

Die Datei kann später über „*Spiel wiederholen*“ geladen werden, sodass man die Bewegungen des Roboters erneut sieht.

Über einen Klick auf den Eintrag „*Pause*“, kann man das Spiel kurz unterbrechen, „*Neustart*“ startet das Spiel von vorne (bei einem zufälligem Kartenstapel wird ein neuer zufälliger ausgewählt) und mit „*Beenden*“ verlässt man die GUI und landet wieder im GUI-Starter.

Hinweis: Die GUI hat eine Größe von 1024x768 Pixeln. Das heißt, um sie sinnvoll nutzen zu können, sollte die Bildschirmauflösung größer als 1024x768 sein oder man muss im GUI-Starter einstellen, dass das Programm im „*Vollbildmodus*“ starten soll. Dann werden die Grafiken auf eine kleinere Auflösung herunterskaliert.

DIE SPIELBRETT-THEMEN

In der GUI gibt es (derzeit) zwei Themen zur Auswahl, die die Gestaltung der Spielfelder beeinflussen.

Das Standardthema im Ordner **images/new** wurde von Arne Weinberg erstellt. Die Bilder unterliegen der GFDL [7].

Alternativ gibt es noch eine handgemalte Version im Ordner **images/pen**. Diese wurde von Dominik Wagenführ erstellt. Die Bilder unterliegen der Creative-Commons-Lizenz „Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland“ [8].

Autoreninfo: Dominik Honnef und Dominik Wagenführ

Beide Autoren sind Redakteure bei **freiesMagazin** und auch Programmierer aus Leidenschaft.

VERWEISE

- [1] freiesMagazin-Wettbewerb: www.freiesmagazin.de/20090401-programmierwettbewerb-gestartet
- [2] Ruby: www.ruby-lang.org/de
- [3] Ruby-Gnome2: ruby-gnome2.sourceforge.jp/de
- [4] RubyGems: gems.rubyforge.org
- [5] Gosu Game Development Library: www.libgosu.org
- [6] Ruby-Gnome2 Installation: ruby-gnome2.sourceforge.jp/hiki.cgi?Install+Guide
- [7] GFDL: www.gnu.org/licenses/fdl.html
- [8] CC-BY-SA-3.0: creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de