

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, „*Neu-start*“ 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: <http://www.freiesmagazin.de/20090401-programmierwettbewerb-gestartet>
2. Ruby: <http://www.ruby-lang.org/de/>
3. Ruby-Gnome2: <http://ruby-gnome2.sourceforge.jp/de/>
4. RubyGems: <http://gems.rubyforge.org/>
5. Gosu Game Development Library: <http://www.libgosu.org/>
6. Ruby-Gnome2 Installation: <http://ruby-gnome2.sourceforge.jp/hiki.cgi?Install+Guide>
7. GFDL: <http://www.gnu.org/licenses/fdl.html>
8. CC-BY-SA-3.0: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>