

BaoTz - Programu

Programu ya mchezo wa bao



**Jinsi ya kutumia BaoTz
kucheza mchezo wa bao
kwenye simu yako.**

BaoTz v2.0.1

BaoTz - Programu ya
mchezo wa bao.

***Jinsi ya kutumia BaoTz kucheza mchezo wa
bao kwenye simu yako.***



Oct15-2022
n-002btz
Tanzania

Yaliyomo:

Ukurasa

Mada husika

01

1. Utangulizi

04

2. BaoTz programu

11

3. Kutumia BaoTz

21

4. Matumizi ya ziada

23

5. Nyongeza

26

6. Hitimisho

NB: Bonyeza namba ya kurasa kwenda kwenye kurasa hiyo. Pia katika kila kurasa bonyeza namba ya kurasa kurudi hapa kwenye yaliyomo.

Mchezo wa bao:

Bao ni mchezo wa kusambaza kete kwenye ubao (bao) maalumu wenye vyumba 32. Kwa kawaida hutumika kete 64, na kuna aina nyingi za mchezo huu kulingana na sehemu husika. Hata hivyo programu ya BaoTz ina aina tatu tu zinazoweza kucheza.

Aina za mchezo katika BaoTz:

Programu ya BaoTz inajihusisha na aina tatu zifuatazo:

1. Bao kubwa – Pia huitwa bao kuu, la Kiswahili au la kunamua. Hii ni aina ya bao ambayo ni maarufu zaidi maeneo ya Tanzania, hususani maeneo ya pwani lakini pia Afrika Mashariki kwa ujumla. Aina hii imegawanyika katika awamu mbili. Awamu ya kunamua na awamu ya mtaji.

Awamu ya kunamua ni ile ambapo mchezaji anaokota kete za nje. Na awamu ya mtaji ni ambapo mchezaji anacheza kete zake zote zikiwa ndani ya mashimo. Kushinda aina hii ni kuhakikisha kete zote za mstari wa ndani za mpinzani zimechukuliwa au kama mchezaji hana namna ya kucheza inayowezekana.

2. Bao dogo – Ni sawa na bao kubwa isipokuwa awamu ya kunamua haipo. Hivyo hata ushindi wake unapatikana kama tulivyoeleza kwenye bao kubwa. Katika aina hii kipengele cha kunamua kimeondolewa ili kupunguza ugumu au urefu wa mchezo.

3. Bao toto – Huanza kupangwa kete kama bao dogo isipokuwa linasheria tofauti na rahisi zaidi. Katika aina hii unaweza kucheza kuanzia katika shimo lolote lenye kete mbili au zaidi na mwelekeo haubadiliki.

Vyumba vyote maalumu vya bao kama jumba, kimbi na kichwa vinamatumizi sawa na vyumba vingine kwenye aina hii. Mshindi ni yule anayefanikiwa kuudhoofisha mstari wa ndani katika upande wa mpinzani. Yaani kama mstari wa ndani hakuna shimo lolote lenye kete mbili au zaidi. Tumelielezea bao hili kwenye nyongeza katika kijitabu hiki.

Huo ni ufupi tu wa aina za mchezo wa bao zilizomo katika programu ya BaoTz. Kijitabu hiki hakipo (isipokuwa bao toto) kwa ajili ya kueleza jinsi ya kucheza mchezo wa bao kwa ujumla pamoja na sheria zake bali jinsi ya kutumia programu ya BaoTz ili kucheza mchezo wa bao kwa anayeweza mchezo huo.

Programu ya BaoTz imetengenezwa kwa namna ambayo itakuwa rahisi zaidi kuucheza mchezo huu bila kuhitaji kugusa kila shimo.

Kuhusu BaoTz programu:

Ni programu maalumu kwa ajili ya kucheza mchezo wa bao kwenye vifaa vyenye Android OS kama simu janja (smartphones), TV na baadhi ya redio za gari. Kwa sasa programu hii inafanya kazi kwenye Android OS pekee.

Modi za BaoTz:

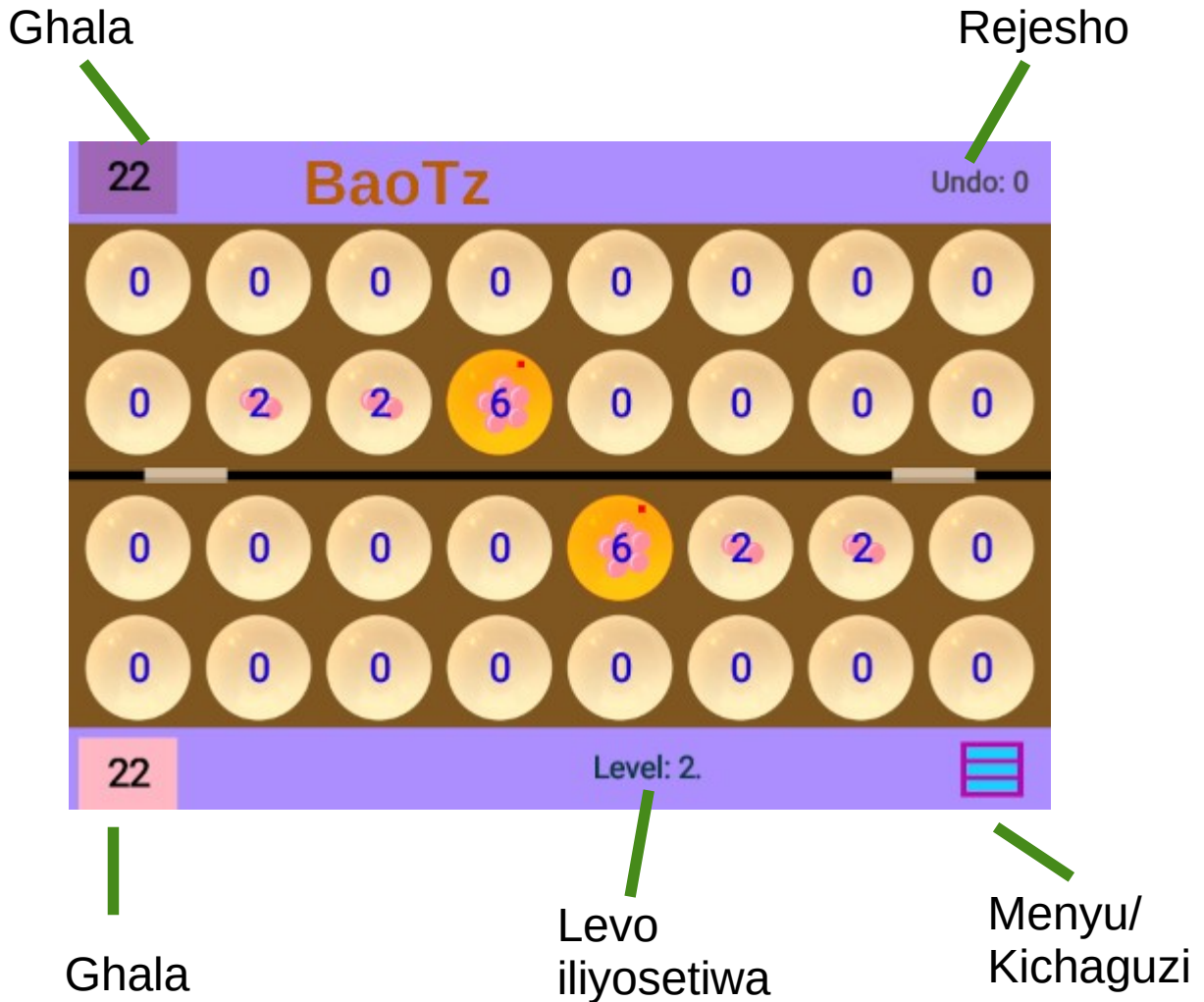
Unaweza tumia BaoTz programu kucheza dhidi ya AI (Artificial Intelligence) au dhidi ya watu wawili kwa kupokezana.

Je, AI ni nini??:

Ni akili iliyosanidiwa ambayo hufanya maamuzi kwa kutumia kodi maalumu katika programu. Itoshe kuita hii kama akili bandia au feki. Mfano inaweza kujua icheze wapi.

Sehemu za BaoTz:

Jifunze sehemu mbali mbali za BaoTz programu kupitia picha hii:



1. Matumizi ya ghala:

Ghala (au stoo) hutumika kwenye bao kubwa ambapo huhifadhi kete 22 za nje. Mchezaji lazima aguse ghala kwaza anapocheza katika awamu ya kunamua, hivyo itakuwa ametoa kete moja kwenye ghala na hatimaye ghala litasoma 21 na kuendelea.

Ghala pia linamatumizi zaidi ya hayo kwenye BaoTz programu. Rangi hii  katika ghala inaonyesha upande wenye zamu kucheza hivyo mchezaji wa upande mwingine itabidi asubiri mpaka mpinzani wake atakapo tua (kulala). Ghala pia hutambulisha ni aina gani ya mchezo uuchezao. Kwenye ghala ukiona namba yoyote kati ya 22 hadi 0 inamaana unacheza bao kubwa. Ukiona kuna herufi “d” ujue unacheza bao dogo na hivyo ghala halitumiki. Kadhalika ukiona herufi “t” ujue unacheza bao toto, pia ghala halitumiki.

2. Sehemu ya menyu / kichaguzi:

Kitufe hiki utagusa ili kuanza mchezo mpya au kuchagua aina ya mchezo au levo (utashi) ya AI. Pia unaweza kuwasha au kuzima sauti kwa kutumia *S:On* au *S:Off*. Unaweza chagua modi ya mchezo kama dhidi ya AI au binadamu mwenzio kwa kupokezana. Pia waweza chagua nani aanze. Gusa *Help* kuona namba ya toleo la BaoTz lakini pia kusoma mukhtasari kama wa kijitabu hiki kwa lugha ya Kiingereza.



Muonekano
wa vichaguzi.

3. Sehemu ya urejesho:

Hii ni sehemu ya dharura ambapo mchezaji anaweza kurejesha nyuma (Undo). Kwa kawaida katika michezo kama bao na drafti hairuhusiwi kucheza mara mbili hata kama hukutarajia kucheza namna ulivyocheza kwa sababu inaaminika makosa ni sehemu ya mchezo na ni faida kwa mpinzani. Hata hivyo kwenye BaoTz tumeweka fursa ya kurejesha nyuma kama umekosea na hii ni hasa kwa wanaojifunza. Bado mchezaji anatakwa awe makini kwani amepewa fursa tatu tu za kurekebisha makosa akicheza dhidi ya AI. Akicheza dhidi ya mtu mwingine hakuna kikomo ila kuna ishara ya nyota * kuonesha kuna rejesho limefanyika.

Inapendekezwa usiguse sehemu hii wakati programu inaendelea kusambaza, subiri mpaka itakapofikia hatua ya kulala au kula.

4. Sehemu zingine:

- * Palipoandikwa “level: 1” kwa mfano, panaonesha kiwango cha AI kinachotumika katika mchezo unaoendelea.
- * Kwa baadhi ya simu unaweza gusa neno “BaoTz” ili kuloki muonekano wa programu ya BaoTz usigeuke hata ukiinamisha simu. Chaguo hili ni la muda tu, ukizima programu kisha ukawasha hali yake ya kawaida itarudia. Yaani ukiinamisha simu muonekano pia utageuka.
- * Unaweza bonyeza sehemu za wazi nyeusi marambili kwa haraka ili kufichua au kuficha “notification bar” ambapo utaificha au utaiona saa pamoja na vitu vingine.
- * Ukiwa kwenye chaguzi gusa logo au ramani kutembelea kurasa maalumu za BaoTz kwa taarifa zingine za ziada.

* Kama tulivyoeleza awali, ukigusa **Help** utaona namba ya toleo lililopo lakini pia utapata maelezo mafupi kuhusu BaoTz katika lugha ya kiingereza.

Na mengine kama kuseti sauti tulishaeleza pia. NB: Ukiwasha sauti pia utapata “vibration” katika mwisho wa mchezo, kwa mfano, pale unaposhinda mchezo.

Kujua jinsi ya kuhifadhi mabadiliko haya kwa kudumu soma maelekezo katika ukurasa namba 28.

Malengo:

Hapa tutaona matumizi sahihi ya BaoTz programu katika kucheza aina zote za bao zilizomo kwenye programu.

Kucheza bao kubwa:

(a) Hatua ya kunamua

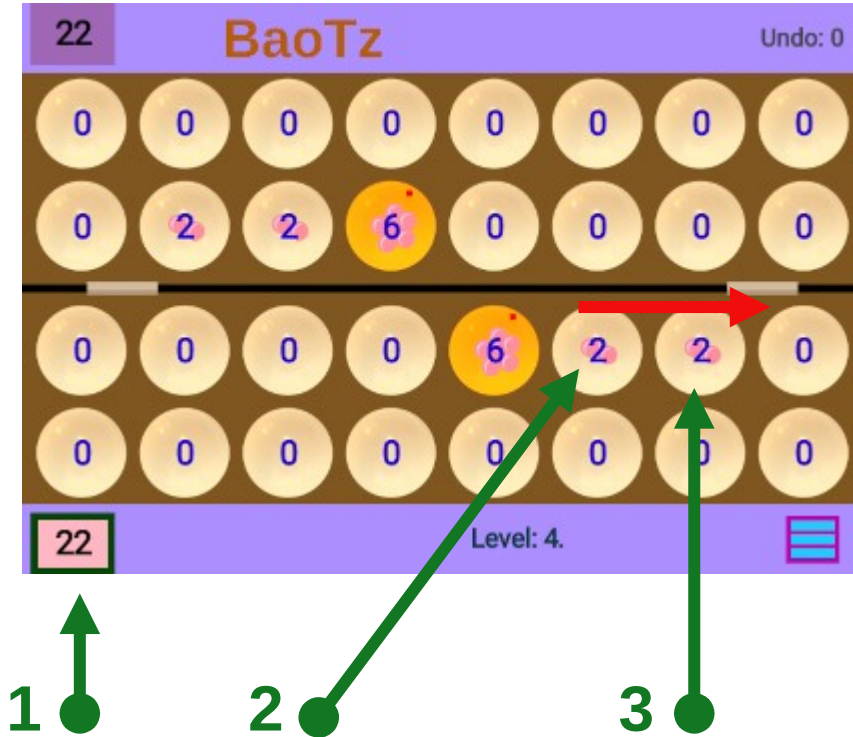
i. Kunamua bila kula

Mchezaji atagusa ghala maramoja kisha atagusa shimo analotaka kuweka kete.

Hatimaye atagusa shimo la 'jirani na' shimo aliloweka kete upande wowote ili kuanzisha mwelekeo wa kusambaza.

Shimo la jirani ulilogusa ndipo unapoanzia kusambaza kete hivyo BaoTz programu itakusambazia kete yenyewe hivyo usiguse tena shimo lolote wakati huu.

Mfano gusa ghala (1), weka kete (2)

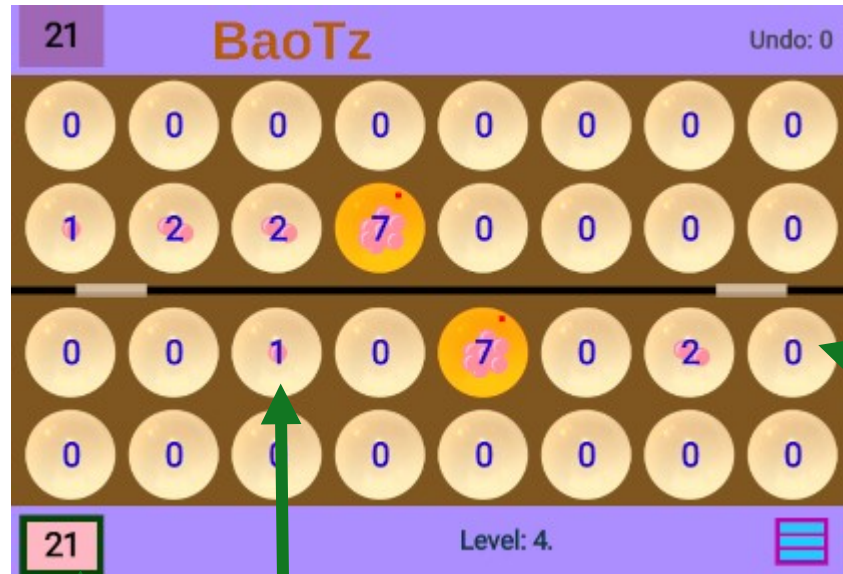


kisha gusa
shimo la jirani
(3) ili kuanzi-
sha mwelekeo
kama mshale
mwekundu
unavyooneka-
na pichani.

Kama tulivyosema hapo awali baada ya hapo
acha BaoTz ikusambazie kete, usiguse shimo
lolote. NB: Katika kunamua bila kula hakuna
muda wowote utakula kete hata ukifika
sehemu ya kula. Hii ndiyo sheria ya bao
kubwa (bao la Kiswahili). Hivyo hii tunaita
kutakata kitaalamu.

ii. Kunamua kwa kula:

Pia utagusa ghala, kisha utaweka kete katika shimo lenye uwezo wa kula. Baada ya hapo utachagua kichwa cha kuanzia kusambaza kete ulizokula. BaoTz kama kawaida litakusambazia lenyewe kwahiyo wewe tulia tu mpaka utakapofika sehemu ya kula tena kama itatokea.



Vichwa ni mashimo ya pembeni mstari wa ndani.

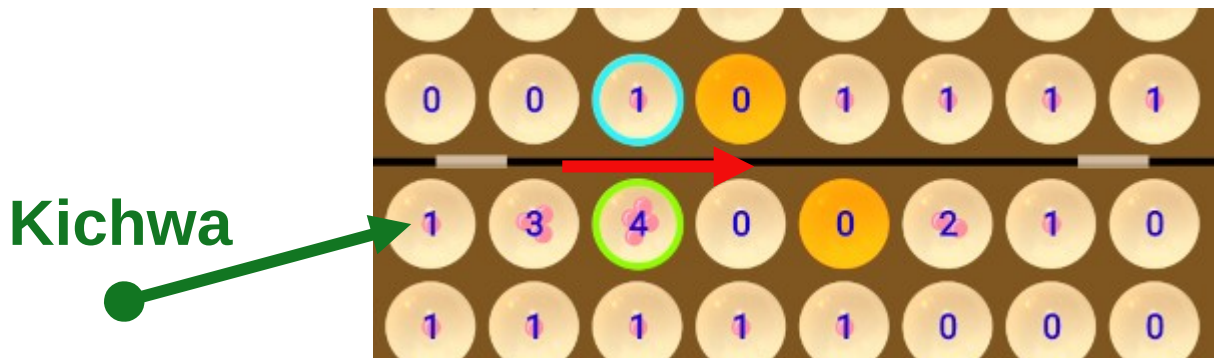
1 2

3

Tazama mtiririko kulingana na namba.

ii. Kula wakati wa kusambaza:

Hii hutokea wakati wa kusambaza kete ilimradi usiwe msambazo wa kutakata. Hivyo hupatikana katika awamu zote za bao kubwa yaani awamu ya kunamua na ile ya mtaji ambapo kete zote za nje zinakuwa zimeisha (hapa pia ni sawa na bao dogo).



Utachagua kichwa kinachoruhusiwa kulingana na sheria ya mchezo kisha msambazo utaanza kulingana na mwelekeo..

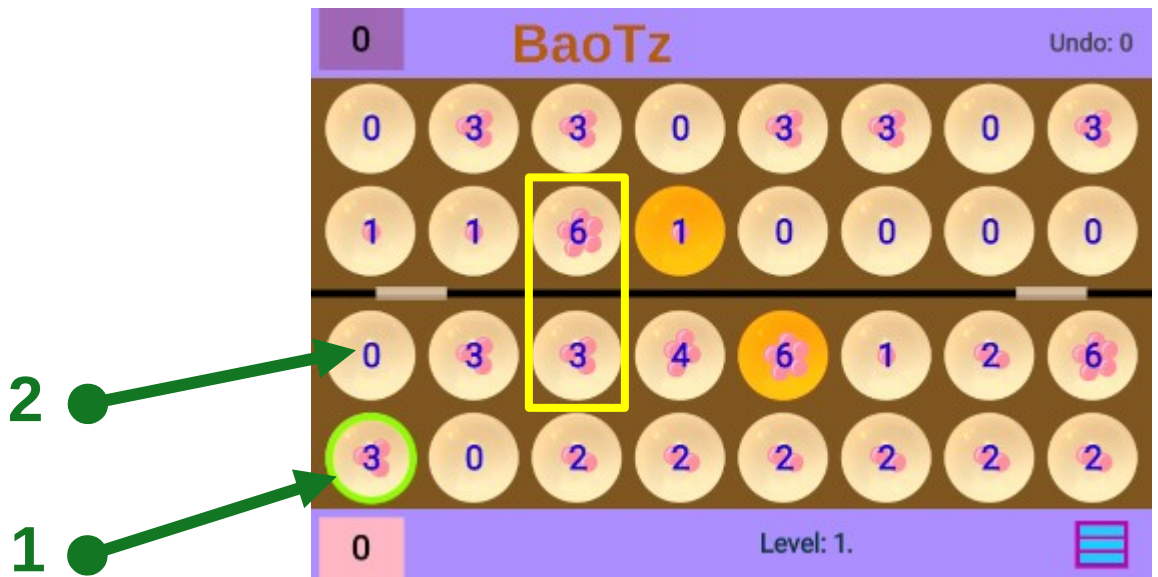
NB: Wakati wa kula kete hutakiwi kugusa shimo liliwalo, BaoTz itaondoa kete yenyewe kwa ajili yako.

(b) Hatua ya mtaji

i. Hatua ya mtaji: Kula kete

Hapa kete zote huwa zimeisha kwenye ghala la mchezaji. Hivyo hakuna haja ya kugusa ghala tena mpaka mwisho wa mchezo.

Mchezaji atagusa shimo atakaloza kete kisha shimo la jirani kuanzisha duru (mwelekeo), hapo atasubiri BaoTz programu imsambazie kete mpaka sehemu ya kula.



Hapo unaenda kula shimo lenye kete 6 la mpinzani wako.

Hapa kwenye kula atazoa hizo kete sita za mpinzani na atasambaza tena kuanzia kichwa kinachoruhusiwa kama tulivyoona katika kipengele cha kunamua kwa kula pale kwenye sehemu ya (ii) yaani kula wakati wa kusumbaza. Hivyo popote atakapotakiwa kula wakati wa kusambaza atafanya hivyo tena. Ikumbukwe tena huna haja ya kugusa shimo la mpinzani unalokula, BaoTz itazoa kwa ajili yako, usihofu.

ii. Hatua ya mtaji: Kutakata

Pia atafanya kama alivyofanya katika (i) kwamba atagusa shimo atakaloza kete kisha shimo la jirani ili kuanzisha duru yaani mwelekeo. Hapa hakuna kula tena.

Kutumia jumba:

Matumizi ya jumba ni katika bao kubwa tu. Pia ikumbukwe BaoTz hufuata sheria ya kutumia jumba katika kipengele cha kunamua tu katika bao kubwa.

Kama kawaida huruhusiwi kuanzia kutakata katika jumba janja (ambalo halikuwahi kuliwa). Kwenye programu ya BaoTz utatambua kuwa jumba lako au la mpinzani bado lina hadhi (janja) kwa kuona kialama kidogo chekundu katika hilo jumba. Mchezaji katika jumba lake anauhuru wa kulala au kuendelea kusambaza kete zake. BaoTz litampa ujumbe wa maamuzi “Doss in house?” yaani lala kwenye jumba. Akigusa tiki atalala na akigusa mkasi ataamua kuendelea kusambaza kete. NB: Ukigusa tiki BaoTz kama kawaida itaendelea kukusambazia kete zako.



Kucheza bao dogo:

Kucheza bao dogo ni sawa na kucheza bao kubwa kuanzia kipengele cha mtaji, ambapo kete za kwenye ghala za mchezaji zinakuwa zimeisha. Kwahivyo basi, katika bao dogo ghala halitumiki. Hivyo kucheza aina hii ya bao kwa kutumia BaoTz programu soma kipengele cha awamu ya mtaji katika bao kubwa.

Kucheza bao toto:

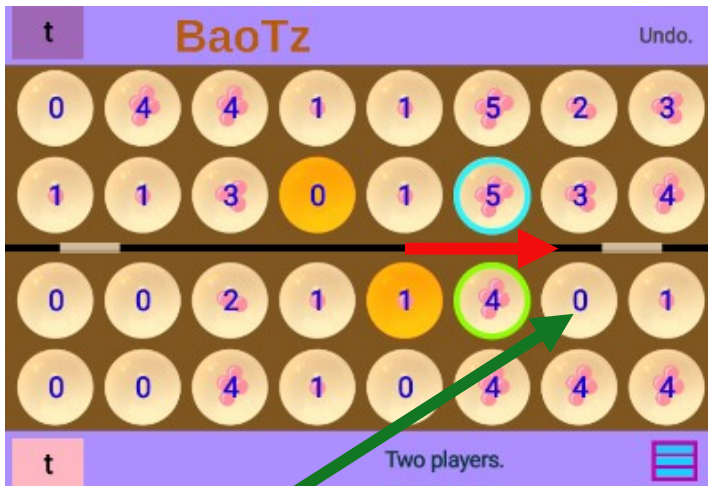
Hili ni bao rahisi zaidi katika kucheza. Hii haimanishi kwamba ni rahisi kushinda bali halina sheria nyingi. Katika nyongeza tumeelezea sheria za mchezo huu katika kijitabu hiki kwa faida zaidi japo si madhumuni ya kijitabu hiki.

Kwa kutumia BaoTz utagusa shimo lolote lenye kete mbili au zaidi ili kuzoa
Kisha utagusa tena shimo la jirani ili

kuanzisha mwelekeo sawa na tulivyoona
katika kipengele
cha bao kubwa katika kutakata.
Mfano hapo mchezaji anataka
kuzoa kete zake nne hivyo kama anataka
kuelekea kulia atagusa tena shimo la jirani
upande wa kulia kama pichani hapo.



Akifika sehemu ya kula pia atagusa shimo
linalofuata kulingina na mwelekeo uliopo
kwani katika bao toto mwelekeo haubadiliki.

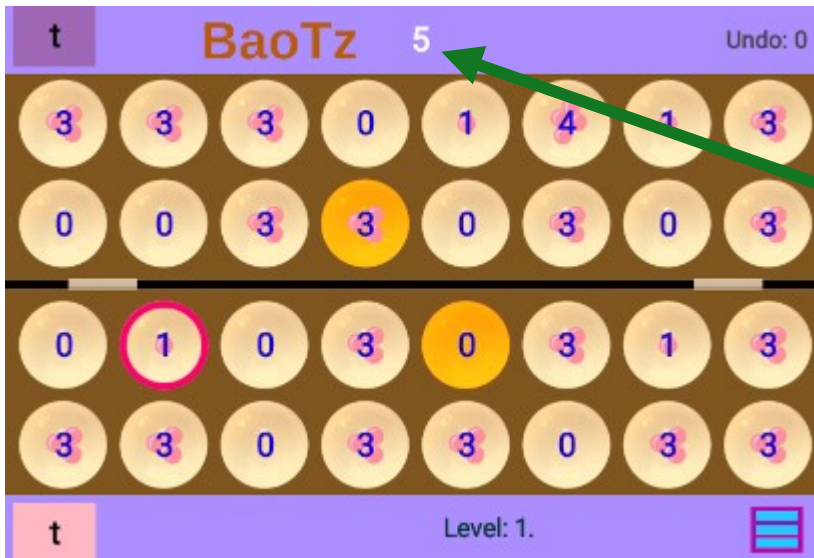


Atagusa
hapo.

Hapo katika picha
mchezaji atagusa
shimo lililoones-
hwa kwa mshale
wa kijani ili kula
kete tano za
mpinzani
na kuendeleza
mwelekeo uliopo.

Kutambua kete za mkononi:

Wakati tunasambaza kete katika aina zote za mchezo wa bao huwa kunakuwa na kete za mkononi ambazo hupungua moja moja kadri unavyoendelea kusambaza. BaoTz programu pia huonesha hizo kete kwa juu kama tunavyoona hapo pichani ili kukurahisishia kukadiria unapoenda kula au kulala.



Unakete 5
mkononi.

Matumizi ya dailogi za maamuzi:

Kwenye hizi dailogi, alama ya tiki ni “OK” yaani sawa; na alama ya mkasi ni “NO” (*back key*) yaani kukataa au kufunga tu hiyo dailogi bila kufanya lolote kutegemeana na wapi imetumika. Kwa mfano katika bao kubwa alama ya mkasi inakufanya uzoe kete katika jumba ili kuendelea kusambaza.

Unaweza kuficha dailogi bila kuifunga na baadaye ukaionesha, kwa mfano kama unataka kulikagua bao lililozuiwa na dailogi.



Gusa juu yake mara mbili kwa haraka ili kuficha.

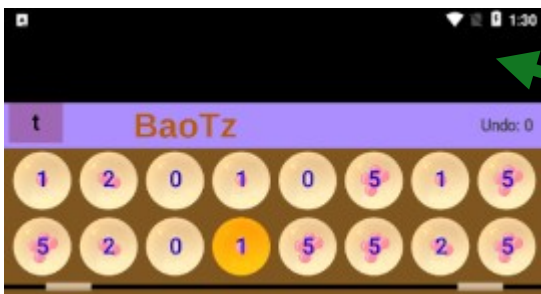
Gusa mistari hiyo mara moja katika programu (GUI) ili kufichua

Kuanzisha upya mchezo:

Tumeona mwanzo kwamba unaweza anza mchezo mpya kwenye menyu / vichaguzi. Hata hivyo unaweza kuanzisha mchezo mpya kwa haraka baada ya mchezo kwisha kwa kugusa shimo lolote katika BaoTz. Utaona dailogi inayokuuliza kuanzisha mchezo upya katika levo (level) iliyopo.

Kufichua au kuficha saa:

Utagusa sehemu (nafasi) nyeusi mara mbili kwa haraka (double tap). Hii hupelekea paneli kuonekana au kutoonekana. Kwahiyo saa na vitu vingine hutoviona. Hata hivyo husaidia kutanua bao (UI) kwa ulalo au kwa wima bila kuharibu uwiano. Tuligusia pia hili mwanzo pamoja na mengine (hatuyarudii).



Nafasi nyeusi

Sheria za bao toto:

Hii ni nyongeza maalumu kwa ambao hawaijui michezo yote ya bao lakini wamevutiwa na kucheza bao au wale ambao wanatamani waujue mchezo huu wenye sheria rahisi.

Umeitwa bao toto kutokana na urahisi wake katika kuuelewa lakini hata hivyo pia unahitaji akili nyingi kama tu michezo mingine.

i. Mpangilio wake

Huanza kama bao dogo, kila shimo linakuwa na kete mbili. Hata hivyo halichezwi kama bao dogo. Mashimo yote yana hadhi sawa tu hakuna kuzingatia sheria ya nyumba wala vichwa muda wa kucheza bao la aina hii.



ii. Jinsi ya kucheza

Unaruhusiwa kuanzia shimo lolote lile lakini ni lazima liwe na kete mbili au zaidi. BaoTz programu itakukataza kama utaanzia shimo lisiloruhusiwa. Ukishaanza huruhusiwi kubadilisha duru (mwelekeo) mpaka zamu yako imalizike.

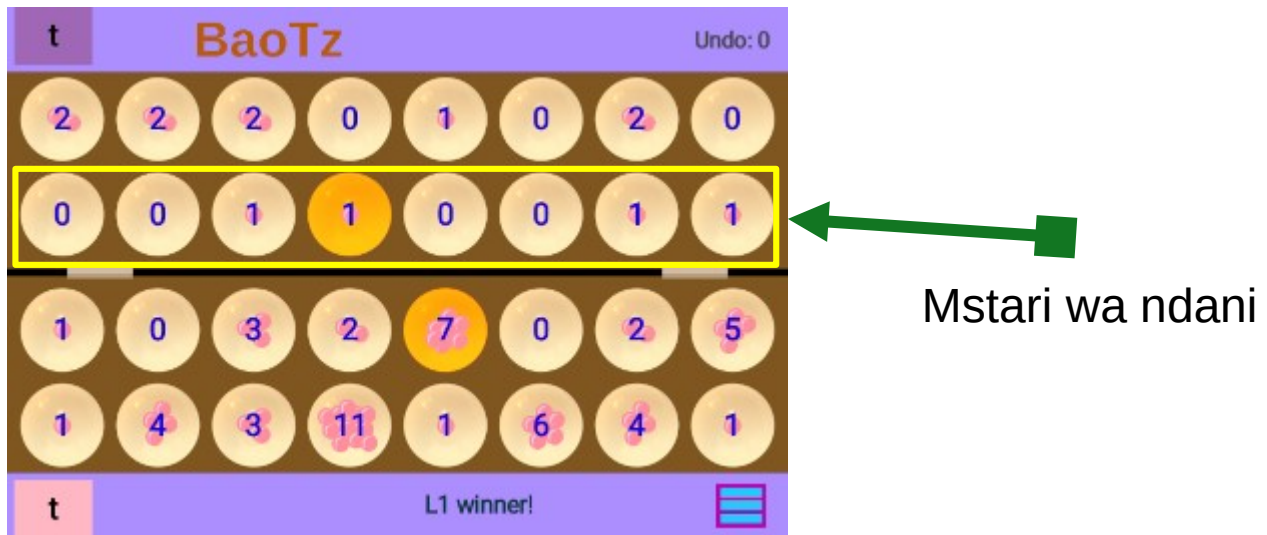
iii. Jinsi ya kula

Katika aina hii wakati wa kula utazoa kete zote zilizomo katika shimo ulilotua pamoja na kete zote za mpinzani katika shimo lake ulilokula. Baada ya hapo utaendelea kusambaza katika mwelekeo huohuo na tena kama utakutana na sehemu ya kula utakula na utaendelea mpaka utakapo lala.

iv. Kushinda bao toto

Ni kuudhoofisha mstari wa ndani wa mpinzani kiasi kwamba hakuna shimo lolote lenye kete zaidi ya moja.

Hapo pichani tunaona kuwa katika mstari wa ndani wa mchezaji wa upande wa juu (amabaye ni AI / CPU) hakuna shimo lolote lenye kete zaidi ya 2 hivyo amepoteza mchezo.



Mapendekezo ya msanidi:

Tumia programu hii (BaoTz) kujifunzia bao au kuchangamsha ubongo na akili yake, mchezo wa bao ni mchezo wa akili, kwa maana haute-gemei bahati bali mantiki na itifaki, usicheze michezo yoyote kwa lengo la kupoteza muda. Tumia muda wa ziada kujichangamsha.

Kuhusu BaoTz programu:

Programu hii (kwa sasa v2.0.1) bado ni changa na inahitaji marekebisho mengi. Kwa maoni, ushauri na mapendekezo yoyote usisite kuwasiliana nami (msanidi) kupitia barua pepe iliyoandikwa hapo kwa chini. Ila yote kwa yote naamini umeifurahia hii *app* kwa kiasi fulani pamoja na madhaifu yake. Programu hii ni bure na imetengenezwa kwa ajili ya kujichangamsha au kujifuzia tu katika muda wa ziada na si vinginevyo. Mtengenezaji hahusiki kwa namna yoyote ile katika matumizi tofauti na hayo, na wala hairuhusiwi kutumiwa katika matumizi mengine yoyote batili.

Barua pepe: yphware@gmail.com

By: H. Khalfan (Dsm/Mtwara - Tanzania)

Vifaa ambavyo BaoTz hukubali:

Programu hii ni ndogo hivyo haina usumbufu wakati wa kupakua au kusakinisha kwenye kifaa. Pia inakubali kwenye vifaa vya Android kuanzia Android OS 4.1 hivyo kwa sasa karibu asilimia 98 kuelekea 99 ya vifaa unaweza kuweka BaoTz. Pia haihitaji “*internet*” kufanya kazi. Kuangalia sasisho (update) tembelea *link* hii <https://bit.ly/baotzstore> ambayo ni ya Playstore. Pia unaweza kushea hiyo *link* (kiungo) ili wengine wapate kupakua BaoTz.

Kuepuka kasoro (errors):

- Acha BaoTz ikusambazie kete, usiguse kila chumba kwani huna haja ya kufanya hivyo katika programu hii, umerahisishiwa tayari.
- Jitahidi kurejesha nyuma (undo) baada ya BaoTz kumaliza kusambaza.
- Pia (kama tu utakumbana na kasoro) anza mchezo mpya baada ya BaoTz kumaliza kusambaza kete.

Kuhifadhi mabadiliko:

Mabadiliko uliyoyafanya kwenye chaguo (options) unaweza kuyahifadhi hivyo huna haja ya kubadilisha kila wakati. Cha kufanya ni kuhakikisha kila unapofanya mabadiliko unagusa “New” kisha unapotaka kuizima programu ya BaoTz unatumia sehemu (kitufe) ya **Back** ya kwenye simu yako. Sehemu hii maranyingi huwa upande wa kulia au kushoto mwa simu yako kwa chini.

BaoTz ... YPH - 2022

<https://yphware.itch.io/>



© 2022 - YPH

