

betreten hat. Mit den Tasten  und  kann man die Bewegungsgeschwindigkeit des Roboters verändern.

Die „grüne Spur“, d. h. die Bewegungen des Roboters werden während des Ablaufes in der Sequenzdatei abgespeichert, die im zugehörigen Feld angegeben ist (als Standard ist die Datei **globalseq.txt** eingetragen). Diese Datei hat beispielsweise folgenden Aufbau, wobei jede Zeile einer Bewegung oder Drehung entspricht:

```
MU
RL
MR
- - - -
MD
RU
RR
RR
MD
Z
```

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].