

Astrorobbi

Allgemeines

Astrorobbi schiebt nach einem vorgegebenem Weg den Mauszeiger über den Bildschirm und klickt an bestimmten Stellen.

Aus programmiertechnischen Gründen kann Astrorobbi nur gestartet werden, wenn er im Vordergrund ist. Das heisst, Astrogarden sollte im Fenstermodus laufen, und Astrorobbi gut sichtbar daneben platziert sein. Das Programm färbt sich, wenn die Parametereingabe beendet ist, nach einem Klick auf [ok] von Terra nach Grün um. Verliert es, warum auch immer, den Fokus, wird der Hintergrund wieder terra.

Astrorobbi bearbeitet hauptsächlich Rechtecke, aber auch kompliziertere Muster, die man eingeben kann.

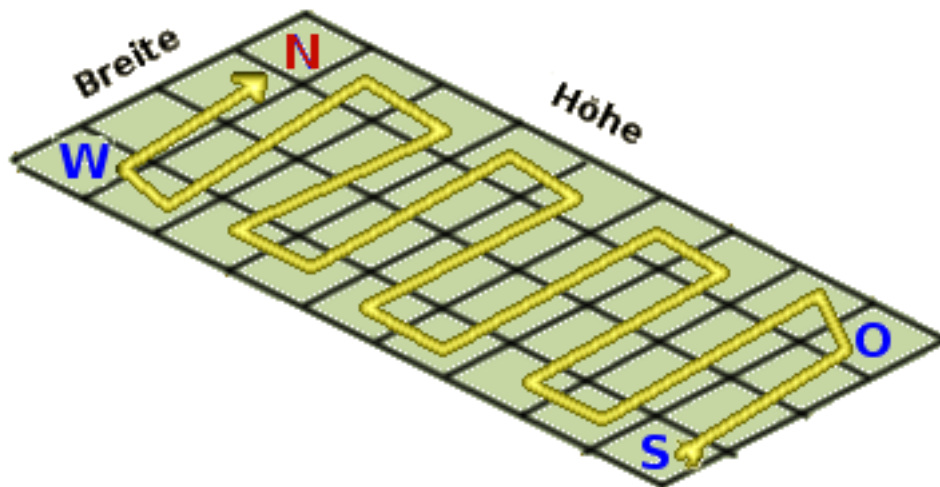
Im Beispiel rechts wurde der Rechteckmodus mit Breite 8 und Höhe 5 gewählt, dazu bei Delay eine Zwischenzeit von 300ms zwischen den einzelnen Klicks, und als Bezugspunkt die Südspitze des Musters.

Gestartet wird jetzt, indem man den Mauszeiger über den Bezugspunkt bringt (NICHT KLICKEN!) und mit Taste "s" startet.

Maus-Koordinaten

Die Koordinaten sind im Spiel um 45° geneigt, weshalb ich hier lieber von den Himmelsrichtungen spreche, wobei N(ord) oben liegt.

Astrorobbi berechnet seinen Weg und startet grundsätzlich im Süden, weil ihm von da aus die wenigsten Icons entgegenfliegen. Deshalb spreche ich von Bezugspunkten.



Rechteckmodus

Der Rechteckmodus kann per Haken gesetzt werden oder schaltet sich automatisch ein, wenn ein Rechteckmuster gewählt wird, links z.B. das Q11.

Je nachdem, wie ein Feld optimal zu erreichen ist, lässt sich die Startrichtung auf eine der 4 Himmelsrichtungen einstellen. Dem Anfänger würde ich S(üd) empfehlen, weil der Roboter von da aus auch losläuft. Später wird man meist N(ord) verwenden, weil sich die Felder am leichtesten erreichen lassen. Ost und West eignen sich, um an bestehende Pflanzungen anzuschließen.

Pattern-Modus

Ist man einigermaßen mit dem Roboter und seinem Koordinatensystem vertraut, kann man Muster definieren, die Astrorobbi abarbeiten soll. Siehe hierzu [Pattern-Modus](#)

Einstellungen

Als Delay für Pflanzen/ernten hat sich hier 200-300ms bewährt.

Man sollte immer darauf achten, einen genügend großen Vorrat an Geld/Dünger/Energie zu haben, sonst landet man in einer Popup-Wolke, wo nur noch schnelles Mauswegziehen Schlimmeres verhindern kann.

Klickbereiche



Das Bild zeigt die Klickbereiche eines Feldes. Blau: Pflanzen, hier den Cursor auf die Südecke des Feldes lenken, Gelb: Düngen und Ernten, der Bereich ist in der Feldmitte.

Nothalt

Sollte man doch mal in unerwünschten Popups landen, oder es bahnt sich eine andere Katastrophe an, kann man den Roboter stoppen, indem man die Maus verreißt/wegzieht. Wird Astrorobbi aus der berechneten Bahn geworfen, quittiert er sofort seinen Dienst.

Benötigte Dateien und Pattern-Datei

Astrorobbi braucht Zugriff auf die param.ini und eine pattern.pat. Beide sind mitgeliefert. Es sind Textdateien, die mit z.B. notepad editiert werden können.

param.ini:

```
delay=300
teiler=2
pflanzen
patternfile=patterns.pat
```

- Delay bedeutet die Anzahl Millisekunden, die Astrorobbi zwischen den einzelnen Klicks warten soll. 300 ist für Pflanzen und Ernten, die wohl am häufigsten vorkommenden Tätigkeiten, ein sinnvoller Wert.
- Bei Teiler sind die Werte 1 und 2 zulässig, wobei 1 für große Bilder steht, 2 für kleine.
- Der nächste Eintrag kann das Stichwort pflanzen oder kacheln sein, und gibt an, ob Pflanzen oder Kacheln verarbeitet werden sollen.
- Bei patternfile kann man ein selbstdefiniertes Patternfile eintragen.

Pattern-Datei

In der Pattern-Datei stehen die vordefinierten Muster für Astrorobbi. patterns.pat ist die mitgelieferte Pattern-Datei.

Ein Pattern besteht aus einem Titel und der Codierung. Mehrere Patterns sind durch * als einziges Zeichen in einer Zeile getrennt. Die Titel erscheinen in der Astrorobbi-Auswahl.

Rechteck-Muster:

Das Beispiel zeigt einen Ausschnitt der Pattern-Datei mit 3 codierten Rechtecken. Man beachte die "*" -Trenner!

```
Quadrat 12
R,12,12
*
Rechteck 4x9
R,4,9
*
R12x3
R,12,3
```

In der 1. Zeile steht der Titel für das Pattern, in der 2. durch Kommata getrennt ein R (Rechteckmodus), die Breite und die Höhe.

Beim Editieren hat man im Titel selbst für den Wiedererkennungswert zu sorgen. Ein 4x9 großes Rechteck könnte dabei den Titel R4x9 bekommen.

Natürlich kann man Rechtecke auch im laufenden Astrorobbi-Programm eingeben, aber nicht abspeichern.

