

Häufig gestellte Fragen

Über FreeDoko

Auf welchen Systemen läuft FreeDoko?

Für folgende Systeme haben wir selber getestet oder Rückmeldungen erhalten:

- GNU/Linux: debian, SuSE, RedHat, Mandrake
- Windows: 98, 2000, XP
- Mac: OS/X (einiges an Arbeit: X-Server, gtkmm, ...)
- HP/UX 11.00 (mit g++ 3.3) (wenige Änderungen)

Prinzipiell sollte FreeDoko auf allen Systemen laufen, auf denen es einen C++-Compiler und die gtkmm-Bibliothek gibt.

Installation

Windows

Windows beschwert sich über fehlende dll-Dateien.

Wenn sich Windows über fehlende dlls beschwert, haben Sie wahrscheinlich nicht die gtkmm-Bibliotheken installiert. Dafür laden Sie sich das Archiv [gtkmm.dll.zip](#) (ca. 7,7 MB) herunter und entpacken die Datei im FreeDoko-Verzeichnis (Es wird ein Ordner *gtkmm.dll* angelegt). FreeDoko müssen Sie über die Batch-Datei *FreeDoko.bat* starten, diese sorgt dafür, daß die dlls eingebunden werden können.

Linux

In welchem Paket befindet sich die *libstdc++.so.3*?

FreeDoko wird mit dem gcc Version 3 erstellt. Deshalb müssen die dazugehörigen Bibliotheken installiert werden. Unter debian ist diese in dem Paket *libstdc++3*, bei den anderen Distributionen wird das Paket ähnlich heißen.

Warum kann FreeDoko nicht unter SuSE kompiliert werden?

Der Compiler unter SuSE hat Probleme mit dem DOS-Zeilende. Wenn das Programm `flip` installiert ist, vor dem Kompilieren ein `make flip` aufrufen, um das Zeilenende zu Unix zu konvertieren.

Spielverlauf

Warum werden in Solospielen keine Sonderpunkte gezählt?

Laut den offiziellen Regeln des Deutschen Doppelkopf-Verbandes werden Sonderpunkte in Solospielen nicht gezählt. Wir haben aber vor, als zusätzliche Regel die Sonderpunkte auch explizit für die Solospiele zuzulassen.

Erweiterungen

Wie werden neue Kartensätze eingebunden?

Wenn Sie weitere Kartensätze in FreeDoko einbinden wollen, kopieren Sie diese in das *cardsets*-Verzeichnis. Unter *Einstellungen* können Sie dann den Kartensatz auswählen (ein Neustart ist nicht erforderlich).

Einige Kartensätze können Sie auf unserer Internetseite <http://free-doko.sourceforge.net/de/download.pakete.html> herunterladen.

Fehlerbericht

Wo wird der Fehlerbericht abgespeichert?

Der Fehlerbericht *FreeDoko.bug_report.seed* (wobei *seed* für die Spielnummer steht) wird im aufrufenden Verzeichnis abgespeichert. Unter Windows ist dies das FreeDoko-Verzeichnis, unter Linux auch das FreeDoko-Verzeichnis oder das Heimatverzeichnis.

Wohin soll die Fehlerbericht geschickt werden?

Den Fehlerbericht schicken Sie bitte an freedoko@users.sourceforge.net. Sie können einen Fehler auch direkt auf der Sourceforge-Seite http://sourceforge.net/tracker/?func=addgroup_id=38051&atid=421197 eintragen.

Was steht alles in der Fehlerbericht?

In einem Fehlerbericht steht Ihre Beschreibung, die Version des Programms und der Spielverlauf. Sie können sich die Datei mit einem normalen Texteditor auch ansehen.

Hilfe

Wie kann ich helfen?

Die einfachste Hilfe besteht darin, uns Fehlerberichte zu schicken. Das können Sie tun, wenn der Computer schlecht spielt, oder das Programm sich nicht gemäß der Anleitung (Ihren Erwartungen) verhält.

Wenn Ihnen bei FreeDoko etwas fehlt, können Sie das uns unter Feature Requests eintragen.

Wollen Sie FreeDoko in eine andere Sprache übersetzen, setzen Sie sich direkt bitte mit uns in Verbindung.

Wir freuen uns über eigene Themen für FreeDoko (Karten, Symbole, Hintergründe).

Wenn Sie uns bei der Programmierung helfen wollen, haben wir unter anderem folgende Themen:

- Sound
- graphische Oberflächen (native Windows, Mac, KDE)
- Spielbaumberechnung/-optimierung für die KI
- Eigener Computergegner

Wenn Sie Interesse haben, melden Sie sich bei uns.

offizielle Internetseite