

Kalandjáték specifikáció

A program célja

A program szöveg alapú kalandjátékok játszását teszi lehetővé. Minden szövegfájlból képes játékot futtatni, ha az megfelel az előírásoknak. A program beolvassa a megadott fájlokat és a lent leírtak alapján interaktívvá teszi azok tartalmát a játékosnak. A játék állását fájlba is elmenti és legközelebbi indításkor meg is tudja nyitni, hogy a játékos onnan folytathassa, ahol abbahagyta.

Játékmenet

A játék során a felhasználó különböző panelek között navigálhat, tárgyakat gyűjthet. A játékos célja, hogy eljusson a kezdő paneltől a végső panelig.

Felület és irányítás

A program horizontálisan két részre van osztva, a felső részen az adott panel tartalma, az alsó részen az adott panel által felkínált lehetőségek jelennek meg. A lehetőségek mellett kijelzett billentyűvel interaktálhat a játékos a panellel. A mentés manuális módon történik, a program alsó részében mindig szerepelnie kell a mentés lehetőségének. A program nem grafikus, csak billentyűzettel irányítható.

Fájlok

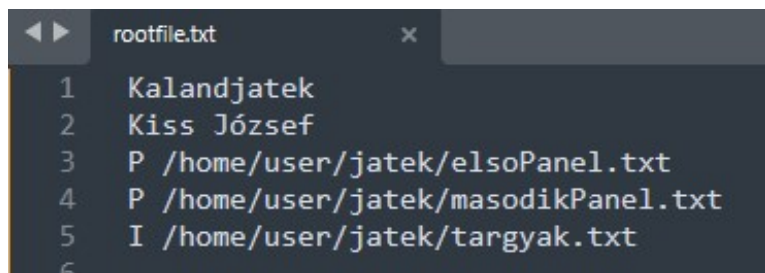
Egy játék betöltéséhez **2 fájl** szükséges. Egy **irányító fájl** és egy **karakter fájl**. A program indítását **parancssorból** kell végrehajtani és ezt a két fájlt kell megadni paraméterként.

```
brokkr@Beni-PC:~$ ./kalandjatek iranyito.txt karakter.txt
```

Az irányító fájl első sora a **játék nevét**, második sora a **készítője nevét** kell tartalmazza. A további sorok mind egy **másik fájl elérési útját** kell tartalmazzák.

A program **kétfajta** szövegfájlt kezel. Olyat, ami egy panel adatait tartalmazza és olyat, ami a tárgyakat tartalmazza. Azt, hogy az adott sor milyen fájlt

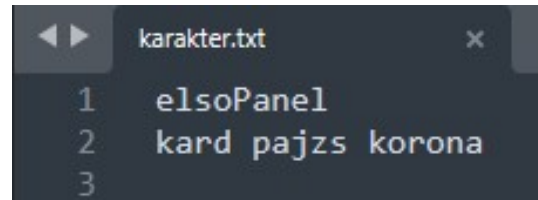
tartalmaz, egy karakterrel kell megjelölni az útvonal előtt egy szóközzel elválasztva.



```
rootfile.txt
1 Kalandjatek
2 Kiss József
3 P /home/user/jatek/elsoPanel.txt
4 P /home/user/jatek/masodikPanel.txt
5 I /home/user/jatek/targyak.txt
6
```

Ha az adott sor panel fájlra mutat, akkor a **P** karaktert, ha a sor tárgyak fájljára mutat, akkor **I** karaktert kell a sor elejére írni.

A karakter.txt tartalma beolvasásra kerül és mentéskor **felülíródik**. Első indításkor a fájl üres és a játékos a kezdő panelről kezdi a játékot. A fájl első sora annak a **panelnek az azonosítóját** kell tartalmazza, amin a játékos a mentés pillanatában tartózkodik. A második sor pedig a **felvett tárgyak azonosítóit** kell tartalmazza szóközzel elválasztva.



```
1 elsoPanel
2 kard pajzs korona
3
```

Panel és Tárgy fájlok

A játék fájljaiban minden panelnek és tárgynak rendelkeznie kell egy egyéni azonosítóval. Ez az azonosító nem tartalmazhat szóközöket.

Panel

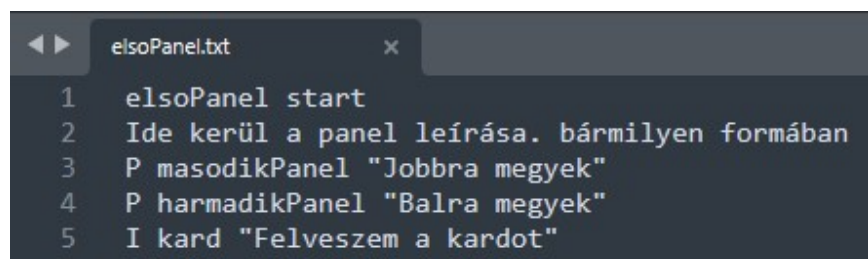
A játék alapját képző **panel** fájlok a következőképpen kell felépüljenek. Egy fájl egy panel adatait tartalmazza.

Az **első sorban** két adat egymástól szóközzel elválasztva. Az első adat a panel **egyedi azonosítója**, a második pedig a panel **típusa**.

Három típusú panel létezik: **kezdő**, **normál** és **vég**. (jelöléseik: start, normal, end) Kezdő panelből csak egy lehet, ez határozza meg, hogy a játékos honnan kezd. Vég panelből több is lehet, amikor a játékos elérkezik egyhez, a játék véget ér. A normál paneleknek nincs különösebb szerepe, a kezdő és vég paneleken kívül mindegyiknek normál panelnek kell lennie.

A **második sornak** az adott panel **leírását** kell tartalmaznia, amit a program kiír a képernyőre az adott panelre lépéskor. Az egész sor egy értéknek minősül, így szóközők is szerepelhetnek benne.

A többi sor a játékos **választásait** tartalmazza. Egy sor mindig **P** vagy **I** karakterrel kezdődik, ami azt határozza meg, hogy az adott sorban szereplő lehetőség egy másik panelre



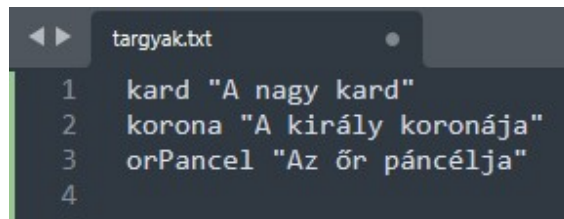
```
1 elsoPanel start
2 Ide kerül a panel leírása. bármilyen formában
3 P masodikPanel "Jobbra megyek"
4 P harmadikPanel "Balra megyek"
5 I kard "Felveszem a kardot"
```

való átmozgást, vagy egy tárgy felvételét teszi lehetővé. (P: panelek közötti mozgás, I: tárgy felvétel) Szóközzel elválasztva ezután egy panel vagy tárgy egyedi azonosítója kerül. Erre a panelre fog átmozogni vagy ezt a tárgyat fogja felvenni a játékos miután az adott lehetőséget választja. A sorban az utolsó adat, szóközzel elválasztva az előzőtől, „”-k között az adott választás leírása, ez a szöveg kerül majd kiírásra.

Tárgy

Egy **tárgyakat** tartalmazó fájlnek a következőképpen kell kinéznie. Minden sor egy-egy tárgy adatait tartalmazza.

Egy sorban két adat szerepel szóközzel elválasztva. Az első a tárgy **egyedi azonosítója**. A második „”-k között a tárgy **neve**.



```
1 kard "A nagy kard"
2 korona "A király koronája"
3 orPancel "Az őr páncélja"
```