

# Pents

ver. 2.0

## Il gioco

Lo scopo del gioco è quello di risolvere dei puzzle sistemando i pezzi disponibili fino a riempire completamente la tavola scelta.

I pezzi sono le 12 forme, chiamate *pentomini*, realizzate accostando lungo i lati, in tutti i modi possibili, 5 quadrati.

Oltre alle tavole predefinite è possibile disegnare da soli tutte le tavole che si vuole risolvere. Ogni tavola ammette uno specifico numero di soluzioni, da una sola a diverse migliaia.

Le tavole più difficili da risolvere hanno 60 caselle e richiedono l'utilizzo di tutti e 12 i *pentomini*; tavole più semplici da risolvere possono essere costruite con un numero minore di caselle e quindi risolte con meno pezzi.



## Come giocare

L'area di gioco mostra la tavola che deve essere risolta e un nastro scorrevole sul quale sono posizionati i 12 pentomini. Per prima cosa dovrete prendere dal nastro il pezzo che desiderate posizionare sulla tavola, tenendo il dito su di esso per uno o due secondi, dopodiché potrete muoverlo direttamente sulla

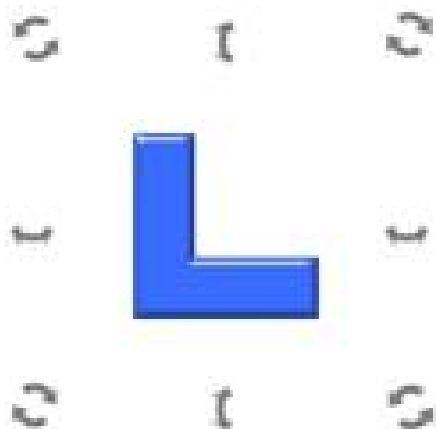
tavola, oppure ruotarlo e rovesciarlo fino ad avere l'orientamento corretto. Una volta tolto dal nastro, un pezzo può essere mosso anche senza dovervi mettere il dito sopra. Se il pezzo viene lasciato in prossimità di una posizione libera sulla tavola, questo viene posizionato automaticamente.

Se volete ruotare o rovesciare un pezzo prima di posizionarlo, dovrete rilasciarlo sullo sfondo oppure in un punto della tavola già occupato.

Per ruotare e rovesciare un pezzo, potete usare i bottoni mostrati qui sotto:



Un altro modo è quello di dare un doppio colpo con il dito **intorno** al pezzo (non **su di esso**): sopra o sotto per rovesciarlo verticalmente, a destra o a sinistra per rovesciarlo orizzontalmente, lungo le diagonali per ruotarlo.



Per rimuovere un pezzo dalla tavola, semplicemente muovetelo dalla sua posizione e posizionate sopra il nastro scorrevole, oppure selezionatelo e date un colpo sul nastro.

Intorno alla tavola vengono visualizzate le seguenti informazioni:

- in alto a sinistra, il numero di pezzi necessari a risolvere il puzzle;
- in alto a destra, il tempo di gioco;
- in basso a sinistra, il numero totale di soluzioni esistenti per quella tavola;
- in basso a destra, il numero di suggerimenti utilizzati fino a quel momento.

Se non riuscite a risolvere il puzzle, potete richiedere un aiuto: se i pezzi messi fino a quel momento sono in una posizione corretta, il programma posizionerà il pezzo successivo, altrimenti rimuoverà via via i pezzi non corretti e posizionerà un

nuovo pezzo nella giusta posizione. Potrete richiedere fino a tre suggerimenti. A seconda della tavola e dei pezzi già sistemati, questa operazione potrebbe richiedere abbastanza tempo.



Potete abbandonare il gioco e tornare al menu in qualsiasi momento: il gioco verrà messo in pausa e ripreso successivamente.

Per terminare la partita in corso e ricominciare una da capo, dovrete premere il bottone "Abbandona".

Quando riuscite a risolvere un puzzle, il programma controlla che questa sia effettivamente una nuova soluzione e la salva. Se trovate di nuovo una stessa soluzione, ma in minor tempo, la vecchia soluzione verrà sostituita dalla nuova.

Ogni volta che trovate una soluzione avrete la possibilità di inviare una sua immagine per **email**. Oltre all'immagine, il messaggio di posta conterrà anche la tavola codificata come un normale iperlink; questo potrà essere utilizzato dal destinatario, se ha Pents, per **importare** la tavola nella propria applicazione.



## Tavole

Ci sono solo 30 tavole predefinite, così che possiate creare da soli tutte le tavole che volete; basterà premere il bottone "Crea una tavola".



I bottoni dell'editor mostrati qui sotto, permettono di impostare le seguenti modalità:

**Disegna:** muovendo il dito disegnerete un rettangolo che verrà riempito con le caselle della tavola;

**Cancella:** in questo caso il rettangolo che disegnerete muovendo il dito indicherà le caselle da cancellare;

**Auto:** in questa modalità se posizionerete il dito su una zona vuota, muovendolo disegnerete delle nuove caselle della tavola; viceversa, partendo da una casella piena, il vostro dito avrà la funzione di una gomma;

**Zoom:** con le dita potrete scorrere l'area di disegno e ingrandire o rimpicciolire la sua scala.



Mentre disegnate (o cancellate) le caselle della tavola, un numero in alto a destra mostra quanti pezzi sono necessari a risolvere (riempire) la tavola; il numero più piccolo indica quante caselle sono in eccesso, cioè non possono essere riempite. Questi numeri sono rossi se la tavola richiede più dei

12 pezzi disponibili, in giallo se ci sono delle caselle di troppo (cioè il numero di caselle non è un multiplo di 5). Quando il numero è verde, la tavola contiene un numero valido di caselle e si può provare a salvarla premendo il bottone "Fine".

Una tavola può essere formata anche da più parti separate. Quando provate a salvare una tavola, il programma controlla la sua validità, cioè che la tavola ammetta almeno una soluzione, e che non sia stata già salvata una tavola con la stessa forma (anche ruotata o rovesciata). Se la tavola è nuova e valida, può essere salvata e il programma può calcolare tutte le soluzioni esistenti (considerando quelle che possono essere ottenute con rotazioni e rovesciamenti come un'unica soluzione).


A seconda della forma della tavola, la ricerca può durare anche diversi minuti; voi comunque potete interrompere la ricerca in qualsiasi momento oppure scegliere di non effettuarla affatto o effettuarla in *background*, cioè in un processo separato, in modo che possiate continuare a giocare senza interruzioni. La ricerca delle soluzioni può anche essere effettuata in qualsiasi momento dalla lista delle tavole.


Premendo il bottone "Tavole" del menu nella pagina principale, potrete vedere tutte le tavole definite e scegliere quella che volete risolvere. Per ogni tavola è visualizzata una miniatura con l'indicazione del numero di pezzi necessari a risolverla e il numero totale di soluzioni.

Se il numero di soluzioni non è stato ancora determinato, cioè è presente la scritta "almeno", è possibile calcolarle in qualsiasi

momento premendo l'icona .



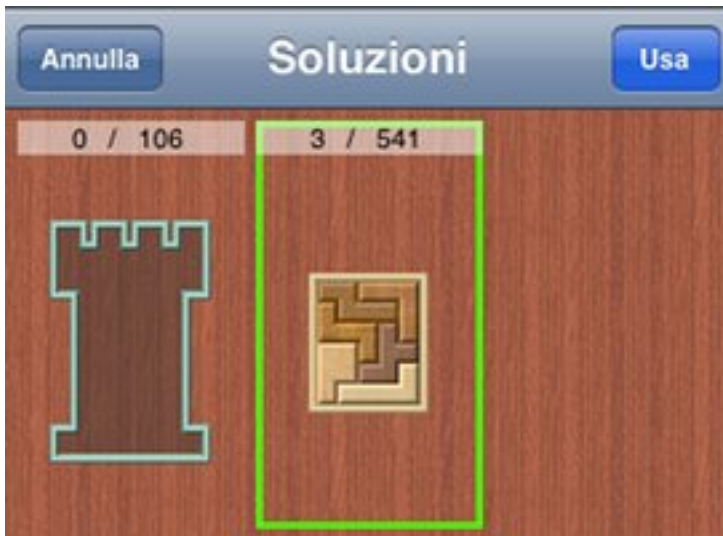
Potete cancellare le tavole che avete creato premendo l'icona . Cancellando la tavola verranno rimosse anche tutte le soluzioni che avrete eventualmente trovato.

Premendo l'icona con la busta  potrete inviare per email la tavola codificata. Se il destinatario possiede Pents, potrà importare nell'applicazione la vostra tavola. Se vorrete, potrete inviare le vostre tavole al nostro indirizzo di posta [info@geomago.com](mailto:info@geomago.com): le più interessanti verranno aggiunte alla lista di tavole importabili direttamente dal nostro sito <http://www.geomago.com>.

## Soluzioni

Premendo il bottone "Soluzioni" del menu nella pagina

principale, potrete visualizzare tutte le tavole e tutte le soluzioni trovate per ognuna. Le tavole di cui non avete ancora trovato soluzioni sono mostrate vuote, per le altre è mostrata una miniatura dell'ultima soluzione. Il numero di soluzioni trovate è visualizzato a fianco del numero totale esistente (un segno + vicino al numero significa "almeno").



Selezionando una tavola risolta, verrà visualizzata una nuova pagina con una miniatura per ognuna delle soluzioni trovate insieme al numero di suggerimenti utilizzati e al tempo impiegato per trovarla. Premendo il bottone **Usa** potrete scegliere la tavola da risolvere.



Premendo il bottone con la busta, in alto a destra, potrete inviare una email contenente un'immagine della pagina.

## Impostazioni

La pagina dei *Impostazioni* permette di cambiare l'aspetto di diversi elementi del gioco.



Premendo i diversi bottoni circolari, potrete scegliere l'aspetto dei pezzi, del nastro scorrevole, dello sfondo e della tavola. Per tutti questi elementi è possibile impostare la scelta su "casuale".

In più, potete scegliere se visualizzare o meno il timer e una griglia di riferimento sulla tavola.

È possibile impostare le seguenti opzioni:

- avvio direttamente in modalità gioco, quando esiste una partita precedentemente interrotta;
- salvataggio automatico di ogni nuova soluzione trovata;
- immediato utilizzo nel gioco della tavola appena disegnata.