

# Snake Felhasználói dokumentáció

## A főmenü

A program indítását követően megjelenik a főképernyő. A főképernyőn megjelenik a játék két fontosabb funkcióját indító gomb. Elsősorban a „START” gomb, aminek a megnyomásával a játék kezdetét veszi és átlépünk a másik ablakba, ahol a játék rész fut. A „LEADERBOARD” gomb megnyit egy táblát, ahova betölti a „scores.dat” adatait. Ha a „scores.dat” nem található, akkor a program létrehoz egy teljesen új „scores.dat” adathalmazt, ami természetesen üres lesz kezdetben. A főképernyőn a „More” menüpontra nyomva lenyílik egy ablak, ahol két opció jelen meg. Elsősorban a „Rules” fül, ahol elolvashatjuk a játék szabályait, illetve a játék célját, irányítását. A másik „Creator” gombra nyomva megjelenik a játék készítőjének a neve.

## A játék

A főmenüben a „START” gombra nyomva tovább is lépünk a játék részhez. Itt egy zöld négyzetet irányítunk, ami reprezentálja a kígyó testét. A képernyőn megjelenik egy piros gömb is, ez reprezentálja az almát, ami a játékban a pontszerzéshez elengedhetetlen. A cél, hogy a kígyóval minél több almát vegyünk fel. A kígyó az adott irányba mutató nyilak megnyomásával irányítható. Amennyiben egy almát felvettünk a kígyó hossza megnő, ezáltal a játék egyre nehezebbé válik. A játéknak akkor van vége, ha a kígyó a falnak ütközik, valamint, ha a saját farkának ütközik. A képernyő bal felső sarkában nyomon tudjuk követni a kígyónk jelenlegi hosszát (a legelső elemet nem beleszámolva, ami alaphoz is a képernyőn szerepelt, amikor a játékot elindítottuk), ami pont értékeként jelenik meg. Amennyiben a kígyó meghal akár falnak ütközés, akár saját magába ütközés miatt tovább lépünk a halál utáni képernyőre.

## A halál utáni képernyő

A halál utáni képernyőn megjelenik az elért pontszámunk, ami később esetleg kiírásra kerül majd az adatbázisba. A játék részben szenvedett halál után a halál utáni képernyőre kerülünk, ahol a három gomb tárul elénk. A „RESTART” gomb megnyomásával ismételten a játék részbe kerülünk vissza, viszont az előző menetben elért pontunk törődik és ismételten a nulla pontról indulunk, ahol halál esetén szintén erre a képernyőre kerülünk vissza. A „SAVE SCORE” gomb megnyomásával felugrik egy ablak. Az ablakon belül megjelenik egy szövegdoz, ahova egy nevet beírva elmenthetőek az adott menetben elért statisztikánk. Az adat az „Ok” gombra kattintva lementődik, a „Cancel” gombra nyomva viszont a mentés visszavonódik. Az „X” gombra nyomva a jobb felső sarokban szintén nem mentődik el az adott adat. A bal alsó sarokban megjelenő „LEADERBOARD” gombra kattintva átlépünk a rangsor-t ábrázoló ablakba.

## Rangsor

Akár a főképernyőn, akár a halál utáni képernyőn nyomunk a „LEADERBOARD” gombra ugyanez az ablak jelenik meg. Három oszlop létezik a táblázatban. Az első „Player Name”, itt jelenik meg a halál utáni képernyőn levő „SAVE SCORE” ablakban beírt név, ami alapján a játékosokat meg lehet különböztetni. A

második „Score” oszlopban jelenik meg a játékban elért pontszám, azaz a kígyó hosszának mértéke. A harmadik „Date” az adott időpont, amikor az elmentés megtörtént. A táblázat sorai rendezhetők mind a név, mind az elért pontszám, mind az időpont szerint növekvő, illetve csökkenő sorrendben. A legmagasabb pontot elérő rekord(ok) háttérszíne(i) a táblázatban sárga (arany) színnel látható. A második legmagasabb rekord(ok) háttérszíne(i) az előzőhöz kicsit eltérően szürke (ezüst) színnel látható. A harmadik legmagasabb rekord(ok) háttérszíne(i) az barna (bronz) színű. Az összes többi rekord ellentétben az előbbiekkal fehér háttérszínű.