

YambMUI

Âorâevia Äeljko

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> YambMUI		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Åorâevià Äeljko	February 23, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	YambMUI	1
1.1	main	1
1.2	Odricanje odgovornosti	2
1.3	Uvod	2
1.4	potrebstine	3
1.5	Giftware	3
1.6	Instalacija	3
1.7	Pravila igranja	4
1.8	1	5
1.9	max	5
1.10	kenta	5
1.11	d	5
1.12	s	6
1.13	g	6
1.14	n	6
1.15	r	6
1.16	di	6
1.17	os	7
1.18	ks	7
1.19	o	7
1.20	m	7
1.21	tastatura	7
1.22	Podešavanja	8
1.23	Istorija	9
1.24	Šta dalje	9
1.25	autori	10

Chapter 1

YambMUI

1.1 main

12-Jun ↔
-2001

Yamb MUI 1.27

Pravne Stvari	Odricanje odgovornosti
Uvod	Šta li je sad ovo
Zahtevi	Minimalni zahtevi
Giftware	Bez komentara...
Instalacija	Kako to da proradi
Pravila igre	Kako se ovo uopšte igra
Tastatura	Kako brže igrati
Podešavanja	Namestite po vašoj želji
Istorija	Kako je ovo nastalo
Budućnost	Šta želimo da uradimo
Autori	Ko je odgovaran

Molim vas pošaljite mi e-mail ako vam se sviđa ova igra

1.2 Odricanje odgovornosti

YambMUI

Copyright © 2000-2001 Āeljko Āorãeviã, All Rights Reserved.

OVAJ SOFTVERSKI PAKET JE OBEZBEĀEN "KAKAV JESTE" BEZ BILO KAKVE GARANCIJE, BILO IZRIĀITE, BILO PODRAZUMEVANE. CELOKUPAN RIZIK KORIĀĀENJA OVOG PAKETA PREUZIMA KORISNIK. AUTOR NEĀE NI U KOM SLUĀAJU BITI ODGOVORAN ZA BILO KAKVE ĀTETE, DIREKTNE, INDIRECTNE, SLUĀAJNE, SPECIFIĀNE ILI POSLEDIĀNE KOJE SU UZROKOVANE UPOTREBOM, LOĀOM UPOTREBOM ILI NEMOGUĀNOĀĀU UPOTREBE OVOG SOFTVERSKOG PAKETA ĀAK I AKO JE NAGOVEĀTENA MOGUĀNOST TAKVIH ĀTETA.

Autor zadrãava pravo da ne proizvodi nove verzije ovog softverskog paketa.

Autor ãe dati sve od sebe da reãi bilo kakve probleme, ako se uopãte pronaãu, ali nije ni na koji naãin duãan da to uradi.

Ova arhiva se moãe slobodno distribuirati ako je njena struktura saãuvana.

Aminetu je izriãito dozvoljeno da distribuira ovu arhivu na svojim CD-ovima.

Magazini imaju moju dozvolu da distribuiraju ovaj program na diskovima i CD-ovima koji dolaze uz njih, ali bih bio vrlo zahvalan ako bi mi poslali primerak tog magazina.

1.3 Uvod

Na Amigi su postojali neki pokuãaji da se napravi pristojan Yamb ali po meni niãta igrivo i raznovrsno. To je sve izgledalo mnogo ãareno i niãta viãe. Postoji jedan Yamb na PC-ju koji je napisao Jugoslav Starãeviã joã 1993. godine. Mnogo fin Yamb u DOS-u koji se jedva igrati pod PC-Task-om. Jelena je dugo igrala taj Yamb i onda sam pomislio da bi trebalo napraviti neãto sliãno na Amigi. Poãto nisam imao nikakvih iskustava sa programiranjem a posebno ne u C-u reãih da krenem polako 29.05.2000. I tako sada mogu da se pohvalim da u ovoj verziji Yamb-a postoje sledeãe moguãnosti:

- Maksimalno 4 igraãa
- Moãete igrati sa pet ili ãest kockica
- Normalni Yamb (Dole, Slobodna, Gore, Najava i Ruãna) ili Veliki Yamb (+ Dirigovana, Ka sredini, Od sredine, Obavezna, Maximum)
- Biranje da li ãelite pravi Yamb ili neãto lakãi (odreãena najava)
- HighScore za 10 najboljih i to zavisi da li je 5 ili 6 kockica i HighScore koji zavisi i da li je Normalni ili Veliki Yamb
- Undo taster ako ste greãkom upisali u pogreãno polje

- Jednostavnije i br e bacanje i biranje kockica na num. delu tastature i Jednostavnije i br e biranje polja gde upisujete dobitak
- Da li izabrane kockice bacate ili ih zadr avate
- Mo ete igrati Yamb na svom jeziku (locale)
- Kada igra vi e igra a na kraju partije se pravi mala lista ko je koliko osvojio poena
- Ako vam ne to nije jasno pritisnite HELP
- U TOOL TYPE-u ikone se nalaze imena igra a i birate veli inu kockica

Ako slu ajno prona ete ne to po aljite mi na in na koji ste do li do gre ke i  ta je sama gre ka pa  u poku ati da popravim. Mo ete slati  ta  elite da dodam u Yamb.

 elim vam puno ugodnih sati provedenih u igranju YambMUI-a.

Molim vas posaljite mi e-mail ako vam se svidja Yamb  isto evidencije koliko igra a ima.

1.4 potrebstine

Zahtevi su:

- OS3+
- MUI 3.8

Za prikazivanje kockica su potrebni datatype-ovi. Ba  zbog ovoga je i nemogu e obrisati bra eve kockica posle ga enja igre.

1.5 Giftware

YambMUI je giftware. Ako Vam se svi a i koristite ga, trebalo bi da mi po aljete poklon.

Adresa:

 eljko  or evi 
Kraljeva kih  rtava 8
11000 Beograd
Srbija, Jugoslavija

1.6 Instalacija

Samo otpakujte arhivu gde  elite da se nalazi igra. Igra i sve  to treba se nalazi u direktorijumu YambMUI. Ako je va  ekran u interlejsu ???x512 ili DBLPAL ili DBLNTSC onda aktivirajte u ToolType-u ikone screen=Lace.

1.7 Pravila igranja

Yamb je igra sa kockicama i vrlo jednostavna za igranje. Postoji pet (devet) kolona koje treba popuniti sa što boljim rezultatom. Treba imati što veći broj poena a to zavisi većinom od vaše sreće ali i umećem kombinovanog popunjavanja polja.

YAMB	D	S	G	N	R	Di	OS	KS	M	O	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
zbir											
max											
min											
zbir											
kenta											
tris											
ful											
poker											
yamb											
zbir											

Pritisnite dva puta na podebljani tekst za više objašnjenja o polju ili koloni i načinu upisivanja.

Pravila igre:

Igra se sastoji od krugova a oni se sastoje od tri bacanja kockica. Posle prvog i drugog bacanja igraò može izabrati kockice koje æeli da saòuva i baci ostale kockice. Posle treæeg bacanja igraò mora da upiæe dobitak u neki od slobodnih polja. Iako se krug sastoji od tri bacanja možete vaã dobitak upisati kad god poæelite ako ste ostvarili odgovarajuæi dobitak. Posle upisa dobitka sledi sledeæi krug i igra sledeæi igraò dok se sva polja ne popune.

Listiã sadrã 5 kolona (10 kolona) i 12 redova (13 redova) æto je ukupno 60 polja (130 polja) slobodnih za upisivanje dobitaka. Svaka kolona i svaki red imaju svoja pravila za upisivanje i veoma je vaãno da se poznaju pravila za upisivanje da bi ste postigli æto veæi rezultat.

Postoji joã jedna olakãavajuæa okolnost kod upisivanja vaæeg dobitka u polja. Kada ste recimo dobili 4 petice i æelite da upiæete poker a greãkom pritisnete na ful automatski ste precrtali ful zato æto 4 petice nije ful. Moæete izabrati undo i ponovo upisati na pravo mesto vaã dobitak.

Ako niste dobili niãta æto ste æeleli da upiæete negde onda možete da precrtate bilo koje polje. Ako ste u podeãavanjima odabrali opciju Odreãena najava onda nemoæete precrtati nijedno polje koje se nalazi u koloni Najava.

1.8 1

1 2 3 4 5 6 - Cilj je imati što veći broj pojedinačnih kockica. To znači da u redu 2 treba da upišete što veći broj dvojki. Ako je zbir ovih svih redova preko 60 onda dobijate bonus 30 poena. U praksi zbir preko 60 je kada imate od svih vrednosti po 3 tj. $3*1+3*2+3*3+3*4+3*5+3*6=63$ (Možda deluje komplikovano ali tokom igre će vam biti jednostavnije:).

1.9 max

max i min - Cilj je imati što veći zbir svih vaših dobijenih kockica za max tj. što manji zbir za min. Ovde se sabira samo dobitak 5 dobijenih kockica. Najveći tj. najmanji zbir se uzima u obzir za upisivanje u max ili min polje. Dobijena razlika se množi sa brojem jedinica. Najbolja varijanta je da dobijete 5 šestica i onda imate 30 za max ili 5 jedinica za min je to 5. Razlika je 25 i ona se množi sa brojem jedinica a ako je to recimo 5 jedinica onda je to 125. To je stvarno veoma teško dobiti ali je ovo samo primer.

Kada igrate sa 5 kockica max i min su jednaki zato što se sabira samo dobitak 5 dobijenih kockica, kao i kad igrate sa 6 kockica.

1.10 kenta

kenta - Cilj je dobiti poređane kockice od najmanje do najveće. To znači da ste dobili kentu ako imate kockice od 1 do 5 ili kockice od 2 do 6. Veoma je bitno i to da li ste dobili kentu u prvom, drugom ili trećem bacanju. Zavisno od toga možete upisati 66, 56 ili 46 poena u koloni za kentu. Ako ste dobili kockice od 1 do 6 i to samo ako je iz ruke onda je to čak i možete upisati 76.

triling - 3 iste kockice je triling. Njihov zbir plus bonus 30 poena.

ful - Vrlo jednostavno dobitak treba da bude ovakav 3 iste kockice i 2 iste kockice. To znači ful je ako dobijete 3 dvojke i 2 petice. Ali ful je i kada dobijete 5 istih. Zbog toga što je logično (barem meni) da kada dobijete 5 petica to je isto kao da ste dobili 3 petice i 2 petice, zar ne. Zbir 3 iste kockice i 2 iste kockice plus bonus od 40 poena.

poker - Još jednostavnije. Dobijte četiri iste kockice i upišite u polje za poker. Zbir četiri kockice plus bonus od 50 poena.

YAMB - To je vrhunac igre. Kada dobijete 5 istih to je Yamb. Zbir pet kockica plus bonus od 60 poena upisujete u prazno polje za yamb.

1.11 d

Dole - Prva kolona se popunjava po redu od gore ka dole. To znači da nemožete upisati dobitak dvojki dok ne upišete dobitak jedinica, trojke samo ako ste upisali dvojke i tako redom prema dole.

1.12 s

Slobodno – U ovoj koloni (kako joj ime samo kaže) možete upisivati dobitak kako god želite bez ikakvog redosleda.

1.13 g

Gore – U ovoj koloni slično koloni Dole morate upisivati dobitak samo odozdo na gore tj. ako ste upisali yamb onda možete upisati poker a onda ful itd.

1.14 n

Najava – U ovoj koloni možete upisivati dobitak kao i u Slobodnoj koloni sa tom razlikom što morate posle prvog bacanja da najavite da ćete upisati vaš dobitak u ovoj koloni. Dovoljno je da pritisnete Najava i to je sve. Morate upisati vaš dobitak u koloni Najava kada ste najavili, u suprotnom morate da brižete neko drugo polje.

Ako u podešavanjima odaberete opciju određena najava to menja stvar iz korena. Kada hoćete da najavite onda morate da tačno izaberete polje. To znači ako ste izabrali najava onda morate da pritisnete na neko polje recimo ful. Posle trećeg bacanja ako ste dobili ful on će se automatski upisati u to polje. Ovo je malo teže od predhodnog načina najavljivanja ali je ovo pravilo koje postoji u pravom Yamb-u.

1.15 r

Ručno – Ova kolona se popunjava samo ako ste dobitak ostvarili bez i jednog zadržavanja bilo koje kockice. To znači ako ste bacili kockice prvi put to je ručno i možete upisati u ovu kolonu. Ako ste odabrali neku kockicu da zadržite i bacite onda kada budete želeli da upišete u ovu kolonu to će biti brisanje. Ali ako ne odaberete ni jednu kockicu i onda bacite po treći put to se računa kao ručno i možete upisati dobitak u koloni Ručno.

1.16 di

Dirigovana – Kada upiše neki dobitak u koloni najava, onda mora da odigra ono što je predhodno upisano u najavi. To praktično znači sledeće: Najavio si da ćeš tvoj dobitak upisati u polje FUL, i recimo da si ga dobio (ali je nebitno za dalje objašnjavanje). Sledeći igra (ili ako igra sam) mora da juri da dobije FUL ako ne želi da crta to polje u ovoj koloni.

1.17 os

Od sredine - Ovde se popunjavaju polja redom i to od sredine ka gore ili dole. Prvo morate da upiãete max pa redom 6, 5 itd ili min pa redom kenta, ful itd.

1.18 ks

Ka sredini - Ovde se popunjavaju polja redom od gore ili od dole ka sredini. Sliãno prvoj koloni sve do max i sliãno treãoj koloni sve do min.

1.19 o

Obavezna - Ova kolona se igra poslednja i ovde se dobici upisuju redom kao i u prvoj koloni.

1.20 m

Maximalna - U ovu kolonu bi trebalo da upisujete samo maksimalne rezultate. Ali olakãavajuãa okolonost je to ãto ste samo u obavezi da upiãete maksimalne kentu, tris, ful, poker i yamb dok svi ostali dobici nemoraju biti maksimalni. To jednostavno znaãi da ako ste dobili tris petica onda kada budete ãeleli da upiãete dobitak u polje tris onda ãe on automatski obrisati ovo polje. Samo tris ãestica moãete upisati u polje tris u maksimalnoj koloni.

1.21 tastatura

Tastatura

Na glavnom ekranu:

1 izabran je string za prvog igraãa da upiãete njegovo ime
2 izabran je string za drugog igraãa da upiãete njegovo ime
3 izabran je string za treãeg igraãa da upiãete njegovo ime
4 izabran je string za ãetvrtog igraãa da upiãete njegovo ime
H je za HighScore
P za Podeãavanja
Enter za ulazak u igru

Kada igrate lakãe je sa sledeãim tasterima:

enter - bacanje kockica
123456 - biranje kockica koje ãelite da zadrãite
0 - najava
u - kada upiãete neãto a niste ãeleli baã to (promãili ste) onda je ovo za vas
streillice - Birate u koje polje zelite da upisete dobitak

1.22 Podešavanja

Tu postoji mali izbor kako šelite da izgleda vaše igranje.

5 ili 6 - Sa koliko kockica šelite da igrate Yamb. Svi vaši dobici se raunaju samo od 5 kockica, 6-ta je kao pomoćna. Prema tome mnogo je teže igrati sa 5 kockica pa zato postoji i HighScore za 5 kockica.

Vi zaustavljate kockice - Prvi put kada stisnete na Baci (ili enter) kockice počinju da se okreću. Sledeći pritisak ih zaustavlja. Možete isključiti ovo i onda kada stisnete Baci (ili Enter) odmah dobijate dobitak.

Vidi se vaša ukupan zbir - U gornjem desnom delu prozora se vidi vaša ukupni zbir i to je fino ali neko ne želi moćda da vidi svoj ukupni zbir. Recimo kada igrate u dva igraća moćda je bolje da do poslednjeg bacanja neznate ni vaša ukupni zbir a samim tim ni ukupni zbir protivničkog igraća. Ovo je više kao pravi Yamb. Kada igrate na papiru onda do kraja neznate koliko ima ko poena, jer ne sabirate stalno kada upižete neki dobitak već samo na kraju partije.

Vidi se Hiscore u vrhu prozora - Da li šelite da vas stalno izaziva neko ko je postigao više poena od vas ili da li šelite da vidite koliko ima poslednji na listi ukupnih poena i šelite da znate da li vi možete da se upižete. Onda izaberite ovu opciju.

Kolona sa zbirovima - Poslednja kolona koja prikazuje zbrove kolona postoji na listiću kada igrate pravi Yamb zbog lakšeg raunanja na kraju partije ali u Yamb-u na kompjuteru nema potrebe da bude prikazana. Ako ne šelite ovu zbirnu kolonu onda je jednostavno isključite.

Okreću se izabrane kockice - Kada dobijete neki dobitak onda vi izaberete kockice koje šelite da sauvate od sledećeg bacanja. Ako vam je lakše da izaberete kockice koje šelite da bacite onda selektujte ovu opciju u podešavanjima.

Odrešena najava - Kao u pravom Yamb-u morate da odredite tašno šta najavljujete. To ide ovako vi bacite kockice i onda najavljute ali tašno morate da pritisnete gde ćete upisati dobitak tek onda možete da bacite kockice dalje ili da odmah upižete vaša dobitak. Posle trećeg bacanja vaša dobitak se automatski upisuje u najavljeno polje. Ovde isto radi undo tj. ako ste najavili nešto a niste to šeleli onda možete ponovo najaviti. Ako je isključena ova opcija onda je mnogo lakše za igranje. Vi pritisnete na najava ali nemorate da odredite šta najavljujete. Onda bacate kockice dalje i tek kada bacite kockice treći put onda birate gde šelite da upižete vašu najavu. Ako ste i mislili da ćete dobiti samo tri petice a dobili ste šestiri onda umesto u polju za petice upižete dobitak u polje za poker.

Veliki Yamb - Sve vam je jasno. Pored standardnih 5 kolona u predhodnoj verziji igre sada mozete igrati i Yamb sa dodatnih 5 kolona. Objašnjenja dodatnih kolona mozete pogledati u
pravilima igre

Joša jedno veoma bitno podešavanje. U TOOL TYPE-u ikone se nalaze imena igraća. To znači da nemorate više pri svakom pokretanju YAMB-a da stalno

upisujete svoje ime umesto Jelena. Jednostavno u TOOL TYPE-u ikone upišite svoje ime na mestu Player1 i ono će se pojaviti na mesto prvog igrača.

U ToolType-u ikone određujete da li je vaš ekran HiRes (???x256) ili Interlace (???x512). Zavisno od toga kockice koje se pojavljuju kada ih bacite su odgovarajuće veličine.

Tool Type:	Značenje:
(Screen=Lace)	PAL kockice
Screen=Lace	Interlace kockice

1.23 Istorija

- V1.27
 - NOVI Prefs FAJL – MORATE PONOVO PODESITI I SNIMITI Prefs
 - Veliko smanjenje koda (samim tim i izvrsnog fajla)
 - Snimi i koristi butoni u prefs prozoru sada imaju svoj taster
 - Taster za Veliki amb je bio k sada je m
 - Potpuna kontrola Yamb-a preko tastature
 - Možete igrati i Veliki Yamb (10 kolona)
 - Kada igraju više igrača i prikaže se HighScore prozor, onda ga ugasi i izaberete da vidite HighScore videćete raspored igrača koji je poslednji put bio. Srećeno
 - Postoji jedan jedini direktorijum za slike. U njemu se nalazi direktorijum sa sličicama koje se koriste kod HiRes ekrana i direktorijum sa sličicama koje se koriste kod Interlace ekrana
 - U ToolType-u ikone birate da li želite da se vaše kockice pojavljuju u interlace modu i to jednostavnim uključivanjem opcije screen=lace
 - Ne postoji više taster upiši. Kada bacite kockice odmah možete upisati vaš dobitak.
 - Ne postoji više taster najava, kada izaberete "Određena najava" u prozoru podešavanja. Kada bacite kockice i to je prvi put birate polje u koje ćete upisati dobitak. Tada se pojavljuje <_> u tom polju. Sledeći odabir tog polja će se upisati vaš dobitak.
 - Nema više pomoćnih balončića iznad polja.
 - Mnogo sitnih ubrzanja i izmena koda
- V1.0
 - prvo aminet izdanje

1.24 Šta dalje

Budućnost

Če da uradim sledeće:

- Igranje u parove

1.25 autori

Programiranje u celini uradio je

Äeljko Äoräeviä e-mail: ideal@yubc.net

Pomagao u razvijanju, jurenju bugova, izvoljevanja i prigovaranja

Äeljko Novitoviä e-mail: fakir@beotel.yu

Prigovarali i traäili:

Popoviä Andrija (undo, engleski guide, engleski catalog)

Popoviä Aleksandar (vise igraca i igranje u parove)

Antonoviä Marko (biranje kockica i odmah izbaivanja dobitka)

Antonijevic Andrija (locale)

Vojislav Iliä, Uroä Lepota i mnogi drugi sa raznim molbama i (pustim) äeljama.