

Τεκμηρίωση του Ιάγνος

Copyright © 2000 Eric Baudais

Copyright © δείτε <http://gnome.gr/> Για περισσότερα

Δίνεται άδεια για αντιγραφή, διανομή και/ή τροποποίηση του εγγράφου υπό τους όρους της Ελεύθερης Άδειας Τεκμηρίωσης GNU (GFDL), Έκδοση 1.1 ή μεταγενέστερη εκδιδόμενη από το Ίδρυμα Ελεύθερου Λογισμικού χωρίς Σταθερά Εδάφια, χωρίς Εξώφυλλα Κειμένου, και χωρίς Οπισθόφυλλα Κειμένου. Μπορείτε να βρείτε ένα αντίγραφο της GFDL σε αυτόν τον [σύνδεσμο](#) ή στο αρχείο COPYING-DOCS που διανεμήθηκε με αυτόν τον οδηγό.

Αυτή η τεκμηρίωση είναι μέρος της συλλογής τεκμηρίωσης του GNOME όπως διανέμεται υπό τους όρους της GFDL. Εάν επιθυμείτε να διανείμετε αυτή την τεκμηρίωση ξεχωριστά από την συλλογή, μπορείτε να το κάνετε εάν η τεκμηρίωση συνοδεύεται από αντίγραφο της άδειας (GFDL) όπως περιγράφεται στον τομέα 6 της άδειας.

Πολλά από τα ονόματα που χρησιμοποιούνται από εταιρίες για να ξεχωρίσουν τα προϊόντα και τις υπηρεσίες τους είναι σήματα κατατεθέντα. Όπου αυτά τα ονόματα εμφανίζονται στην τεκμηρίωση GNOME, και τα μέλη της ομάδας τεκμηρίωσης GNOME έχουν γνώση αυτών, τότε αυτά αναγράφονται με κεφαλαίους χαρακτήρες ή με αρχικούς κεφαλαίους χαρακτήρες.

ΤΟ ΕΓΓΡΑΦΟ ΚΑΙ ΤΡΟΠΟΠΟΙΗΜΕΝΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΥΤΟΥ ΠΑΡΕΧΟΝΤΑΙ ΥΠΟ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΤΗΣ ΑΔΕΙΑΣ GNU FREE DOCUMENTATION ME ΤΗΝ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΗ ΟΤΙ:

1. Η ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΑΥΤΗ ΠΑΡΕΧΕΤΑΙ "ΩΣ ΕΧΕΙ", ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΝΕΝΟΣ ΕΙΔΟΥΣ, ΕΚΦΡΑΣΜΕΝΗ Ή ΝΟΟΥΜΕΝΗ, ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΜΕΝΩΝ, ΧΩΡΙΣ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟ, ΕΓΓΥΗΣΕΩΝ ΟΤΙ ΤΟ ΕΓΓΡΑΦΟ Ή ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ ΤΟΥ ΕΓΓΡΑΦΟΥ ΕΙΝΑΙ ΕΛΕΥΘΕΡΑ ΚΑΘΕ ΕΛΑΤΤΩΜΑΤΟΣ, ΕΜΠΟΡΕΥΣΙΜΑ, ΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΓΙΑ ΕΝΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΣΚΟΠΟ, Η ΜΗ-ΠΑΡΑΒΑΙΝΟΝΤΑ. Η ΕΥΘΥΝΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ, ΑΚΡΙΒΕΙΑ, ΚΑΙ ΑΠΟΔΟΣΗ ΤΟΥ ΕΓΓΡΑΦΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΔΙΚΗ ΣΑΣ. ΑΝ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΕΓΓΡΑΦΟ Η ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΤΟΥ ΑΠΟΔΕΙΚΤΟΥΝ ΕΛΑΤΤΩΜΑΤΙΚΑ ΜΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΤΡΟΠΟ, ΕΣΕΙΣ (ΚΑΙ ΟΧΙ Ο ΑΡΧΙΚΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ Ή ΟΠΟΙΟΣΔΗΠΟΤΕ ΣΥΜΒΑΛΛΟΝΤΑΣ) ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΤΕ ΤΟ ΚΟΣΤΟΣ ΟΠΟΙΑΣΔΗΠΟΤΕ ΑΝΑΓΚΑΙΑΣ ΥΠΗΡΕΣΙΑΣ, ΕΠΙΣΚΕΥΗΣ Ή ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ. Η ΑΠΑΛΛΑΓΗ ΕΥΘΥΝΗΣ ΠΟΥ ΣΥΝΟΔΕΥΕΙ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΕΙΝΑΙ ΑΝΑΠΟΣΠΑΣΤΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΑΥΤΗΣ. ΚΑΜΙΑ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ Ή ΠΑΡΑΛΛΑΓΩΝ ΑΥΤΗΣ ΔΕΝ ΕΠΙΤΡΕΠΕΤΑΙ ΠΑΡΑ ΜΟΝΟ ΕΑΝ ΣΥΝΟΔΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΠΑΛΛΑΓΗ ΕΥΘΥΝΗΣ. ΚΑΙ
2. ΣΕ ΚΑΜΙΑ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΚΑΙ ΥΠΟ ΚΑΜΙΑ ΝΟΜΙΚΗ ΣΥΝΘΗΚΗ, ΕΙΤΕ ΜΕΣΩ ΣΥΜΒΟΛΑΙΩΝ Ή ΑΛΛΙΩΣ, ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΟΝΤΑΙ Ο ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ, Ο ΔΙΑΝΟΜΕΑΣ, Η ΑΛΛΟΣ ΣΥΝΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ, ΓΙΑ ΕΜΜΕΣΕΣ Η ΑΜΕΣΕΣ, ΤΥΧΑΙΕΣ Ή ΜΗ ΖΗΜΙΕΣ ΠΑΝΤΩΣ ΦΥΣΕΩΣ ΠΟΥ ΠΡΟΕΡΧΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ ΚΑΙ/Ή ΠΑΡΑΛΛΑΓΩΝ ΑΥΤΗΣ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΕΑΝ ΕΧΕΙ ΥΠΑΡΞΕΙ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΙΘΑΝΟΤΗΤΑ ΥΠΑΡΞΗΣ ΤΕΤΟΙΩΝ ΖΗΜΙΩΝ.

Ανάδραση

Για να αναφέρετε ένα σφάλμα ή να κάνετε μια πρόταση σχετικά με την εφαρμογή Ιάγνος ή αυτή την τεκμηρίωση, ακολουθήστε τις οδηγίες στη [Σελίδα ανάδρασης του GNOME](#).

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Τεκμηρίωση του Ιάγνος		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Eric Baudais	May 27, 2009	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME
Τεκμηρίωση του Ιάγνος, έκδοση 2.9	February 2008	Claude Paroz claudio@2xlibre.net Έργο τεκμηρίωσης του GNOME	
Τεκμηρίωση του Ιάγνος, έκδοση 2.8	Σεπτέμβριος 2004	Eric Baudais baudais@okstate.edu Έργο τεκμηρίωσης του GNOME	
0.1	4 Φεβρουαρίου 2000	Ολοκλήρωση πρώτου προσχεδίου.	EB
0.2	5 Φεβρουαρίου 2000	Προσθήκη υποσημείωσης στην ενότητα Γιατί. Διόρθωση μερικών ορθογραφικών λαθών.	EB
0.3	7 Φεβρουαρίου 2000	Μετατροπή του εγγράφου για σύμβαση με το πρότυπο GDP. Ξεκαθάρισμα της ενότητας Παιχνιδιού.	EB
1.0	7 Απριλίου 2000	Αδειοδότηση της τεκμηρίωσης του Ιάγνος υπό την FDL. Ανανέωση των στιγμιότυπων οθόνης στο πρότυπο GDP, MicroGUI.	EB

Contents

1	Εισαγωγή	1
1.1	Τι είναι ο Ιάγνος;	1
1.2	Γιατί το Othello ονομάζεται Ιάγνος;	1
2	Παίξιμο του Ιάγνος	1
3	Ρυθμίσεις παιχνιδιού	5
3.1	Χρώμα παιχνιδιού και δυσκολία	5
3.2	Επιλογή χρήσης γρήγορων κινήσεων	5
3.3	Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση ήχου	5
4	Εμφάνιση	6
4.1	Κινούμενες εικόνες	6
4.2	Αλληπάλληλες αντιστροφές	6
4.3	Εμφάνιση πλέγματος	7
4.4	Αντιστροφή τελικών αποτελεσμάτων	7
4.5	Σετ πλακιδίων	7
5	Δικτυακά παιχνίδια	8
6	Γνωστά σφάλματα και περιορισμοί	9
7	Συγγραφείς	9
8	Άδεια χρήσης	9

List of Figures

1	Θέση εκκίνησης	2
2	Πρώτη κίνηση	3
3	Τα λευκά δε μπορούν να παγιδεύσουν το μαύρο πλακίδιο στο κέντρο της μεσαίας στήλης επειδή υπάρχουν λευκά πλακίδια που μπλοκάρουν τα άκρα εκείνης της στήλης. Αν ήταν η σειρά των μαύρων, τα μαύρα θα τοποθετούσαν ένα πλακίδιο στο πάνω μέρος της στήλης, αλλά θα γύριζαν μόνο το πρώτο από τα δύο λευκά πλακίδια.	4
4	Το μενού Προτιμήσεις Iagno με την επιλεγμένη την καρτέλα Παιχνίδι.	6
5	Το μενού Προτιμήσεις με επιλεγμένη την καρτέλα Εμφάνιση.	8

Abstract

Τα Ιάγνος είναι το παιχνίδι στρατηγικής δύο παικτών του Othello, το οποίο είναι επίσης γνωστό και ως Reversi και είναι παρόμοιο με το Go. Τα κομμάτια είναι πλακίδια με τη μία πλευρά τους μαύρη και την άλλη λευκή και ο στόχος του παίκτη είναι να γυρίζει τα πλακίδια του αντιπάλου στο δικό του χρώμα, ενώ εμποδίζει τον αντίπαλο να κάνει το ίδιο σ' αυτόν. Όταν το ταμπλώ γεμίσει με πλακίδια, κερδίζει ο παίκτης με τα περισσότερα πλακίδια του δικού του χρώματος.

1 Εισαγωγή

1.1 Τι είναι ο Ιάγνος;

Ο Ιάγνος είναι μια εκδοχή στον υπολογιστή του παιχνιδιού Reversi, που πιο συχνά ονομάζεται Othello. Ο Ιάγνος είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής δύο παικτών, όμοιο με το Go. Το ταμπλώ έχει διαστάσεις 8 επί 8 πλακίδια, τα οποία είναι μαύρα στη μία πλευρά και λευκά στην άλλη. Ο σκοπός του Ιάγνος είναι να γυρίσετε όσο το δυνατόν περισσότερα πλακίδια του αντιπάλου στο δικό σας χρώμα, χωρίς να γυρίσει ο αντίπαλος τα δικά σας. Αυτό συμβαίνει με την παγίδευση των πλακιδίων του αντιπάλου ανάμεσα σε δύο του δικού σας χρώματος.

Ο Ιάγνος επίσης υποστηρίζει **πολλαπλούς παίκτες** με δύο ανθρώπους στον ίδιο υπολογιστή ή σε δίκτυο.

Για να παίξετε το Ιάγνος, επιλέξτε Ιάγνος από το υπομενού Παιχνίδια του μενού Εφαρμογές, ή πληκτρολογήστε την εντολή **iaqno** στη γραμμή εντολής.

1.2 Γιατί το Othello ονομάζεται Ιάγνος;

Πιθανώς θα αναρωτιέστε γιατί το παιχνίδι αυτό ονομάζεται Ιάγνος αντί για Othello ή gnothello. Η απάντηση σ' αυτό είναι πολύπλοκη, και περιλαμβάνει πράγματα όπως σήματα κατατεθέντα και δικηγόρους και τέτοια. Αντί να το αφήσουμε εκεί, θα σας πω μια μεγάλο και μπερδεμένο ψέμα για την προέλευση του ονόματος Ιάγνος.

Ένα βράδυ που 'βρεχε, σαν τα συνηθισμένα Λονδρέζικα βράδια, ένας μοναχικός προγραμματιστής καθόνταν μπροστά στη οθόνη του υπολογιστή του. Ο Ίαν είχε μόλις ολοκληρώσει ένα αριστουργηματικό παιχνίδι. Ήταν ένα πλήρως διαδραστικό παιχνίδι Othello και αποφάσισε να παίξει με το όνομα και να το ονομάσει gnothello, μια που το παιχνίδι γράφτηκε χρησιμοποιώντας το GNOME.

Αργότερα όταν ήρθαν τα φιλαράκια του, όπως κάθε προγραμματιστής έτσι και ο Ίαν τους έδειξε το αριστούργημά του. Εκείνοι τον κορόιδεψαν και του είπαν ότι το παιχνιδάκι του δεν αξίζει δεκάρα και ότι ήταν μια γελοία προσπάθεια για να γίνει πραγματικός χάκερ. Μετά που τους έδιωξε με τις κλωτσιές ο Ίαν αποφάσισε να μετονομάσει το πρόγραμμά του σε Ιάγο¹ για το κακό που επέφερε στον εαυτό του λόγω αυτού του παιχνιδιού. Όλα τα προγράμματα του GNOME έχουν ένα μέρος του GNOME μέσα τους, σκέφτηκε ο Ίαν, και μετά από μακρά περίσκεψη αποφάσισε το όνομα που αργότερα λάτρεψε, Ιάγνος.

2 Παίξιμο του Ιάγνος

Το παιχνίδι αρχίζει με τέσσερα πλακίδια τοποθετημένα σε ένα κουτί στο μέσο του ταμπλώ. Τα πλακίδια έχουν το ίδιο χρώμα σε κάθε γωνιά όπως φαίνεται στο Figure 1.

¹Ο Ιάγος είναι η νέμεση του Οθέλλου στο θεατρικό έργο *Οθέλλος* του Ουίλιαμ Σέξπιρ.

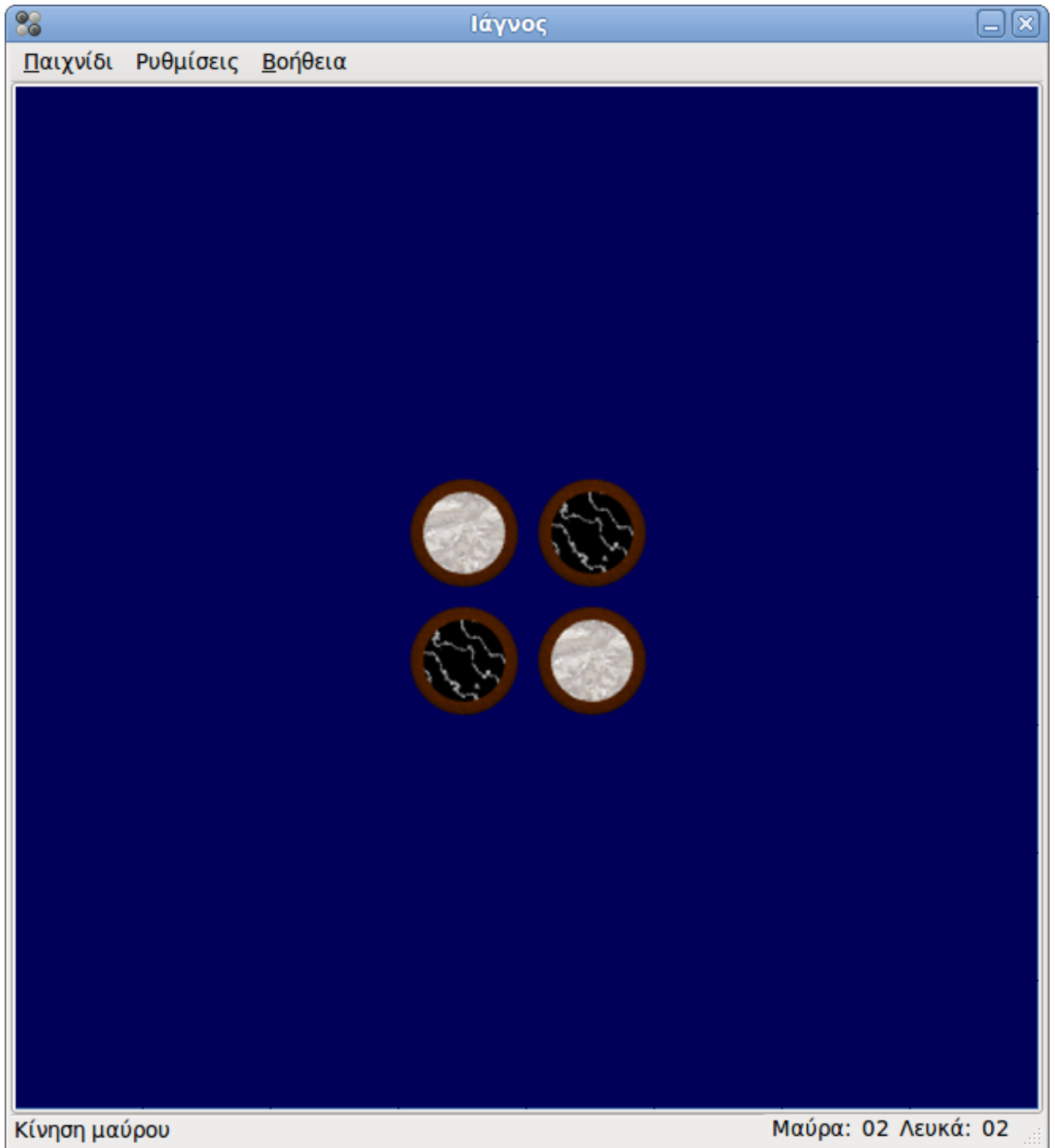


Figure 1: Θέση εκκίνησης

Τα μαύρα παίζουν πρώτα και τοποθετούν ένα πλακίδιο στο ταμπλώ έτσι που να παγιδεύει λευκά πλακίδια ανάμεσα σε δύο μαύρα. Όταν τα μαύρα τοποθετούν ένα πλακίδιο στο ταμπλώ όλα τα λευκά πλακίδια ανάμεσα στο μόλις τοποθετημένο μαύρο και οποιοδήποτε άλλο μαύρο πλακίδιο, σε οριζόντια, κάθετη ή διαγώνια γραμμή, γυρίζουν και γίνονται μαύρα, όπως φαίνεται στο Figure 2.

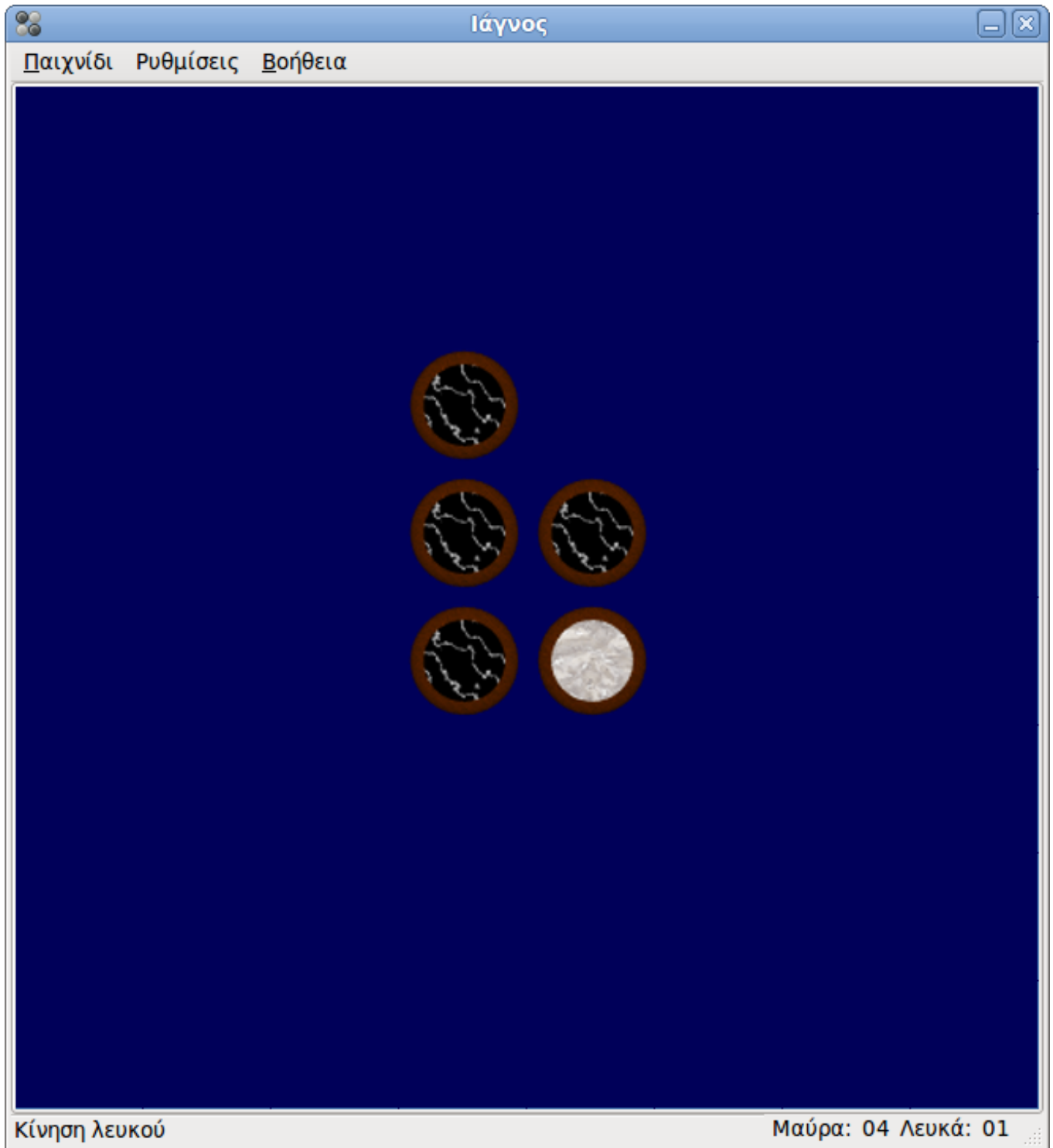


Figure 2: Πρώτη κίνηση

Όταν υπάρχει ένα πλακίδιο παγιδευμένο ανάμεσα σε δύο άλλα πλακίδια, το ίδιου χρώματος στην ίδια γραμμή, ο παίκτης παγιδεύει πλακίδια μέχρι ένα ακόμα πλακίδιο του χρώματος του παίκτη να συναντηθεί, όπως φαίνεται στο Figure 3. Ο παίκτης μπορεί να παγιδεύσει μόνο πλακίδια ως άμεσο αποτέλεσμα της τελευταίας τοποθέτησης δικού του πλακιδίου στο ταμπλώ. Εφόσον ένα πλακίδιο έχει τοποθετηθεί στο ταμπλώ ο παίκτης δε μπορεί να το αφαιρέσει ή να το μετακινήσει. Αν ένας παίκτης δε μπορεί να κάνει καμιά κίνηση τότε παραδίδει τη σειρά του. Το παιχνίδι τελειώνει όταν

είναι πια αδύνατο για τους παίκτες να τοποθετήσουν πλακίδιο.

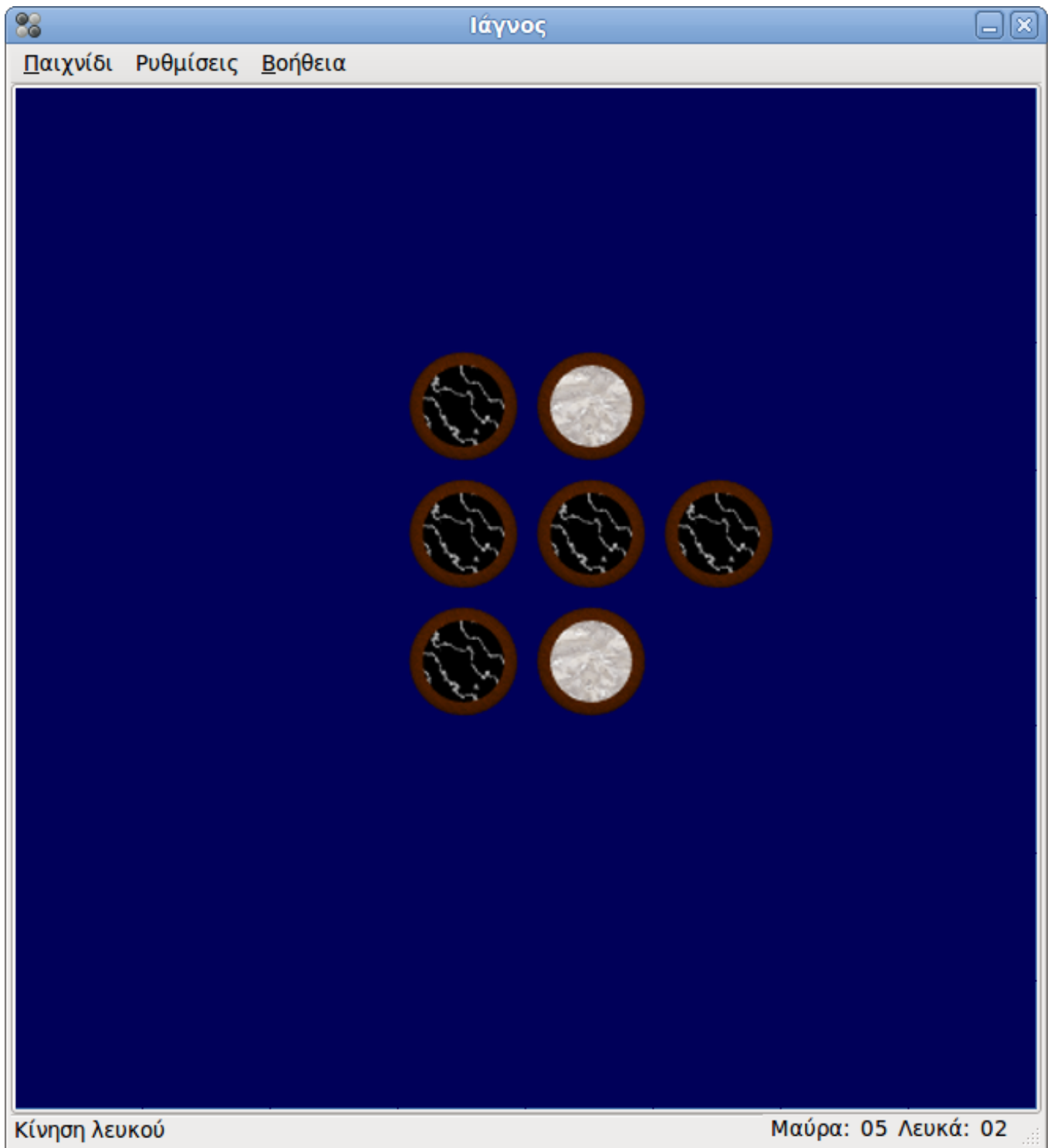


Figure 3: Τα λευκά δε μπορούν να παγιδεύσουν το μαύρο πλακίδιο στο κέντρο της μεσαίας στήλης επειδή υπάρχουν λευκά πλακίδια που μπλοκάρουν τα άκρα εκείνης της στήλης. Αν ήταν η σειρά των μαύρων, τα μαύρα θα τοποθετούσαν ένα πλακίδιο στο πάνω μέρος της στήλης, αλλά θα γύριζαν μόνο το πρώτο από τα δύο λευκά πλακίδια.

3 Ρυθμίσεις παιχνιδιού

3.1 Χρώμα παιχνιδιού και δυσκολία

Όταν ξεκινάτε το Ιάγνος ο χρήστης παίζει τα μαύρα και ο υπολογιστής τα λευκά, στο πρώτο επίπεδο δυσκολίας. Χρησιμοποιώντας την καρτέλα Παιχνίδι στο διάλογο Προτιμήσεις μπορείτε να ορίσετε τον τύπο παίκτη για κάθε χρώμα. Ο Άνθρωπος είστε φυσικά εσείς, το Πρώτο επίπεδο είναι το ευκολότερο επίπεδο του υπολογιστή και το Τρίτο επίπεδο το δυσκολότερο. Μπορείτε να ορίσετε και τους δύο ως Άνθρωπος για να παίξετε εναντίον ενός φίλου ή και τους δύο ως υπολογιστές για να δείτε τον υπολογιστή να παίζει τον εαυτό του.

3.2 Επιλογή χρήσης γρήγορων κινήσεων

Αυτή η επιλογή βρίσκεται στο μενού Ρυθμίσεις, στο υπομενού Προτιμήσεις, στην καρτέλα Παιχνίδι. Αρχικά είναι απενεργοποιημένη. Όταν ενεργοποιηθεί κάνει τον υπολογιστή να τοποθετεί τα δικά του πλακίδια πιο γρήγορα.

Σημείωση:

Η ενεργοποίηση αυτής της επιλογής δεν υποχρεώνει τον υπολογιστή να κινηθεί και δε μειώνει το επίπεδο δυσκολίας.

3.3 Ενεργοποίηση/Απενεργοποίηση ήχου

Η τελευταία επιλογή στην καρτέλα Παιχνίδι στο διάλογο Προτιμήσεις σας επιτρέπει να ενεργοποιείτε ή να απενεργοποιείτε όλους τους ήχους όταν παίζετε στο Ιάγνος.

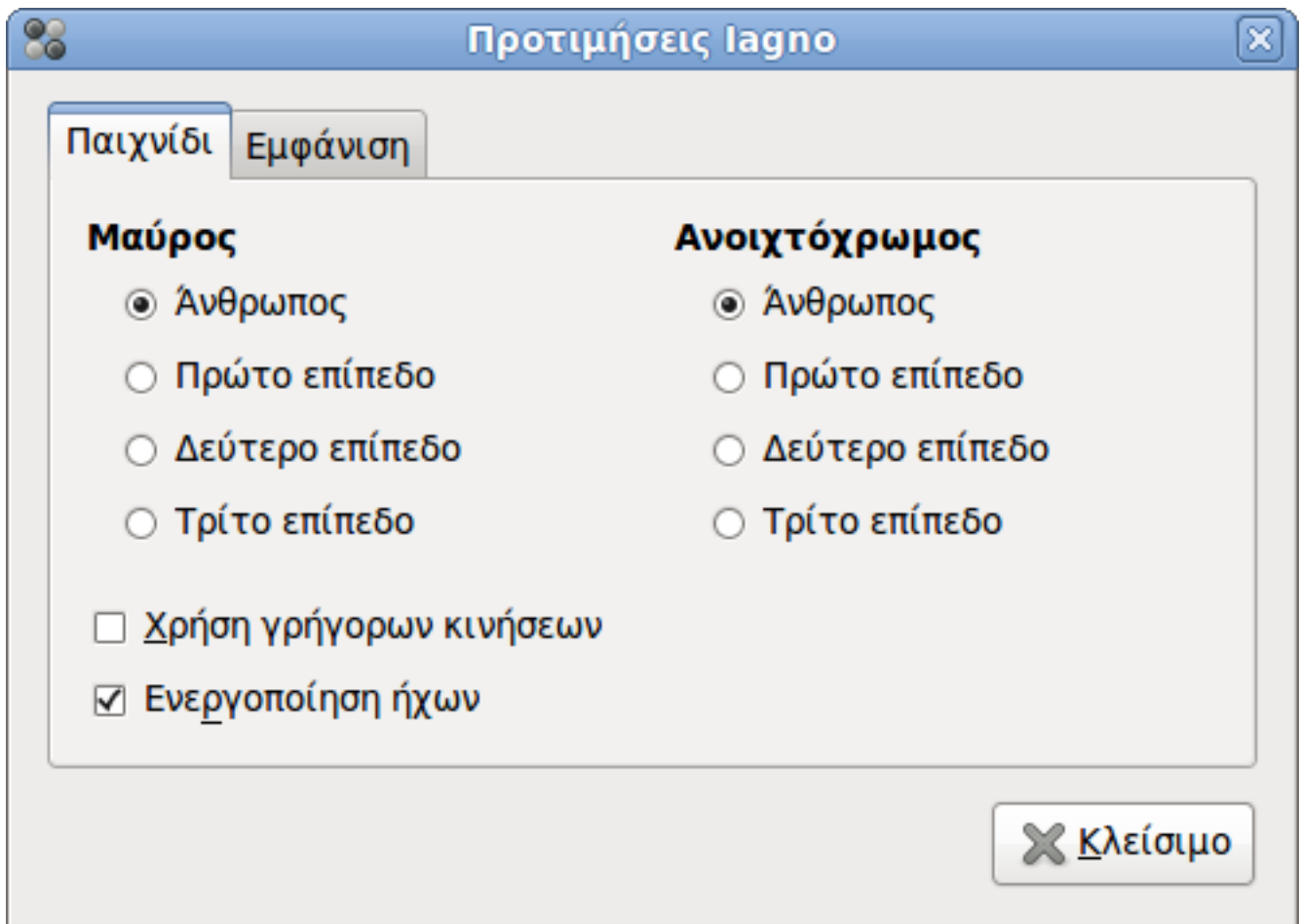


Figure 4: Το μενού Προτιμήσεις Ιαγνος με την επιλεγμένη την καρτέλα Παιχνίδι.

4 Εμφάνιση

Όλες οι επιλογές για τις κινούμενες εικόνες βρίσκονται στο Ρυθμίσεις → Προτιμήσεις στην καρτέλα Εμφάνιση.

4.1 Κινούμενες εικόνες

Αυτή η επιλογή ελέγχει τη χρήση κινούμενων εικόνων όταν ένα πλακίδιο γυρίζει. Ενεργοποιώντας την επιλογή Καμία οι εικόνες θα αλλάζουν χρώμα στιγμιαία. Ενεργοποιώντας το Μερική κίνηση θα αλλάζουν αργά. Ενεργοποιώντας το Πλήρης κίνηση θα αλλάζουν αργά και ομαλά.

4.2 Αλληπάλληλες αντιστροφές

Αυτή η επιλογή κάνει τα παγιδευμένα πλακίδια σε μια σειρά, στήλη ή διαγώνια να γυρίζουν το ένα μετά το άλλο, σαν ντόμινο, αντί να γυρίζουν όλα ταυτόχρονα. Δεν έχει καμιά επίδραση στο παιχνίδι, απλά φαίνεται όμορφο.

4.3 Εμφάνιση πλέγματος

Αυτή η επιλογή θα εμφανίζει ένα πλέγμα πάνω από την επιφάνεια του παιχνιδιού. Η εμφάνιση του πλέγματος είναι χρήσιμη γιατί δείχνει στον παίκτη ακριβώς πού να βάζει τα πλακίδια.

Υπόδειξη:

Αυτή η επιλογή είναι καλό να είναι ενεργοποιημένη στους νέους παίκτες για να παρακολουθούν το παίξιμο καθαρότερα.

4.4 Αντιστροφή τελικών αποτελεσμάτων

Αυτή η επιλογή μεταφέρει όλα τα μαύρα πλακίδια στο πάνω μέρος του ταμπλώ και όλα τα λευκά στο κάτω μέρος όταν τελειώσει το παιχνίδι. Αυτό σας επιτρέπει να δείτε πιο καθαρά το αποτέλεσμα του παιχνιδιού.

Σημείωση:

Η επιλογή αυτή δεν επηρεάζει το αποτέλεσμα του παιχνιδιού με κανένα τρόπο.

4.5 Σετ πλακιδίων

Αυτή η επιλογή σας επιτρέπει να διαλέγετε τον τύπο του ταμπλώ και των πλακιδίων που εμφανίζονται. Αν θέλετε να φτιάξετε το δικό σας σετ πλακιδίων χρησιμοποιήστε το κλασσικό σετ ως πρότυπο και αλλάξτε την εμφάνιση και τα χρώματα για τα διαφορετικά εφέ. Όταν θα έχετε φτιάξει ένα νέο σετ πλακιδίων που δουλεύει με το Ιάγνος στείλτε το στον Ian Peters itp@gnu.org και θα το περιλάβει στην επόμενη διανομή.

Σημαντικό:

Υπάρχουν δύο σετ πλακιδίων που φαίνονται ίδια, αλλά έχουν διαφορετικές κινούμενες εικόνες: το woodtrim και το classic.

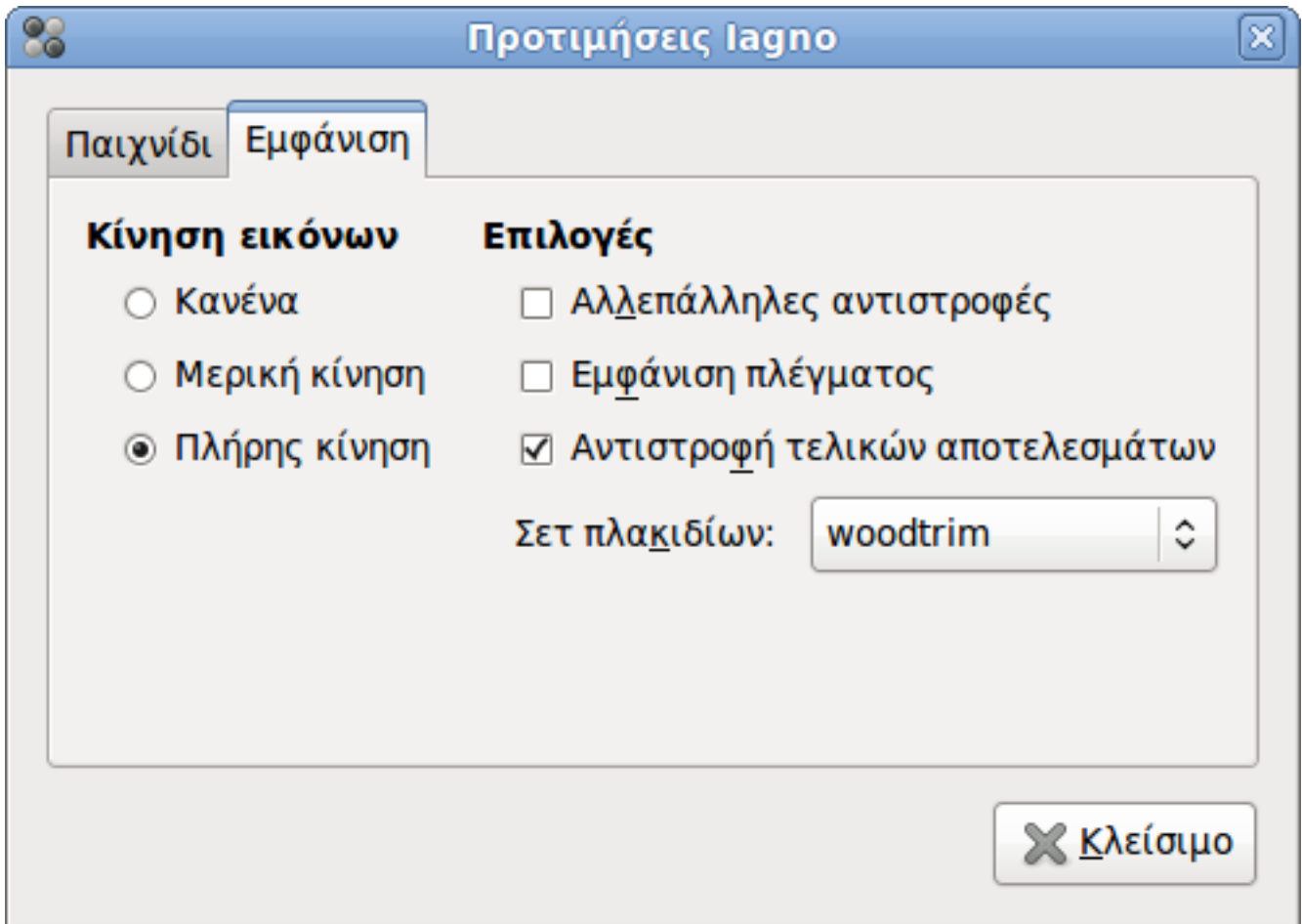


Figure 5: Το μενού Προτιμήσεις με επιλεγμένη την καρτέλα Εμφάνιση.

5 Δικτυακά παιχνίδια

support networked multiplayer games which is provided by GGZ Gaming Zone. By connecting to a server on the Internet, you can challenge other players in multiplayer games. For news, updates and a list of servers to connect to, see the [gnome-games website](#). To start the multiplayer game of , select Game Network Game on the menu. Connecting to a network server The connection dialog is shown initially when starting a new network game. This dialog allows you to select a server to connect to, and the username that you will have while connected to that server. It is possible to connect to a server with either a guest account or a normal registered account. Guest accounts allows you to anonymously login, while a normal login account allows you to reserve your own username which is protected by the password that you choose. The Guest Login option should be selected if you want an anonymous guest account. If you want to create a new login account, then select the First-time Login option, with the username, password and email of your choice. If you have already created your account, you can connect by selecting the Normal Login option, and enter the username and password that you have chosen. To connect to a server, click on the Connect button. The network connection dialog. The network connection dialog. Joining a game room Once you have successfully connected to a server, you can choose which game room to join. To play a multiplayer game of , select the room. If you want to host your own game, then click on the Launch button. This creates a new table where other players can participate in a game against you. If there are any other games already started, then you can double-click on an existing game table to join it. The list of game tables on the right shows you the number of available seats, which means the number of players that can join the

game table. This network dialog allows you to join a game room to find other players. This network dialog allows you to join a game room to find other players. When creating a new table for games, a preference dialog is displayed which allows you to customize the game, such as set the minimum number of players for the game. Once the total number of seats have been taken, then no more players are allowed to join that game table. It is possible to chat with other players in network games. Ask for advice or help playing the games, but please be polite against other players. Waiting for other players to join the game Once you have successfully joined a game table, then you have to wait until enough players have joined the table. The Players List menu item allows you to see a list of the players who have joined the game. The game will begin immediately when the total number of players in the the game have been reached. Playing multiplayer games Multiplayer games have pretty much the same rules as normal games, except that you are now playing against human players. This means that other strategies might possibly be better than when playing against AI players. Once a player has won, the game ends and you can return to the initial network game screen. Then you can play yet another game of addictive multiplayer!

6 Γνωστά σφάλματα και περιορισμοί

- Είναι εύκολο να κερδίσετε τον υπολογιστή στο Ιάγνος.

7 Συγγραφείς

Ο Ιάγνος/application> γράφτηκε από τον by Ian Peters (itp@gnu.org). Αυτό το εγχειρίδιο γράφτηκε από τον Eric Baudais (baudais@okstate.edu). Για να αναφέρετε ένα σφάλμα ή να κάνετε μια πρόταση σχετικά με αυτή την εφαρμογή η την τεκμηρίωση, ακολουθήστε τις οδηγίες σε αυτό το [έγγραφο](#).

8 Άδεια χρήσης

Αυτό το πρόγραμμα είναι ελεύθερο λογισμικό. Μπορείτε να το αναδιανέμετε ή/και να το τροποποιείτε μέσω των όρων της *Γενικής Άδειας Χρήσης GNU* όπως αυτή δημοσιεύτηκε από το Ίδρυμα Ελεύθερου Λογισμικού, έκδοση 2, ή (προαιρετικά) οποιαδήποτε νεότερη έκδοση.

Αυτό το πρόγραμμα διανέμεται με την ελπίδα ότι θα είναι χρήσιμο, αλλά ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΑΠΟΛΥΤΩΣ ΕΓΓΥΗΣΗ - χωρίς ακόμη και την έμμεση εγγύηση ΕΜΠΟΡΕΥΣΙΜΟΤΗΤΑΣ ή ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΤΗΤΑΣ ΓΙΑ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΣΚΟΠΟ. Δείτε για περισσότερες λεπτομέρειες την Γενική Άδεια Δημόσιας Χρήσης GNU (*GNU General Public License*).

Αντίγραφο της *Γενικής Άδειας Δημόσιας Χρήσης GNU* υπάρχει ως παράρτημα στο *Εγχειρίδιο χρήσης του GNOME*. Μπορείτε επίσης να αποκτήσετε ένα αντίγραφο της από το Ίδρυμα Ελεύθερου Λογισμικού (Free Software Foundation) επισκεπτόμενοι την [ιστοσελίδα τους](#) ή γράφοντας στη διεύθυνση

Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place - Suite 330 Boston, MA 02111-1307 USA