

Graafiline kabiidides

Mängimiseks avada graafilise liidese programm. Muuta tuleb sealt ainult kahte rida (vaata alloleval joonisel read 11 ja 12).

Read peavad olema kujul:

- valged(peapredikaat).
- mustad(peapredikaat).

Ise mängimiseks tuleb peapredikaadiks kirjutada „human“.

Alloleval joonisel mängib valgete nuppudega programm peapredikaadiga „k3p“ ja mustadega mängib inimene.

```
8%valged(human) % valgetega mängib inimene
9%mustad(k1)    % mustadega mängib programm k1
10
11valged(k3p).   % Valged
12mustad(human). % Mustad
13
14% Seejärel laadida mällu see programm (graphicArbiter) ja võistlevad kabeprogrammid.
15%
16
```

Kui mängijad on valitud, siis järgmiseks:

- Laadida mällu see sama just muudetud fail (graafilise liidese programm)
- Laadida mällu kõik mängivad Prologi programmid.

Edasi on mängu käivitamiseks mitu varianti:

- t(h). - Kasutada kui vähemalt üheks mängijaks on inimene. Puudub arvuti käigu ees olev paus.
- t(s). - Step mode. Kasutada kui inimene ei mängi. Saab käikhaaval mängu vaadata.
 - Vajutada suvalist klahvi (peale „c“ tähe), et tehtaks järgmine käik.
 - Vajutada „c“ tähte, et oleks pidev mäng lõpuni.
- t(t). - Mäng, milles on enne iga arvuti käiku 0.5 sekundit pausi.
 - + lisaks aeg, mis kulub arvutil käigu tegemiseks.
- t(0.5). - Samuti mäng, milles on enne iga arvuti käiku 0.5 sekundit pausi.
 - 0.5 asemele võib panna mõne muu arvu. See määrab, mitu sekundit pausi on enne arvuti käiku.
 - t(1). - 1 sekund
 - t(0.6). - 0.6 sekundit

Peale mängu käivitamist peaks avanema graafiline aken (võib alguses olla minimeeritud). Lohistada see sobivasse kohta.

Inimese käigu ajal on konsoolis kirjas näiteks „Ootan kaiku (mustad): ...“. See tähendab, et on mustade kord ja mustadega peaks mängima „human“.

Käigu tegemiseks tuleb tõsta (lohistada) enda värvi nupp sobivasse kohta. Löömise korral vastase taga olevasse kohta. Kui võimalik teha järjest mitu löömist, siis käigud tuleb teha ükshaaval.

Juhul kui teha kõik, mis ei ole lubatud, siis on mäng automaatselt lõppenud kaotusega.

Samuti juhin tähelepanu mõnede reeglitele:

- Kui on võimalik lüüa, tuleb seda teha. Vastasel juhul kaotus. [Programm ei ütle ette, kui saab lüüa]
- Kui sama kabendiga, (millega eelmisel käigul löödi), saab jätkata löömist, siis tuleb seda teha. [Seda programm ütleb konsoolis nt „Ootan kaiku (mustad): Jätka loomist nupuga: 5 5 ...“. Koordinaadid enne alt-ülesse ja siis vasakult-paremale. [1-8].
- Kui 15 käigu jooksul ei toimu ühtegi löömist, on automaatselt viik.

Uue mängu alustamiseks tuleb lihtsalt uuesti kirjutada mängu käivitamise käsk (nt „t(h).“).

Kui muutusi mängijates ei tehtud, siis midagi uuesti mällu laadida ei ole vaja.

Kui mängijaid muuta (muuta üleval joonisel ridu 11, 12), siis tuleb programm uuesti mällu laadida.

Uus mäng hakkab samas graafilises aknas. (Kui aken vahepeal kinni panna, siis avaneb uus aken).

Kui juhtub ise (human) mängides olukord, kus endal on mõni nupp alles, aga pole võimalik kuhugi astuda, siis reeglite järgi on vastane võitnud. Programm aga küsib ikkagi järgmist käiku. Siis kaotamiseks tuleks teha lihtsalt suvaline (vale) käik.