

「ナンバーエリア」説明書

はじめに

この度は本ソフトウェアをダウンロード頂きましてありがとうございます。

本ソフトウェアは株式会社ニコリ様により考案されたナンバーエリア(四角に切れ、スクエアカット、とも呼ばれているようです)をパソコン上で遊ぶものです。

特徴 本ソフトウェアでは以下のことが可能です。

- 5×5～25×25の大きさのパズルの自動生成。
- 雑誌等に掲載されている問題を入力して解答。
- パズルの保存と読み込み。
- メモリが許す限りの「元に戻す(Undo)」と「やり直し(Redo)」。
- マスの大きさ、色、フォント等の外観の変更。

準備

インストール・アンインストール

インストールはダウンロードした圧縮ファイルを適当なフォルダに展開してください。

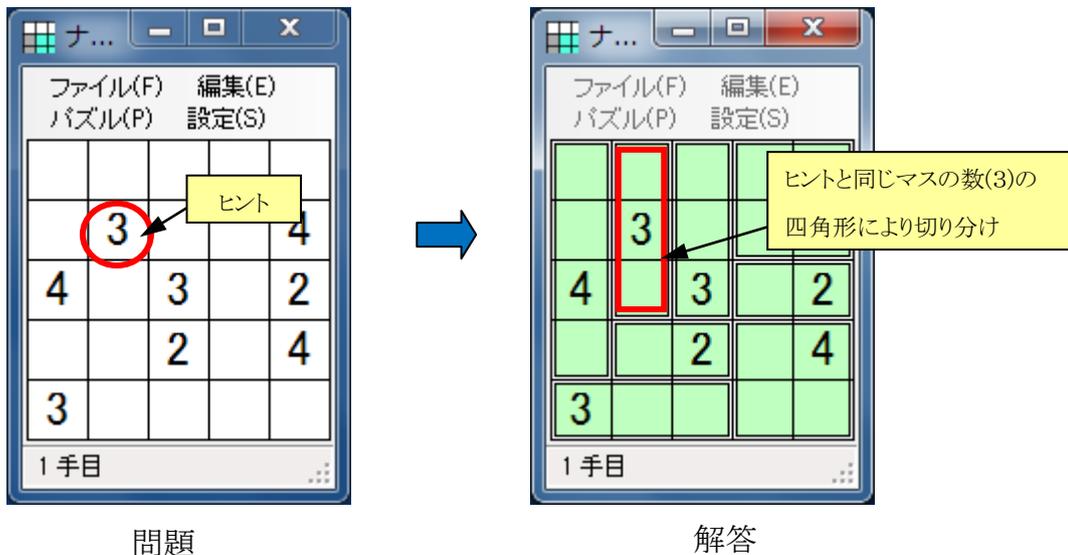
アンインストールは圧縮ファイルを展開したフォルダごと削除してください。

別途必要なソフトウェア

Microsoft .NET Framawork2.0 以上をご用意ください。

パズルのルール

盤面を与えられたヒントの数字と同じマス数の四角形(長方形、正方形)によって隙間や重複がないように切り分けていきます。



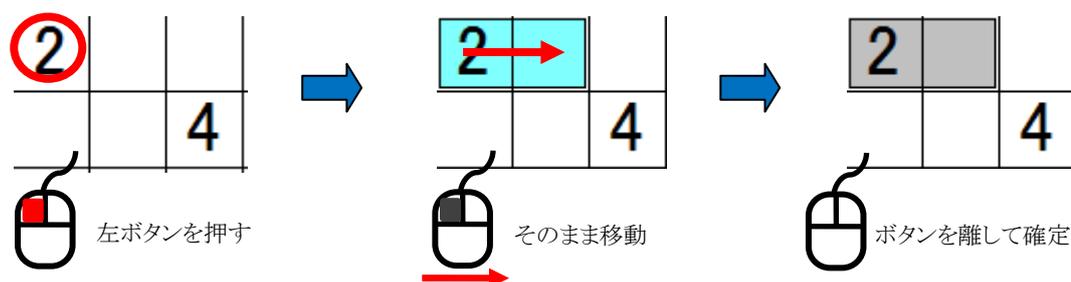
基本的な操作

本ソフトウェアの主な操作である四角形の選択と解除はマウスで行います。

ワードや他のソフトウェアにおけるマウスでの選択と同様の操作ですので以下の説明をお読みになるよりも実際に操作されてみた方が分かりやすいかと思います。

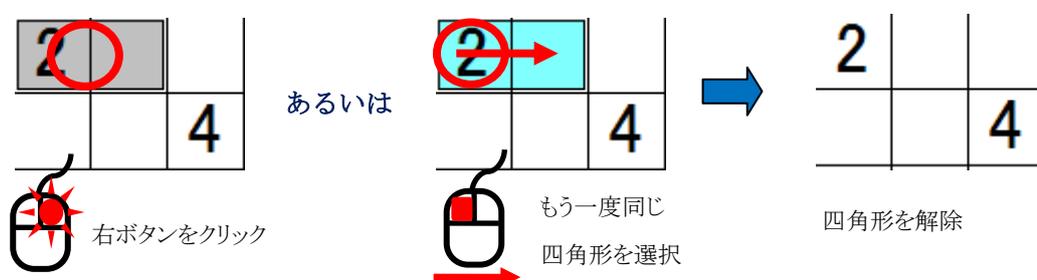
四角形の選択

切り分けたい四角形の上でマウスの左ボタンを押しながら移動してください。ボタンを離すと選択が確定します。



四角形の解除

選択済みの四角形の上でマウスの右ボタンをクリックしてください、あるいはもう一度同じ四角形を選択することでも解除されます。



メニューの説明

ファイル

- 読み込み 保存されたパズルと手順をディスクから読み込みを行います。
- 保存 現在のパズルと手順をディスクに書き出し保存します。
- 終了 本ソフトウェアを終了します。

編集

- 元に戻す 四角形の選択・解除を元に戻します。
- やり直す 元に戻した四角形の選択・解除をやり直します。

パズル

- チェック** 選択された四角形が正しいか否かをチェックします。
※チェック後、盤面をクリックするとパズルに戻ります。
- 解答** 解答を表示します。
※解答の表示後、盤面をクリックするとパズルに戻ります。
- 新規** 新しい問題を自動生成します。
- 入力** 問題入力モードに移行します。(詳細は後ほど説明します)
- 設定** 設定モードに移行します。(詳細は後ほど説明します)

問題入力モード

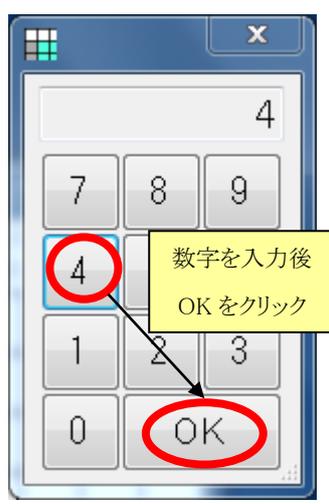
このモードでは雑誌等に掲載されている問題を入力しパソコンに解かさせることができます。

以下の手順でヒントの数字を入力してください。

- 盤面上でヒントの数字を入力したい場所の「マス目」をクリック。
→ 電卓のような形の入力用ウィンドウが開きます。
- 入力用ウィンドウで「数字」を入力し「OK」ボタンをクリック。
→ 盤面に数字が反映されます。
※ 全てのヒントの数字について a)、b)を繰り返してください。
※ 数字を消去するには「0」を入力してください。
- 入力が完了したら最後に画面下の「完了」ボタンをクリック。
→ 解答を計算します。
※ 解答が一つでない場合にはその旨を通知し修正の要否が確認されます。



a) ヒントの場所を指定



b) 数字の入力



c) 入力完了

設定モード

パズルの大きさ

パズルの大きさを設定します。

5×5～25×25 の範囲で設定可能です。

アップダウンボタンを用いて調整するか、数字を直接入力してください。

四角の大きさ

一つ一つの四角形の大きさ(ピクセル)を設定します。

アップダウンボタンを用いて調整するか、数字を直接入力してください。

色の設定

画面上のいくつかの項目の色を設定します。

「前景」「背景」「選択」、、、の表記の上のボタンをクリックしてください。

カラー設定用ウィンドウが開きます。

フォント

盤面のフォントを設定します。

[フォント]のボタンをクリックしてください。

フォント設定用ウィンドウが開きます。

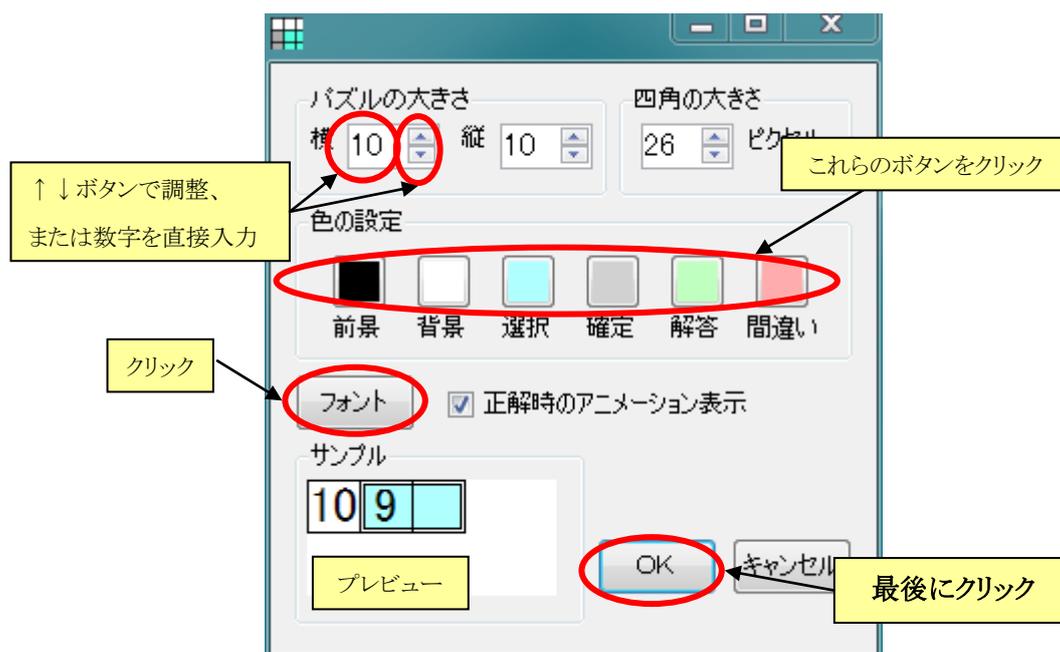
正解時のアニメーション表示

おまけです。

※設定項目は最後に「OK」ボタンを押すことで有効になります。

「OK」ボタンを押した場合、パズルが新規生成されます。

※外観のいくつかの設定項目は「サンプル」にプレビューされます。



ご注意

- 同封の本ソフトウェアの設定ファイル(option.xml)は削除や編集をしないでください。
- サイズの大きいパズルですと自動生成に多少の時間がかかるかもしれません。

免責

本ソフトウェアはフリーウェアであり使用・転載に関する制約はありません。

ただし本ソフトウェアの使用によって発生した如何なる損害に対しても作者は責任を負いかねますことをご了承ください。

参照リンク

<http://www.nikoli.co.jp/ja/puzzles/shikaku/>

開発環境

メイン	Microsoft Visual C# 2010 Express Edition
アイコン	IcoFX 1.6.4

作者連絡先

e-mail d_maru@nifty.com

改版履歴

2011.5S 初版リリース