



15 марта 2004 г.

<http://bazon.n-chelny.ru>

## Лицензионное соглашение

Данный программный продукт распространяется “как есть”. Это означает, что авторы не несут *никакой* ответственности за возможное действие программы, приведшей к потере данных, поражению компьютера и прочим негативным последствиям.

Игра “MemoryGame” реализована с открытым исходным кодом, поэтому необходимо соблюдение некоторых правил при его использовании (при описания файлов начальной веткой будет src/ru/nchelny/bazon/MemoryGame):

- Нижеследующие правила распространяются на всю часть исходного кода, кроме файлов в каталоге notBAZON (эта часть не является разработкой BAZON Group, поэтому смотрите их собственные лицензии, если есть);
- Вы можете пользоваться исходным кодом игры, дополнять его, изменять. Если вы захотите распространять (дарить, продавать, выкладывать на сайте и тому подобное) полученный таким образом продукт, вы должны будете приложить также и исходный код к нему;
- При этом ссылка на BAZON Group в коде не обязательна;
- Тем не менее, в документации вы должны будете описать данное лицензионное соглашение на часть кода BAZON Group;
- На оригинальные темы BAZON Group (Turtle, hrumer) распространяются данные правила исходного кода с ограничениями, описанными в правилах для бинарного кода и в состав дистрибутива исходных текстов не включаются;

При распространении бинарного кода необходимо учитывать следующие правила:

- Дистрибутив должен распространяться с минимальной структурой, описанной в *Приложении*;
- Права BAZON Group сохраняются лишь на структурное и графическое содержание тем. Это значит, что картинки-пиктограммки распространяются по правилам исходного кода, и подборка звуковой темы не может меняться, но распространение ее идет по правилам распространения самих файлов \*.wav;
- Права на компоновку \*.jar пакетов принадлежат BAZON Group. Их содержание не должно меняться;
- Содержание тем или языковых настроек вы можете дополнить своими. При этом они должны быть завернуты в отдельный пакет. При этом вы можете защитить ваши труды лицензией и написать документацию (они могут лежать в любом месте), но вы не можете поменять имя распространяемого пакета (Например: MemoryGame from BAZON Group с новой темой от Васи Пупкина);

- Командные файлы оболочки (Например \*.cmd, \*.sh, \*.bash и др.) вы можете писать и изменять по своему желанию без ограничений. В дистрибутиве распространяется только примерный вариант запуска игры;

## Введение

MemoryGame from BAZON Group – игра-гифт. Написана она в честь дня рождения Hgame//BAZON Group (15 марта).

MemoryGame – игра для тренировки памяти и развития ассоциативного мышления. Подходит как для детей дошкольного так и для детей послевузовского возраста.

При использовании специальных тем может быть повышена внимательность, быстрота запоминания.

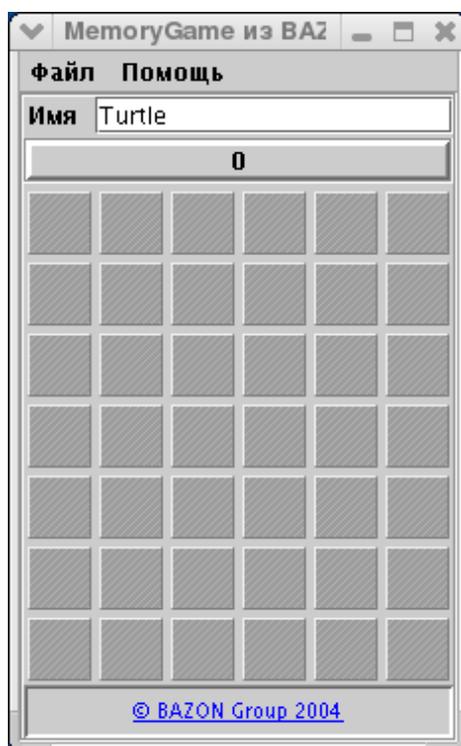
При использовании нескольких уровней сложности возможно увеличение запоминаемого объема и развития памяти в различных направлениях.

Возможность сохранения результатов позволяет анализировать стабильность запоминания. Проводить по результатам дополнительные мероприятия.

И в конце концов, в игра позволяет просто весело поиграть.

## Описание MemoryGame

После загрузки игры видим подобное окошко.



Оно состоит из меню, игрового и информационного поля.  
Игровое меню можно представить следующим деревом:

- Файл – меню основных настроек;
  - Новый – новая игра;
  - Уровень игры – выбор уровня игры;
    - Легкий – выбор легкого варианта (4x5);
    - Средне – выбор среднего варианта (6x7);
    - Сложный – выбор сложного варианта (8x9);
  - Таблица рекордов – таблица рекордов по данному уровню сложности;
  - Язык – выбор языка;
    - Default BAZON – язык по умолчанию при ошибке смены языка;
    - en\_EN – английский, Англия;
    - en\_US – английский, США;
    - ru\_RU – русский, Россия;
    - ... – дополнительные языки;
  - Темы – игровые темы (отображение пиктограмм, звучание музыки);
    - Turtle – оригинальная тема *Turtle//BAZON Group*;
    - hrumer – оригинальная тема *Hrumer//BAZON Group*;
    - ... – дополнительные темы;
  - Выход – выход из игры;
- Помощь – небольшая помощь;
  - Правила – краткие правила;
  - О программе – окошко о программе;

Игровое поле состоит из некоторого числа плиточек (зависит от уровня сложности). Они могут иметь два состояния – открыто или закрыто. Закрытое состояние характеризуется единственностью формы отображения. Открытое состояние может иметь различные картинки.

Информационное поле отображает строчку “© BAZON Group 2004”.

## Правила игры

Правила очень просты и понятны. При нажатии на кнопку она открывается. Если следующая открытая и предыдущая – одинаковые картинки, то кнопки остаются незакрытыми, иначе закрываются вновь.

## Создание собственных тем

Если вам захотелось создать собственную тему (посложнее, полегче или просто другую, то вы можете это легко сделать. При этом после завершения необходимых действий она автоматически будет доступна в игре.

Для начала необходимо нарисовать 37 картинок-пиктограммки (36 – открытые плиточки, 1 – закрытая). При этом открытые плитки необходимо именовать, начиная с “00.png” и заканчивая “35.png”. Имя закрытой плитки “pic.png”. При этом важно соблюдать регистр “\*.png” в нижнем регистре. Наличие картинок для темы *обязательно*.

Если вы хотите дополнить свою тему звуками, то вам также необходимо будет создать или скомпоновать несколько звуковых файлов:

**new.wav** – проигрывается в начале игры;

**end.wav** – проигрывается при окончании игры;

**open.wav** – звучит при открытии плитки;

**twins.wav** – возникает при одинаковости открытых плиток;

Напомню, что регистр имеет значение.

Далее необходимо будет все получившееся раскидать по дереву каталогов (либо делать это сразу), соблюдая следующую структуру:

- Themes
  - Theme1\_name
    - pic – в этом каталоге находятся картинки;
    - mus – в этом каталоге находятся звуки;
  - Theme2\_name
    - pic
    - mus
  - ...

После этого нужно будет перенести в jar-архив и добавить в classpath игры (смотрите для примера командный файл запуска). Для примера также можете посмотреть файл MGthemes.jar

## Создание собственных языковых настроек

Процедура аналогична созданию тем, только берется и редактируется файл MessagesBundle.properties и сохраняется как MessagesBundle\_YourPropName.properties в каталог props/. Затем также все это ложится в jar-архив и добавляется в classpath игры.

## От авторов

Авторами MemoryGame являются *Turtle//BAZON Group* и *Hrumer//BAZON Group*. Связаться с ними можно по адресам [turtle@alphatech.ru](mailto:turtle@alphatech.ru) и [alexc@n-chelny.ru](mailto:alexc@n-chelny.ru) соответственно. Или по ICQ 234799385 (Turtle) и 113960456 (Hrumer).

Права на игру принадлежат BAZON Group и условия распространения описаны в лицензионном соглашении.

## Приложение

Минимальный комплект поставки:

- doc
  - MGDoc\_ru\_RU.pdf
  - MGDoc\_en\_US.pdf
- bin
  - MemoryGame.jar
  - MGproperties.jar
  - MGthemes.jar
- MemoryGame\_Data.dtd
- MemoryGame\_Data.xml