

Карточная игра «Дурак»



Введение.

Игра в «Дурака» появилась в 18-м веке в России. Особенной причины для такого названия игры нет. В то время «дурак» был одним из самых распространённых ругательств в стране. В этом и заключался весь интерес игры — оставить в «дураках». Первоначально игра велась по довольно упрощённым правилам (простой дурак). Однако позже появились также подкидной и переводной дураки, а также игра «пара на пару».

Программа «Карточная игра «Дурак» представляет из себя приложение для игры в «Дурака» подкидного, переводного и пара на пару как с компьютерными персонажами, так и с реальными игроками по сети. Игра возможна от двух до четырёх игроков.

Правила игры.

Играют обычно от двух до четырёх человек. Используется колода в 36 карт. Карты сдаются по одной каждому игроку, всего шесть на игрока.

В первой партии сдатчик определяется жребием, — заходит имеющий младший козырь на руках, либо старшую карту.

В последующих партиях сдаёт проигравший (дурак). Заходит сосед проигравшего справа, что определяется устойчивым выражением — «ход под дурака».

Оставшиеся после сдачи карты складываются стопкой на столе. Верхняя карта колоды снимается и кладётся под низ колоды лицевой стороной вверх (так, чтобы половина карты была видна играющим). Эта карта определяет козырную масть.

В первой игре право первого хода принадлежит тому, у кого на руках окажется младший козырь.

Заходят с любой одиночной карты или любым количеством карт одинакового достоинства. Ход делается под соседа слева.

Противнику нужно отбить (покрыть козырем или старшей картой) эти карты. Далее все партнёры могут подбрасывать атакуемому игроку карты одинакового достоинства как с теми, которыми сделан ход, так и с теми, которыми игрок отбивается.

При подкидывании следует соблюдать очерёдность. Первым это делает тот, кто заходил, за ним — все остальные по часовой стрелке.

В сумме число карт захода и подброшенных не должно превышать начального числа карт на руках, то есть шести.

В конце игры участник может иметь на руках меньше шести карт. В таком случае общее количество карт, предлагаемых для отбоя, не должно превышать числа карт на руках у игрока.

Если игрок побил все карты, он отбрасывает их в отбой, который в дальнейшей игре участия не принимает. Заглядывать в отбой до окончания игры запрещается.

Если игрок не сумел побить хотя бы одной карты, он забирает все подброшенные карты себе и теряет право хода, которое переходит соседу слева. Отбившийся игрок ходит под соседа слева.

После каждого приёма или отбоя карт все, кому это необходимо, добирают из колоды карты до шести. Разбирается вся колода, включая и открытый козырь. Первым берёт карты тот, кто ходил, потом тот, кто отбивался.

Проигрывает тот, кто один остался с картами на руках. Если последний ход под «дурака» сделан двумя одинаковыми картами, то проигравший считается «дураком с погонами». Погоны могут, при желании, водрузить «дураку» на плечи.

В подкидного дурака может играть каждый сам за себя, а можно и пара на пару. Во втором

случае игроки по договорённости определяют себе партнёра, которому подкидывать нельзя. Нельзя также помогать партнёру отбиваться.

Рассаживаются по схеме: противник – партнёр – противник – партнёр, то есть партнёры сидят друг против друга. Выигрывает та пара, которой удалось избавиться от своих карт первой.

В игре пара на пару следует учитывать при ходах не только свою выгоду, но и выгоду партнёра, вырабатывая стратегию команды. Переговариваться, уточняя карты партнёра, запрещено.

Чаще всего розыгрыш, когда карты кончились у обоих игроков (или пар) одновременно, признаётся ничейным.

Можно заранее оговорить вариант, когда ничья не признаётся. В таком случае проигравшим считают игрока, отбившегося последним.

В игре в переводного дурака также участвуют от двух до четырёх игроков. Игра ведётся колодой в 36 карт. Правила сдачи и очередности хода общие с подкидным дураком. Играют только каждый сам за себя.

Игрок, под которого сделан ход, имеет право перевести ход под другого игрока. Для этого ему нужно выложить рядом с подброшенной картой свою — такого же достоинства.

Перевод возможен только до того момента, как игрок начал отбиваться. Если он отбил хотя бы одну карту, другие он переводить не имеет права.

Перевод хода осуществляется по желанию, можно этого и не делать, даже если позволяют карты на руках.

При первом заходе переводить нельзя.

Если у игрока количество карт на руках меньше, чем ему переводят, перевод делать нельзя. Предыдущий игрок должен или взять карты или побить их.

В остальном правила соответствуют игре в подкидного дурака.

В приложении правила игры доступны на соответствующем игровом экране.

Интерфейс.

После запуска приложения вы переходите на экран приветствия.



Рис. 1. Экран приветствия.

На экране приветствия отображается заставка приложения, текущая версия и кнопка перехода на экран с главным меню.

Если переместить курсор мыши в верхнюю часть окна приложения, то вверху появится панель инструментов.



Рис. 2. Панель инструментов.

Пункты меню панели инструментов, которые нельзя использовать на том или ином игровом экране, будут отображены серым цветом.

Будучи на экране приветствия можно вызвать экран сетевых настроек, выбрав соответствующий пункт меню в панели инструментов, и установить требуемые сетевые параметры.

При нажатии кнопки перехода к главному меню будет произведена проверка авторизации пользователя, и при необходимости выведена форма авторизации, в которой вам нужно будет

ввести ваш логин и пароль.

Рис. 3. Вход в клуб.

Если вы не являетесь членом игрового клуба, то вам предварительно необходимо зарегистрироваться. Для этого нажмите на кнопку «Регистрация».

Рис. 4. Регистрация.

После успешной регистрации/авторизации вы попадаете на экран главного меню.



Рис. 5. Главное меню.

На этом экране вы можете путём выбора соответствующего пункта меню начать новую игру или продолжить играть в прерванную, просмотреть таблицу рекордов, прочитать правила игры, а также просмотреть информацию об авторах приложения.

Новая игра.

Для начала новой игры, выберите на экране главного меню пункт «Новая игра». Появится экран, на котором вы можете выбрать свои дальнейшие действия: создать новую игру и набрать команду, или вступить в команду к игроку, который уже создал игру.



Рис. 6. Новая игра.

Если вы выберете вариант с созданием собственной игры, на следующем экране вам будет предложено выбрать тип создаваемой игры.



Рис. 6. Выбор типа игры.

Всего существует 4 типа игры в «Дурака». Это:

1. Подкидной дурак, когда игроку, под которого ходят, можно подкидывать карты для отбоя.
2. Переводной дурак, когда отбивающийся может перевести ход под следующего игрока.
3. Подкидной дурак «пара на пару», когда команда из четырёх игроков при игре в подкидного дурака разбивается на пары, сидящих друг против друга партнёров, которые играют против другой пары игроков-партнёров.
4. Переводной дурак «пара на пару».

В некоторых игровых клубах игры стоят некоторое количество виртуальных монет, которое имеется на счету игрока. Если у игрока недостаточно монет для игры в ту или иную игру, то соответствующая игра будет недоступна, а пункт меню окрашен в серый цвет.

После выбора типа игры, игрок попадает на экран набора команды, где он может набрать игроков для своей игры.

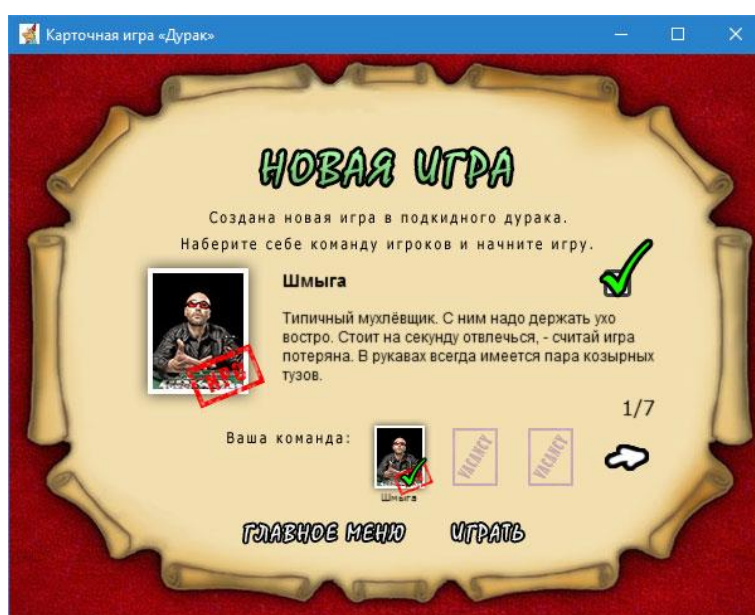


Рис. 7. Набор команды.

Выбор того или иного игрока осуществляется путём установки или снятия галочки в соответствующем поле.

После того, как вы решите, что команда игроков полностью сформирована, нажмите кнопку «Играть» для того, чтобы приступить к непосредственному процессу игры.

Игроки – компьютерные персонажи, отличаются от реальных игроков наличием печати «NPC» на аватарке.

Игровой экран процесса игры делится на четыре части местоположений карт противников, игрового стола в средней части экрана и местоположения карточной колоды.



Рис. 8. Игра.

Для осуществления хода необходимо выбрать необходимую карту, захватить её курсором мыши и вытащить на игровой стол.

Ход будет осуществлён после отпущения карты в районе игрового стола. Если вы передумали ходить данной картой, перетащите её, не отпуская на рабочем столе, обратно в область карт игрока и отпустите.

Карты, ход которыми возможен в текущем раунде будут подсвечиваться при наведении на них курсора мыши.

После окончания игры будет отображено окно с сообщением о победителях и проигравших, а затем будет осуществлён переход на экран со списком рейтинга игроков игрового клуба.

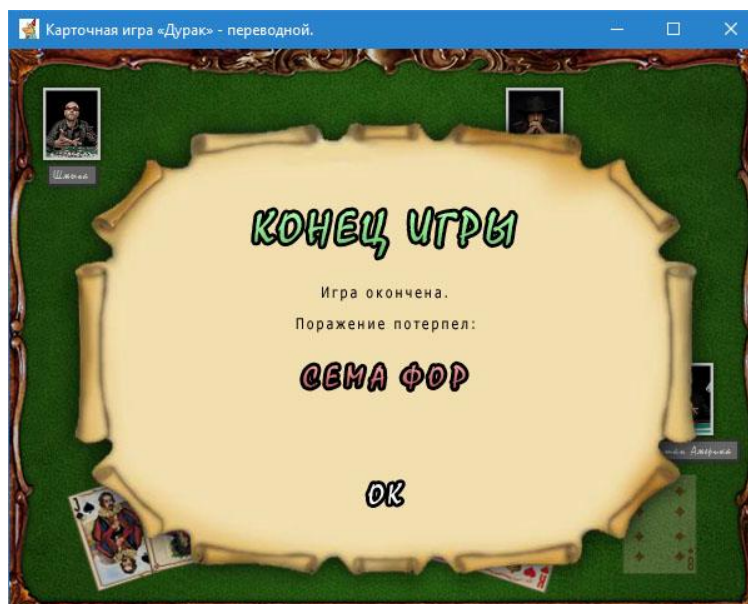


Рис. 9. Конец игры.

Если вы решите не создавать собственную игру, а присоединиться к уже существующей, вы будете перенаправлены на экран выбора существующих игр.

Для отправки заявки на участие в понравившейся вам игре проставьте галочку в соответствующем поле и, если создатель игры решит вас принять в команду, вы увидите себя в команде игроков этой игры. Как только какой-нибудь из владельцев игр, в которых вы вступили в команду, запустит свою игру на игровой процесс, вы автоматически будете исключены из команд других игр, и будет осуществлён переход на экран текущей игры.

Загрузка игры.

Если вы не завершили какую-либо игру, её можно будет доиграть в дальнейшем. Единственное ограничение – это то, что доигрывать можно только игры, в которых вашими соперниками являются компьютерные персонажи.

Все недоигранные игры сильно снижают рейтинг игрока в игровом клубе.

Для выбора недоигранной игры на экране главного меню выберите пункт «Продолжить...». После этого вы перейдёте на экран выбора недоигранных игр.



Рис. 10. Загрузка игры.

Выберите желаемую игру и нажмите кнопку «Играть», после чего данная игра будет загружена с момента прерывания.

Панель инструментов.

При перемещении курсора мыши в верхнюю часть экрана приложения будет отображена панель инструментов.



Рис. 11. Панель инструментов.

На панели инструментов размещены следующие кнопки:

Кнопка «Домой».



- переход на экран приветствия.

Перейти на экран приветствия можно из любого места приложения. Переход на выбор сетевых настроек возможен только из экрана приветствия.

Кнопка «Сеть».



- переход на экран выбора сетевых настроек.

Перед началом игры рекомендуется осуществить сетевые настройки приложения. От них будет зависеть расположение игрового клуба и присутствие удалённых (сетевых) игроков.

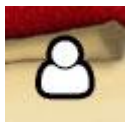
Кнопка «Настройки».



- переход на экран настроек приложения.

На экране настроек приложения можно выбрать предпочтительное изображение «рубашки» игровых карт, включить или отключить фоновую музыку и звуковые эффекты.

Кнопка «Профиль».



- переход на экран редактирования профиля пользователя.

На экране редактирования профиля пользователя вы можете установить себе новое имя, выбрать аватарку, просмотреть свою игровую статистику, а также удалить свой профиль и выйти из членов игрового клуба.

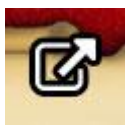
Кнопка «Чат».



- отображение игрового чата.

Если данная кнопка активна, вы можете вызвать игровой чат, для общения с другими реальными игроками в режиме реального времени.

Кнопка «Полноэкранный режим».



- переход в полноэкранный режим или выход из полноэкранного режима.

Вы можете использовать данный инструмент для того, чтобы перевести приложение в полноэкранный режим отображения. Повторное нажатие этой кнопки вернёт приложение из полноэкранного режима в оконный.

Кнопка «Выход».



- выход из приложения или выход из игрового клуба.

Данная кнопка предназначена для выхода из приложения на рабочий стол (закрытие приложения) или для выхода из игрового клуба для того, чтобы можно было зайти в клуб с другим аккаунтом.

Сетевые настройки.

На экране сетевых настроек возможно три варианта поведения приложения.

Первый вариант.

Приложение выступает в роли игрового сервера.

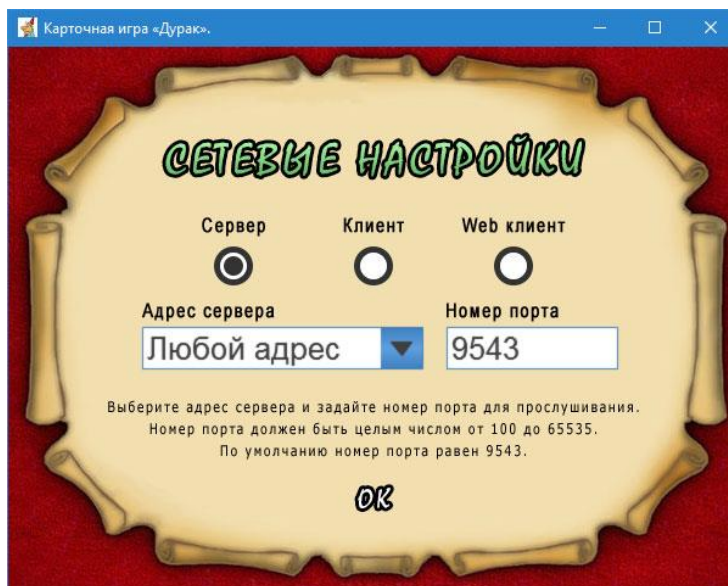


Рис. 12. Сетевые настройки. Сервер.

Игровой сервер всегда является владельцем своего игрового клуба. Запустив приложение в качестве игрового сервера, вы позволяете другим приложениям-клиентам проводить игры в вашем игровом клубе.

Для того, чтобы запустить приложение в качестве игрового сервера, установите галочку в поле «Сервер», выберите IP адрес и номер порта, к которому будут производиться подключения удалёнными клиентами.

Возможно, для того, чтобы удалённые клиенты могли подключаться к вашему игровому серверу, в вашем межсетевом экране должны быть разрешены подключения на данный порт.

После того, как вы нажмёте на кнопку «Ок», будут применены изменения в сетевых настройках приложения.

Второй вариант.

Приложение выступает в роли клиента.

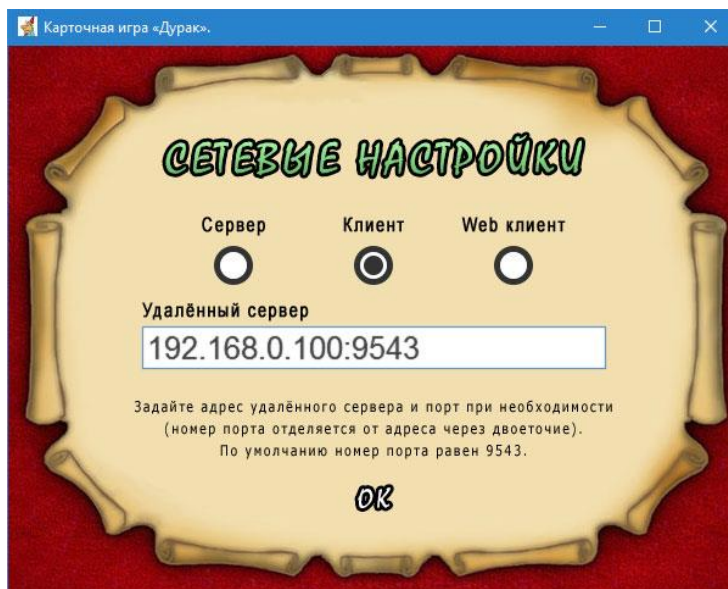


Рис. 13. Сетевые настройки. Клиент.

После того, как вы настроите своё приложение в качестве клиента игрового сервера, вы сможете подключаться к заданному игровому серверу, вступать в игровой клуб, расположенный на данном игровом сервере, общаться с остальными участниками игрового клуба, проводить игры.

Для этого вам нужно знать IP адрес и порт игрового сервера, которые нужно будет ввести в соответствующем поле.

Третий вариант.

Приложение выступает в роли клиента игрового Web-сервера.



Рис. 14. Сетевые настройки. Web-клиент.

Третий вариант отличается от второго только тем, что в роли игрового сервера будет выступать удалённый Web-сервер, на котором запущено API для управления игровым процессом.

Разработчики ПО могут создать свой игровой Web-сервер на основании открытой спецификации API. В настоящий момент игровой Web-сервер расположен по адресу <http://wisepoint.ru/fool/>.

Если в процессе сетевых настроек, вы передумали или ошиблись, то для того, чтобы не применять изменения в настройках нажмите в панели инструментов на кнопку «Домой» и перейдите на экран приветствия.

Настройки приложения.

На экране настроек приложения вы можете выбрать изображение «рубашки» игровых карт, включить или отключить фоновую музыку и звуковые эффекты.



Рис. 15. Настройки приложения.

Изменения в настройках вступят в силу после нажатия на кнопку «Ок». Для выхода без применения настроек выберите пункт «Домой» в панели инструментов, после чего вы будете переброшены на экран приветствия.

Файлы с фоновой музыкой должны быть формата **.mp3**, и расположены в папке **data\music** относительно каталога, в котором расположено приложение.

Профиль игрока.

После успешного входа в игровой клуб, пользователь может редактировать свой профиль, менять своё имя, назначать себе аватарку, просматривать игровую статистику, баланс (в случае платных игр на игровом сервере), а также при возможности пополнять баланс.

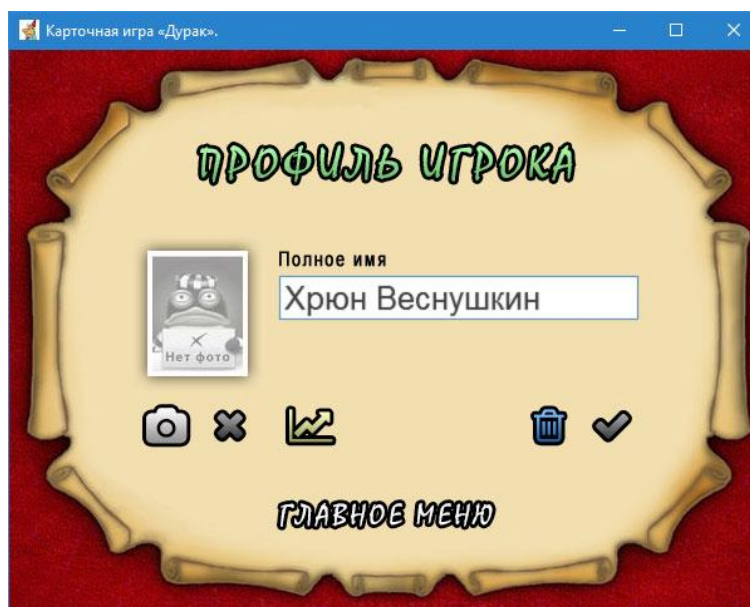





Рис. 16. Профиль игрока.

Для изменения имени пользователя введите новое имя в соответствующее поле и нажмите кнопку .

Для загрузки аватарки нажмите кнопку . Появится окно выбора файлов изображения, в котором можно выбрать нужное изображение аватара.

Для сохранения изменений используйте кнопку .

Для удаления аватара используйте кнопку .

Для просмотра игровой статистики пользователя используйте кнопку .

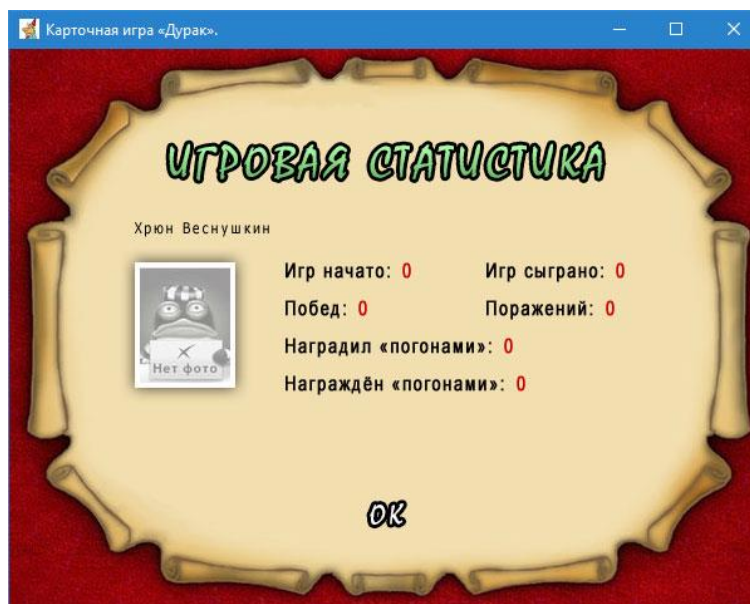




Рис. 17. Игровая статистика.

Для удаления профиля пользователя используйте кнопку . При этом пользователь автоматически удаляется из членов клуба и для того, чтобы в него войти потребуется повторная регистрация.


Если в игровом клубе, членом которого вы являетесь, имеются платные игры, на экране редактирования профиля появится дополнительное поле, в котором будет отображён текущий баланс пользователя в виртуальных монетах. А при возможности механизма пополнения счёта, - кнопка , при нажатии на которую вы будете перенаправлены на страницу платёжной системы.


Игровой чат.

В приложение встроен механизм игрового чата, который позволяет обмениваться сообщениями между игроками текущего игрового клуба.



Рис. 18. Игровой чат.

Для отображения панели игрового чата нажмите на кнопку , которая расположена в панели инструментов.

Закреть игровой чат можно в любое время путём нажатия на кнопку .


Сообщение вводится в соответствующем поле и отправляется либо клавишей «Enter», либо кнопкой .

Таблица рекордов.

В главном меню приложения имеется пункт «Таблица рекордов», при выборе которого отображается экран со списком игроков игрового клуба отсортированных по рейтингу, от игрока с наибольшим рейтингом к игроку с наименьшим рейтингом. Будут выведены первые 5 игроков в списке.

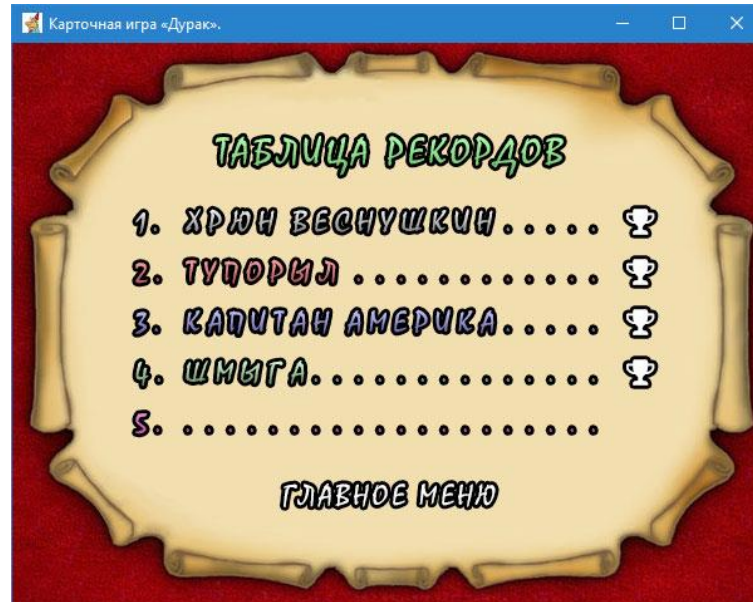



Рис. 19. Таблица рекордов.

При нажатии кнопки  можно просмотреть игровую статистику соответствующего игрока.

Лицензионное соглашение.

Автором программы «Карточная игра «Дурак» является Чуркин Вадим.

Права на музыкальные произведения, представленные в приложении, имеют авторы этих музыкальных произведений. В приложении они представлены в качестве примера возможности воспроизведения фоновой музыки во время игры.

Программа распространяется по лицензии MIT.

ВНИМАНИЕ! ПРОГРАММА «Карточная игра «Дурак» ПОСТАВЛЯЕТСЯ ПО ПРИНЦИПУ «КАК ЕСТЬ». НИКАКИХ ГАРАНТИЙ ЛЮБОГО РОДА НЕ ПРИЛАГАЕТСЯ И НЕ ПРЕДУСМАТРИВАЕТСЯ. ВЫ ИСПОЛЬЗУЕТЕ ЭТО ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ НА СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ РИСК. АВТОР НЕ БУДЕТ НЕСТИ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ НИ ЗА КАКИЕ ПОТЕРИ ИЛИ ИСКАЖЕНИЯ ДАННЫХ, ЛЮБУЮ УПУЩЕННУЮ ВЫГОДУ ИЛИ УБЫТКИ ИНОГО РОДА В ПРОЦЕССЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕПРАВИЛЬНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЭТОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ.

По всем вопросам, связанными с распространением и публикации данной программы, необходимо связаться с автором любым доступным способом.

Если вы нашли какие-либо ошибки в работе программы или у вас имеются предложения по её развитию, напишите автору по электронной почте.

Контактная информация.

Автор программы: *Чуркин Вадим*.

Домашняя страница: <http://wisepoint.ru>.

E-mail: vadim_churkin@mail.ru.

ICQ: #230-114-238.

Оглавление

Введение.....	1
Правила игры.....	2
Интерфейс.....	4
Новая игра.....	7
Загрузка игры.....	11
Панель инструментов.....	12
Кнопка «Домой».....	12
Кнопка «Сеть».....	12
Кнопка «Настройки».....	12
Кнопка «Профиль».....	13
Кнопка «Чат».....	13
Кнопка «Полноэкранный режим».....	13
Кнопка «Выход».....	13
Сетевые настройки.....	14
Настройки приложения.....	17
Профиль игрока.....	18
Игровой чат.....	20
Таблица рекордов.....	21
Лицензионное соглашение.....	22
Контактная информация.....	22