

# **MUIBackgammon**

Marc Ewert

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> MUIBackgammon		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Marc Ewert	October 17, 2022	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>MUIBackgammon</b>	<b>1</b>
1.1	MUIBackgammon	1
1.2	Einführung	2
1.3	Anforderungen	2
1.4	Installation	2
1.5	Aufruf	3
1.6	Benutzung	3
1.7	Spielbrett	4
1.8	Aktionsknöpfe	4
1.9	Statusanzeigen	4
1.10	Einstellungs-Editors	5
1.11	KI-Editor	6
1.12	Menü	7
1.13	ToDo	8
1.14	Danksagungen	8
1.15	Autor	8
1.16	MUI	8

---

# Chapter 1

## MUIBackgammon

### 1.1 MUIBackgammon

MUIBackgammon

V1.00 (00.00.96)

ein auf

MUI  
basierendes Backgammonspiel

Marc Ewert © 1996

Ein paar einführende Bemerkungen...

~Einführung~  
... Worum geht es hier überhaupt?

~Anforderungen~  
... Was muss mein Rechner alles bieten?

~Installation~  
... Wie installiere ich MUIBackgammon

Jetzt gehts richtig los...

~Aufruf~  
... Wie starte ich das Ganze?

~Benutzung~  
... Wie funktioniert MUIBackgammon

Das Nachwort...

Danksagungen

---

... Was wurde für MUIBackgammon alles benutzt

ToDo  
... Was wird sich in nächster Zukunft noch tun?

Autor  
... Wer hat das alles verbrockt?

## 1.2 Einführung

Einführung:=====

MUIBackgammon ist ein auf  
MUI  
basierendes Backgammonspiel. Diese Version ist  
Freeware, d.h. das Programm darf frei kopiert werden, aber die Rechte  
bleiben bei mir.

Natürlich geschieht die Benutzung von MUIBackgammon auf eigene Gefahr hin,  
der

Autor  
kann für keine Schäden, die das Programm angerichtet hat, haftbar  
gemacht werden (blablabla...).

Also bei mir lief das Programm auch im Langzeittest fehlerfrei, und ich kann  
mir auch keine Schäden vorstellen, die das Programm anrichten könnte.

## 1.3 Anforderungen

Anforderungen:=====

MUIBackgammon läuft auf allen Amigas, ab WB 2.0 und MUI 3.0, hoffe ich  
zumindest. Programmiert habe ich es auf einem 68000'er mit WB 3.1 und MUI  
3.3.

## 1.4 Installation

Installation:=====

Ich hatte ehrlich gesagt keine Lust, extra ein Installer Skript zu  
schreiben. Das ist aber auch gar nicht nötig. Einfach die MUIBackgammon  
Schublade an den gewünschten Platz schieben und fertig. Es müssen weder  
Librarys oder Katalogfiles irgendwohin geschoben werden, noch irgendwelche  
Einträge in der User-Startup Datei vorgenommen werden.

---

## 1.5 Aufruf

Aufruf:=====

MUIBackgammon kann wahlweise von der Workbench oder der Shell aus gestartet werden.

Aufruf von der Workbench:

In das MUIBackgammon Verzeichnis wechseln und auf das MUIbg Icon doppelklicken. Als einziger Tooltype Parameter ist FROM vorgesehen, das erlaubt eine bestimmte Einstellungsdatei auszuwählen. Standardmässig wird die Einstellungsdatei ENV:MUIBackgammon gesucht. Wenn man eine Einstellungsdatei mit Piktogramm abgespeichert hat, kann man auch auf dieses Piktogramm doppelklicken.

Aufruf von der Shell:

Entweder in das MUIBackgammon Verzeichnis wechseln und MUIbg eingeben, oder MUIbg mit dem absoluten Pfad eintippen. Auch hier ist nur das FROM Argument vorgesehen, mit dessen Hilfe man eine bestimmte Einstellungsdatei auswählen kann. Gibt man MUIbg ? ein wird die Formatschablone des Befehls angezeigt. Gibt man nun noch ein Fragezeichen ein, wird eine Minibeschriftung ausgegeben. Naja, eben ganz Amigalike ;-)

## 1.6 Benutzung

Benutzung:=====

Im Hauptfenster befinden sich das

Spielbrett  
, einige  
Aktionsknöpfe  
, mehrere

Statusanzeigen  
und der Knopf zum Aufrufen des  
Einstellungs-Editors

. Es  
existiert auch ein

Menü  
mit einigen Befehlen zum konfigurieren von

MUIBackgammon.

Zum Spielverlauf muss ich wohl kaum viele Worte verlieren. Anfangs wird einmal gewürfelt, wobei der erste Würfel dem Wurf des weissen Spielers (Spieler1) und der zweite dem Wurf des schwarzen Spielers (Spieler2) entspricht. Der Spieler mit der höheren Augenzahl darf mit diesem Wurf beginnen. Bei einem Pasch wird das ganze wiederholt. Ist der menschliche Spieler an der Reihe, klickt er mit der Maus auf das Ausgangsfeld und anschliessend auf das gewünschte Zielfeld. Ist der Zug zulässig wird er gesetzt, ansonsten blinkt der Bildschirm auf und die Stellung wird nicht verändert. In der Textausgabeliste rechts unten, werden die entsprechenden Information, was wurde gewürfelt, wer ist an der Reihe, etc. gegeben. Hat

einer der Spieler das Spiel gewonnen, wird das Spielbrett wieder in die Ausgangsstellung versetzt, und von vorne begonnen. Ich hoffe, dass ich die offiziellen Turnierregeln, falls solche überhaupt existieren, implementiert habe. Vielleicht könnte mir ja jemand eine Kopie von den offiziellen Regeln schicken, falls er Literatur darüber hat.

## 1.7 Spielbrett

Spielbrett:=====

Das Spielbrett besteht aus den bekannten 24 dreieckigen Feldern, in der Mitte 2 Bars, und am Rand die beiden Zielfelder. Falls man mit der Anordnung der Felder nicht zufrieden ist, wechselt man einfach in den

Einstellungs-Editor

und sucht sich dort eine andere Anordnung aus. Momentan zeige ich nur 6 Steine pro Feld an, das bedeutet nicht, dass die Mehrsteine vergessen werden, sie sind nur nicht zu sehen. In der nächsten Version werde ich da sicherlich eine bessere Lösung finden.

## 1.8 Aktionsknöpfe

Aktionsknöpfe:=====

Spiele: Falls Mensch dran ist, übernimmt der Computer, nach drücken von "Spiele" diesen Zug, und wartet danach entweder auf das drücken von Return, oder auf ein nochmaliges drücken von "Spiele", bevor er seinen Zug macht.

Zurück: Der Letzte Zug wird rückgängig gemacht.

Neu: Das Brett wird wieder in die Ausgangsstellung versetzt.

Modus: Spielmodus, kann entweder "setzen" oder "spielen" sein. Im Modus "setzen" kann man beliebig Züge auf dem Spielfeld machen, ausser natürlich Züge wie z.B. schwarze Steine in das weisse Zielfeld usw. . Im Modus "spielen" spielt man ganz normal Backgammon, wie der Name sicherlich schon vermuten lässt.

## 1.9 Statusanzeigen

Statusanzeigen:=====

Hier werden die Meldungen von MUIBackgammon ausgegeben.

Züge: Gibt die Anzahl der übrig bleibenden Züge an.

Bewertung: Gibt die Bewertung der aktuellen Spielsituation an. Werte kleiner als Null, zeigen einen Vorteil für Schwarz an. Werte grösser als Null,

zeigen einen Vorteil für Weiss an.

Weisses Ziel: Gibt die Anzahl der bereits ins Ziel gebrachten weissen Steine an.

Schwarzes Ziel: Gibt die Anzahl der bereits ins Ziel gebrachten schwarzen Steine an.

List: Gibt alle sonstigen Meldungen aus. Als da wären, welcher Spieler an der Reihe ist, was gewürfelt wurde etc.

## 1.10 Einstellungs-Editors

Einstellungs-Editor:=====

Der Einstellungseditor ist in vier Bereiche unterteilt.

Allgemein:

Zum allgemeinen einstellen von MUIBackgammon.

Spieler1: Stellt ein, ob Weiss vom Menschen, oder vom Computer gespielt werden soll.

Spieler2: Stellt ein, ob Schwarz vom Menschen, oder vom Computer gespielt werden soll.

So ist es durchaus möglich, den Computer gegen sich selbst spielen zu lassen.

Einzelsschritt: "ein" bedeutet, dass der Computer bevor er setzt auf ein drücken von Return oder des "Play" Knopfes wartet. Die Einstellung "aus" verhindert dieses.

Level: Stellt den Schwierigkeitsgrad ein. Wobei ich empfehle den höchsten Level zu nehmen, der benötigt kaum mehr Rechenzeit und ist sicherlich auch nicht zu schwer.

Brett:

Zum konfigurieren des Spielbrettes.

Blinken: Gibt die Anzahl der Blinker beim setzen des Computer an.

Blinkzeit: Gibt die Geschwindigkeit des Blinkens an.

Bretttyp: Gibt den Typ des Brettbaus an. Um das zu erklären verwende ich nun die Abkürzungen I für weisses Heimfeld, II für weisses Vorfeld, III für schwarzes Vorfeld und IV für schwarzes Heimfeld. Dann entspricht Bretttyp:

0 =>IIIIIV III

1 =>IVIII III

---

2 =>III IIIIV

3 =>III IVIII

Ich hoffe, damit sind alle zufrieden gestellt, falls ich eine mögliche Anordnung vergessen haben sollte, einfach eine Mail an mich schicken, dann nehme ich sie mit auf.

Weisse Steine: Farbe der weissen Steine.

Schwarze Steine: Farbe der schwarzen Steine.

Weisse Felder: Farbe der weissen Felder. Die Felder werden "gedithert", deswegen kann man für beide ein reines weiss nehmen (Sorry, ich habe einen ECS Rechner ohne Grafikkarte und nicht besonders viele Farben übrig 8-( )

Schwarze Felder: Farbe der schwarzen Felder, auch "gedithert".

KI:

Zum einstellen der Bewertungsfunktion.

KI Einstellungen: Öffnet den  
KI-Editor  
.

Aktionsknöpfe:

Zum Bearbeiten von Einstellungsdateien.

Sichern: Sichert die Einstellungen in ENVARC:MUIBackgammon, d.h. sie stehen auch nach dem Ausschalten des Computers beim nächsten Start des Programms zur Verfügung.

Benutzen: Sichert die Einstellungen in ENV:MUIBackgammon, d.h. sie stehen beim nächsten Start des Programms zur Verfügung, falls nicht zwischenzeitlich der Computer neu gestartet wurde.

Laden: Lädt die Einstellungen aus ENV:MUIBackgammon.

## 1.11 KI-Editor

KI-Editor:=====

Hier kann man die Bewertungsfunktion für Weiss und Schwarz einzeln verändern. Dazu muss man die jeweilige "Karteikarte" aktivieren. Nun kann man einen Kommentar zu der aktuellen Einstellung eingeben und diese verändern. Die einzelnen Elemente sind:

---

Bar: Minuspunkte für Steine auf der Bar.

Einzel: Minuspunkte für einzeln stehende Steine.

Einzel(Wkt): Minuspunkte für einzeln stehende Steine, in Relation zu der Wahrscheinlichkeit geschlagen zu werden.

Abstand: Minuspunkte für Gesamtabstand vom eigenen Heimfeld.

Sechs und mehr: Minuspunkte für Felder die mit sechs oder mehr eigenen Steinen besetzt sind.

Block: Pluspunkte für Blöcke (Gruppe von Feldern, die von jeweils mehr als zwei eigenen Steinen besetzt sind).

Ziel: Pluspunkte für Steine, die bereits im Ziel sind.

Heimfeld: Pluspunkte für Steine, die im eigen Heimfeld sind.

Verteilung: Minuspunkte für eine ungleichmaessige Verteilung im eigenen Heimfeld.

Wenn man nun z.B. die Bewertung für Weiss dahingehend verändert, dass er für eigene einzeln stehende oder geschlagene Steine weniger abzieht, als für schwarze, dann hat man einen aggressiven Spieler kreiert, der eigene Verlust in Kauf nimmt, um seinem Gegener schaden zu können.

Diese Einstellungen können natürlich auch mit den altbekannten Knöpfen abgespeichert werden.

## 1.12 Menü

Menü:=====

Entspricht in etwa dem Standard Workbench Preferences Menü

Projekt:

über MUIBackgammon: Gibt eine kleine Information zu MUIBackgammon aus.

öffnen: Öffnet eine Einstellungsdatei.

speichern als: Speichert eine Einstellungsdatei.

beenden: Beendet das Programm.

Vorgaben:

auf Vorgaben zurücksetzen: Stellt die "Fabrikeinstellungen" ein.

auf zuletzt gespeichertes: Lädt die zuletzt gespeicherten Einstellungen, also ENVARC:MUIBackgammon.

auf vorherigen Stand: Lädt die zuletzt "benutzen" Einstellungen, also ENV:MUIBackgammon.

---

Optionen:

Piktogramme erzeugen: Zur Auswahl, ob Piktogramme beim Abspeichern der Einstellungsdateien erzeugt werden sollen. Diese Einstellung selbst wird auch mit abgespeichert.

### 1.13 ToDo

ToDo:=====

- \* Verbesserte Grafik.
- \* Verbesserter Spielalgorithmus.
- \* Turniermodus (Verdoppelungswürfel, Ergebnisse merken).
- ...

### 1.14 Danksagungen

Danksagungen:=====

Folgende Utilities habe ich beim Entwickeln von MUIBackgammon benutzt:

CatEdit © Rafael D'Halleweyn

FlexCat © Jochen Wiedmann

MUI © Stefan Stuntz

M2Amiga © A+L AG

### 1.15 Autor

Autor:=====

geschrieben hat das Ganze Marc Ewert.

Ich bin per email unter <ewertmac@cs.tu-berlin.de> zu erreichen. Ich würde mich freuen, wenn der eine oder andere einen Kommentar zu MUIBackgammon sendet. Konstruktive Kritik ist immer willkommen (übrigens auch besser aussehende Icons für das Programm, das Programmverzeichnis und die Einstellungsdateien).

### 1.16 MUI

---

This application uses

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/94 by Stefan Stuntz

MUI is a system to generate and maintain graphical user interfaces. With the aid of a preferences program, the user of an application has the ability to customize the outfit according to his personal taste.

MUI is distributed as shareware. To obtain a complete package containing lots of examples and more information about registration please look for a file called "muiXXusr.lha" (XX means the latest version number) on your local bulletin boards or on public domain disks.

If you want to register directly, feel free to send

DM 30.- or US\$

20.

to

Stefan Stuntz Eduard-Spranger-Straße 7 80935 München GERMANY

---