

Handleiding CrossPuzzle

In deze handleiding wordt uitgelegd hoe je japanse puzzels oplost en hoe deze applicatie werkt.

1. Het oplossen van japanse puzzels

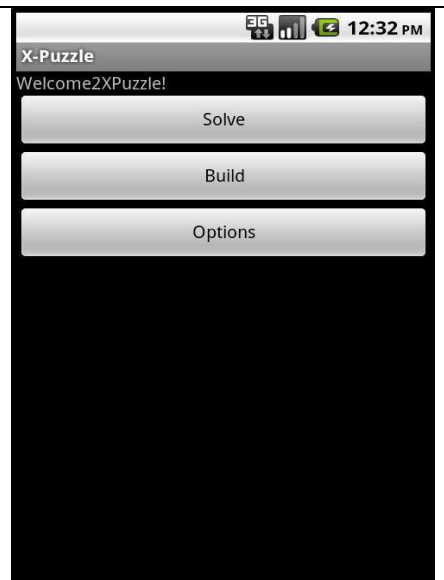
Bij een japanse puzzel staan er cijfers aan de linkerkant en de bovenkant. Deze cijfers geven aan hoeveel hokjes achter elkaar zwart gekleurd moeten worden. Staat er bijvoorbeeld 2 6, dan moeten na 0 of meer witte hokjes 2 zwarte hokjes komen, waarna 1 of meer wit hokje komt en daarna 6 zwarte hokjes met 0 of meer witte hokjes erachter.

Het is handig om niet alleen de zwarte hokjes bij te houden, maar ook de witte omdat je zo zeker weet waar geen zwarte hokjes mogen staan. Daarom kan in deze applicatie een hokje van het veld 3 kleuren hebben. Zwart voor zwarte hokjes, wit voor witte hokjes en grijs voor hokjes waarvan je nog niet weet of ze zwart of wit zijn.

2. Hoe werkt deze applicatie?

Hieronder wordt per scherm uitgelegd wat je kunt doen.

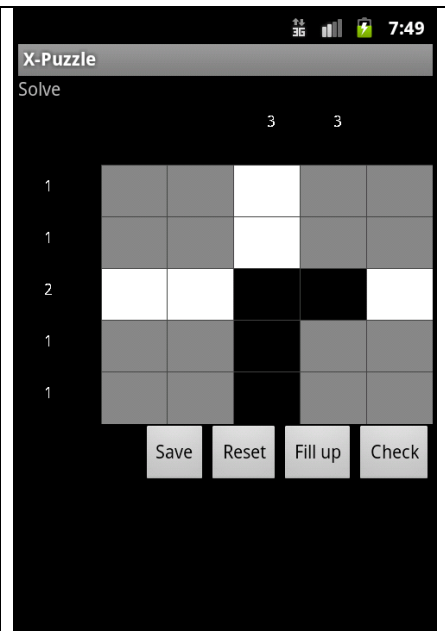
1. Dit is het hoofdmenu. Als je op 'Solve' klikt, verschijnt scherm 2; als je op 'Build' klikt, verschijnt scherm 5; als je op 'Options' klikt verschijnt scherm 9.



2. Op dit scherm is een lijst te zien van alle puzzels die je kan gaan oplossen. Behalve de naam van de puzzel, wordt ook de grootte van de puzzel getoond.



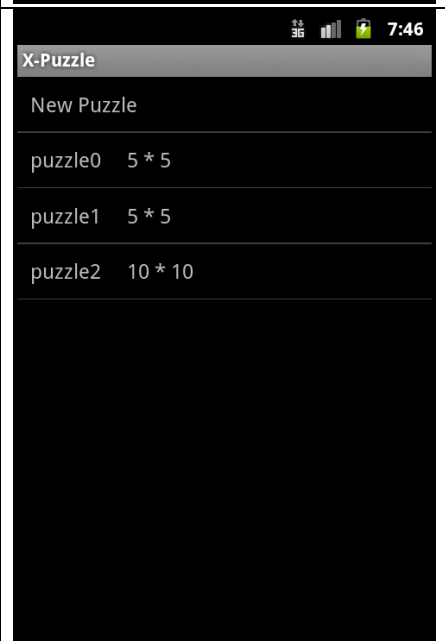
3. In dit scherm kunnen puzzels worden opgelost. Door op de hokjes van het bord te klikken veranderen de kleuren van de hokjes. Als je op een grijs hokje kikt wordt het zwart, als je op een zwart hokje klikt wordt hij wit en als je op een wit hokje klikt wordt hij grijs. Als je op 'Reset' klikt, worden alle hokjes van het bord grijs; als je op 'Fill up' klikt worden alle grijze hokjes wit; als je op 'Check' klikt verschijnt er een venster waarin staat of de puzzel opgelost is of niet (zie scherm 4); als je op 'Save' klikt wordt de puzzel opgeslagen en ga je terug naar scherm 2.



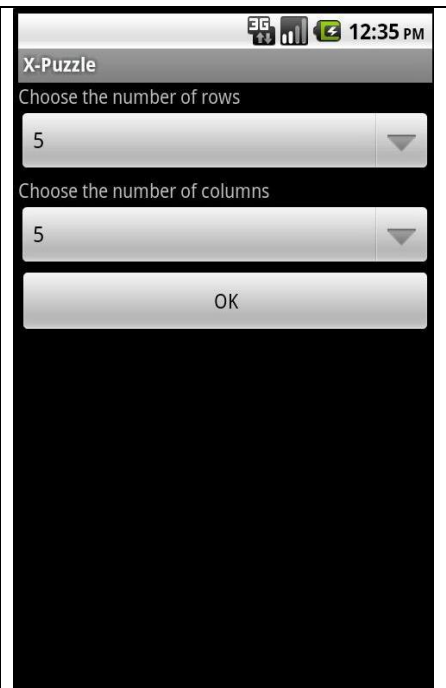
4. Dit venster verschijnt als je op 'Check' klikt in scherm 3. Als je hebt gewonnen en je klikt op 'OK', dan kom je terug in scherm 2. Als je de puzzel niet correct hebt opgelost, staat dat als bericht in het venster. Als je dan op 'OK' klikt blijf je in scherm 3, zodat je verder kunt puzzelen.



5. Op dit scherm is een lijst te zien van puzzels die je al hebt gebouwd, maar nog niet als puzzel hebt opgeslagen. Als je op een van deze puzzels klikt ga je naar scherm 8. Helemaal bovenaan in de lijst staat 'New puzzle'. Als je hierop klikt ga je naar scherm 6.



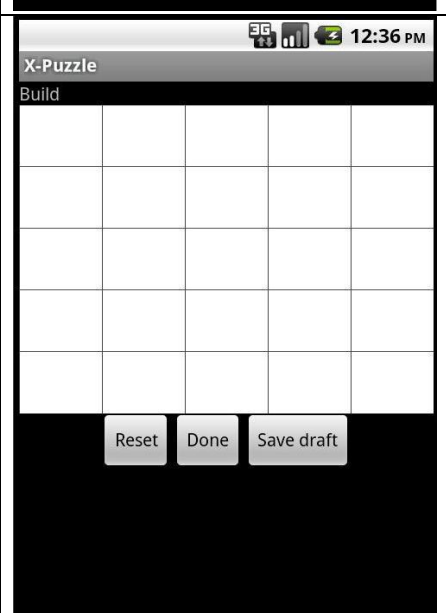
6. Je kan bij dit scherm de grootte van het puzzelbord kiezen. Als je op de keuzebalk klikt kom je in scherm 7. Als de bordgrootte gekozen is kan je op 'Ok' klikken. Je komt dan in scherm 8.



7. Je krijgt hier een aantal opties te zien met rondjes erachter. Als je één rondje aanklikt ga je terug naar het vorige scherm waarin de keuze te zien is in de keuzebalk.



8. In dit scherm kunnen puzzels gebouwd worden. Door op de hokjes van het bord te klikken veranderen de kleuren van de hokjes. Als het hokje zwart is wordt het na 1x klikken wit en als het hokje wit is wordt het na 1x klikken zwart. Als je op 'Reset' klikt worden alle hokjes wit; als je op 'Save Draft' klikt wordt de puzzel opgeslagen als 'draft' en kom je terug in scherm 1; als je op 'Done' klikt wordt de puzzel opgeslagen als 'draft', waarna je terugkomt in scherm 1.



9. Als je op de keuzebalk klikt komt je in scherm 6 (met als opties de talen). Als hij op 'Ok' klikt wordt de taal van de applicatie ingesteld op de taal die in de keuzebalk staat.

