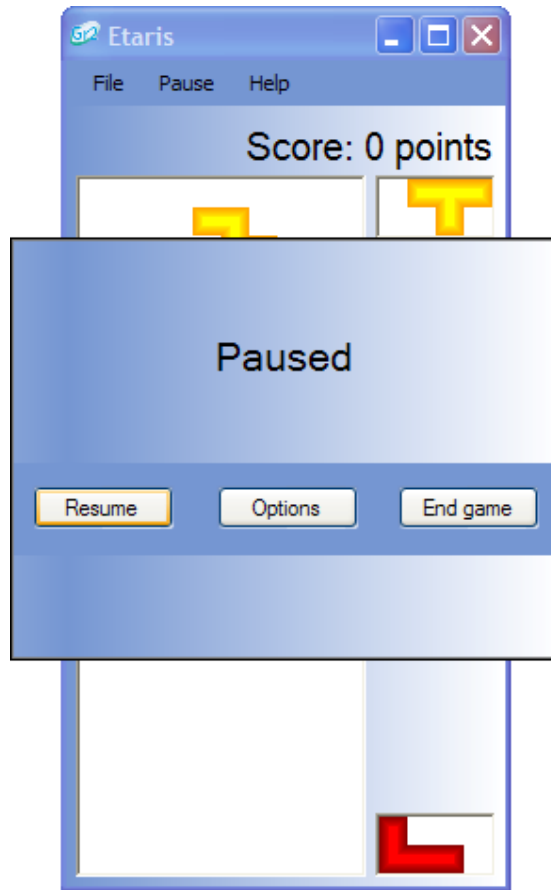
Operaties:

- Start Game: Start het spel.
- Select level: Geeft de mogelijkheid om een beginsnelheid te kiezen, variërend van 1 tot 10.
- Speedup Rate: Geeft de mogelijkheid om te kiezen in welke mate de snelheid in het spel toe neemt.
- Options: Stelt de speler in staat om naar het optiemenu te gaan.
- Exit: De speler kan door op deze knop te drukken er voor kiezen om het spel af te sluiten.

Veel voorkomende foutmeldingen:

- "Please choose a level":
Er is nog geen level geselecteerd. Selecteer een level om dit te verhelpen.

5.4 Pauzemenü

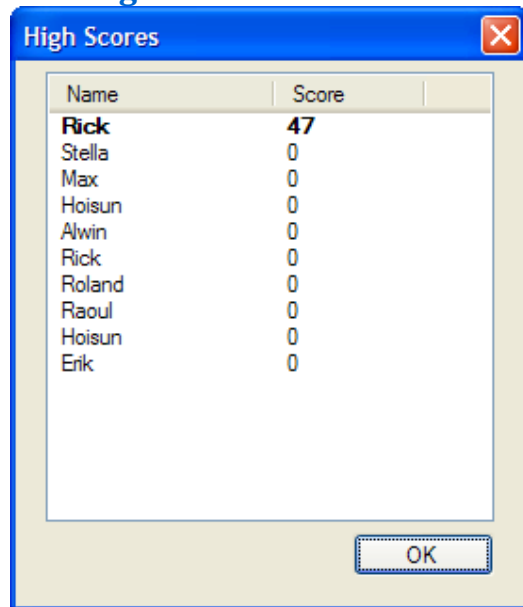


Beschrijving: Het menu dat verschijnt als *Etaris* is gepauzeerd.

Operaties:

- Resume: Gaat verder met het huidige spel.
- Options: Gaat naar het optiemenu.
- Close Game: Geeft de speler de mogelijkheid om het spel af te sluiten als hij daar voor kiest.

5.5 Highscoremenu



Beschrijving: Laat de highscores zien.

Operaties:

- “OK”: Sluit het high score menu af en gaat terug naar het hoofdmenu.
- De meeste toetsaanslagen zorgen er ook voor dat het programma terugkeert naar het hoofdmenu

6 Appendix A Glossary

Actieve speelstuk: Het speelstuk dat als laatste het scherm binnen is gekomen.

Bewegingsrichting: Naar beneden in het bovenste speelveld, naar boven in het onderste speelveld.

Blok: Een eenheid om aan te geven hoe elk speelstuk is opgebouwd en om de breedte en hoogte van de speelvelden aan te geven.

Configuratiebestand: Een tekstbestand waarin de grootte van het speelveld en de vormen van de speelstukken worden opgeslagen.

Game-over: Indien na het verwijderen van alle volle rijen het actieve speelstuk niet meer in zijn bewegingsrichting kan vallen, en niet meer binnen de randen van het bijbehorende speelveld past, is het Game-over.

Hoofdmenu: Het openingsscherm van *Etaris*

Kleur: Eén van de kleuren rood, geel en blauw.

Level: Moeilijkheidsgraad van het spel, een hoger niveau levert meer punten op maar stukken vallen sneller. Niveaus worden aangegeven met een cijfer met 1 als makkelijkste niveau en 10 als moeilijkste.

Optiemenu: Het scherm waar de gebruiker kan kiezen om een ander configuratiebestand in te laden, het spel naar de originele instellingen te brengen, de topscorelijst te wissen en om terug te gaan naar het hoofdmenu.

Pausemenu: Het menu dat verschijnt als het spel wordt gepauzeerd.

Rij: Een horizontale strook, over de volle breedte van een speelveld, van 1 blok hoog.

Speelveld: Een veld waar speelstukken in vallen/stijgen. De breedte en hoogte van het veld worden gemeten in blokken.

Snelheid: Het aantal klokpulsen dat per minuut plaatsvindt.

Speed-up rate: De versnelling waarmee de snelheid van de speelstukken continu toeneemt, uitgedrukt in rijen per minuut kwadraat.

Speelstuk/Stuk: Een verzameling verbonden blokken die in het spel wordt gebruikt om rijen op te vullen.

Spel: Een spel bestaat uit een venster met 2 speelvelden waarin de speelstukken in de bewegingsrichting bewegen. Het doel van spel is zoveel mogelijk punten halen.

Speler: De gebruiker van het programma.

Topscore: Een score die gelijk is aan of hoger is dan de laagste score in de Topscorelijst.

Topscorelijst: Een lijst met combinaties van scores en namen.