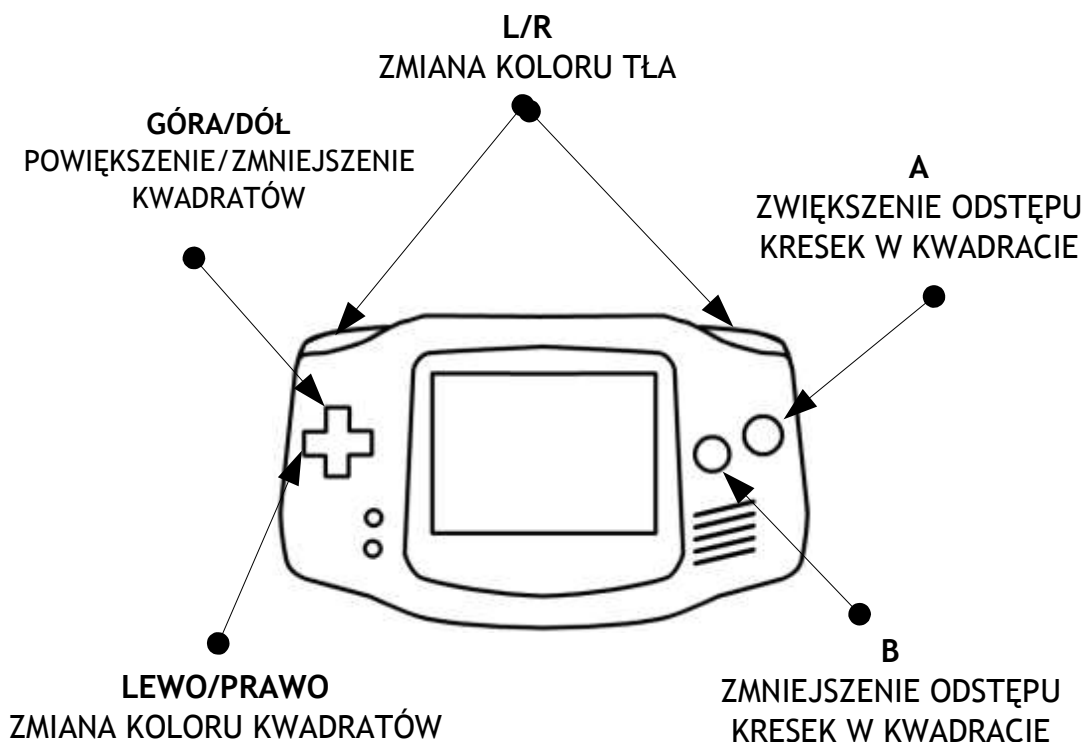


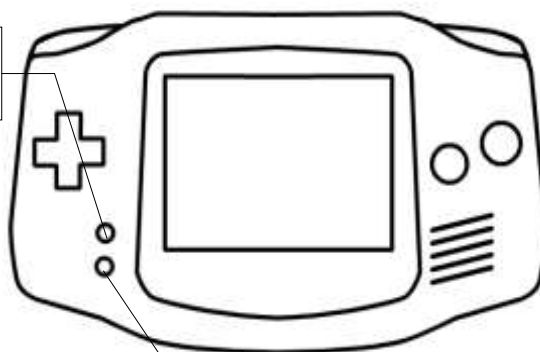
SQJ v 3.0

VJ Software for Gameboy Advance

1. Opis funkcji klawiszy:



START - włączanie trybu
automatycznego



SELECT - wyłączanie trybu automatycznego
wraz z innymi przyciskami wywołuje
dodatkowe opcje

2. Tryby działania:

A. Manualny:

Program uruchamia się guzikiem „B” i domyślnie działa trybie „manualnym” jeżeli wcześniej uruchomiliśmy program i jesteśmy w trybie „automatycznym” to aby powrócić do trybu „manualnego” należy nacisnąć przycisk „select”.

Funkcje guzików w tym trybie:

- A - płynnie przekształca kwadraty w kreski,
- B - płynnie przekształca kreski w kwadraty,
- Lewo - zmienia na kolejny kolor kwadratów/kresek,
- Prawo - zmienia na poprzedni kolor kwadratów/kresek,
- Góra - zwiększa kwadraty/kreski,
- Dół - zmniejsza kwadraty/kreski,
- R - zmienia na kolejny kolor tła,
- L - zmienia na poprzedni kolor tła.

Funkcje specjalne wywoływane kombinacją następujących klawiszy przy wciśniętym przycisku „select”:

- Góra - włączenie trybu kalejdoskopu,
- Dół - wyłączenie trybu kalejdoskopu,
- Prawo - włączenie rysowania losowej wysokości prostokontów,
- Lewo - powrót do wyświetlania kwadratów.

Od wielkości kwadratów oraz ich wypełnienia zależna jest prędkość ich wyświetlania na ekranie.

B. Półautomatyczny:

Tryb „półautomatyczny” uruchamia się guzikiem „start”.

Funkcje guzików w tym trybie:

- Lewo - włączenie automatycznej zmiany koloru kwadratów,
- Prawo - manualna zmiana koloru kwadratów,
- R - włączenie automatycznej zmiany koloru tła,
- Góra - włączenie automatycznej losowej zmiany wielkości kwadratów,
- Dół - włączenie płynnej zmiany kwadratów (zmniejszenie lub powiększenie o ok 3px względem poprzedniej wielkości)
- L - przejście do trybu wypełni automatycznego (opis poniżej)
- B - włączenie trybu pozostawiania w tle poprzednio wyświetlonych kwadratów, które tworzą w tym trybie tło,
- A - wyłączenie trybu czyszczenia tła (odwrotne do powyższego)

W tym trybie klawisze zachowują dodatkowo swoje funkcje z trybu „manualnego”.

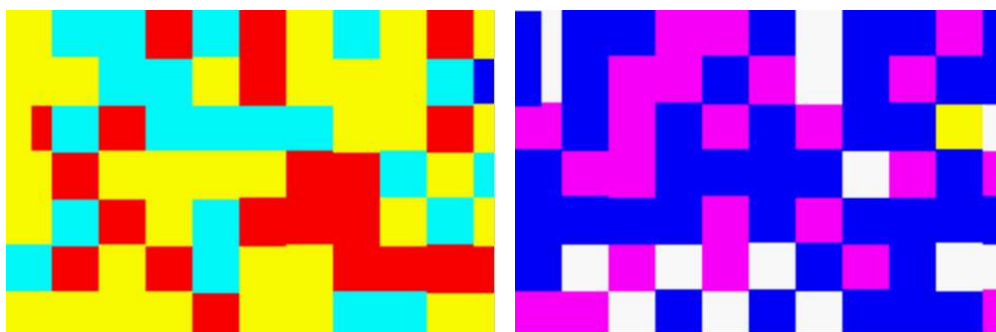
C. Automatyczny:

Tryb automatyczny wywołuje się będąc w trybie „półautomatycznym” (guzik „start”) wciskając guzik L. W tym trybie wszystkie parametry wyświetlonych kwadratów są ustawiane losowo. Oczywiście klawisze zachowują swoje funkcje z trybów „manualnego” oraz „półautomatycznego”. Sposób wyświetlania kwadratów/kresek/prostokątów jest determinowany przez ustawienia w trybie „manualnym” funkcji specjalnych.

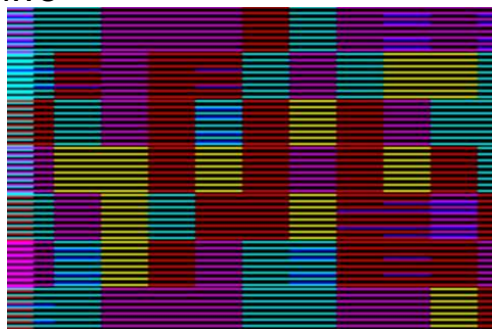
3. Przykładowe kombinacje:

Opisane kombinacje klawiszy są wykonywane po uruchomieniu programu. Mimo powtarzalności kombinacji w wielu wypadkach otrzymamy jedynie podobny efekt, gdyż wiele parametrów kwadratów jest przypisywane im losowo.

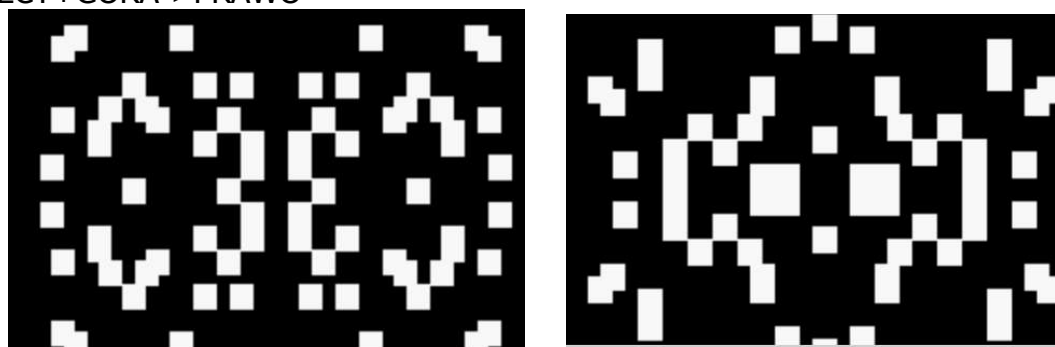
I. START -> A -> PRAWO



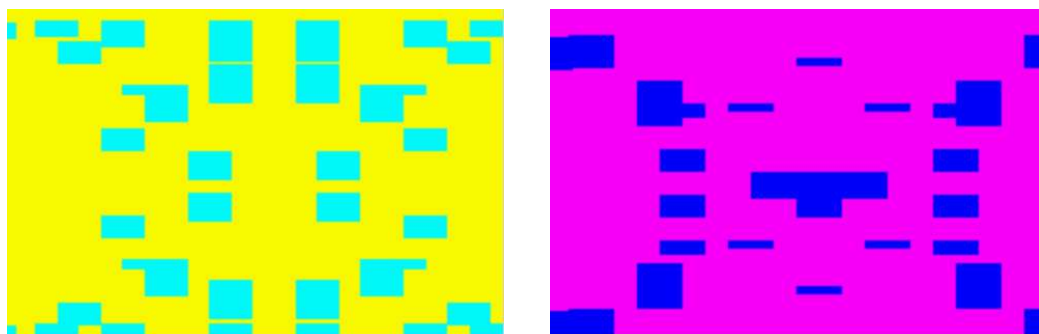
II. START -> B -> A -> PRAWO



III. SELECT+GÓRA->PRAWO



IV. SELECT+PRAWO->SELECT+GÓRA->R->PRAWO



V.SELECT+PRAWO->SELECT+GÓRA->START->L->PRAWO

