

Bemeneti és kimeneti nyelv összefoglaló

A doksiban a bemeneti nyelv félkövérrel és alatta egyből található egy leírás és a hozzá tartozó kimeneti nyelv. A be- és kimeneti nyelvek Consolas betűtípussal vannak írva. Ajánlom a Find funkció használatát az hatékony felhasználáshoz.

A parancsok után ha paramétert kell megadni, akkor az <> kacsacsőrök között jelezve van, a leírtaktól eltérő input esetén nagy eséllyel hiba fog fellépni. Ha [valami | valami] -t látsz az helyzet függő kimenetet jelöl, van ahol üres az egyik rész, az azt jelenti, hogy üres string lesz kiírva.

Minden bemenet case sensitive tehát, ahol nagy betűvel kezdődik, ott úgy is legyen beírva. Segítségül a következő mező id-k vannak: PL1, PL2, LA1, ST1, SH1 (sorra: sima mező, sima mező, labor, raktár, búvóhely).

A menüs választásoknál bemenetként számot is kell írni!

loadmap <fájlnev>

Leírás: A paraméterben megadott fájlból betölti a pályát.

Map has been loaded: <fájlnev>

start <Játékos név.1> <Játékos név.2> ... <Játékos név.n>

Leírás: Elindítja a játékot a paraméterben kapott játékoszámmal és becenevekkel

The game has been started. Players are: <J. név.1> ... <J. név.n>

show <gencode | crafted | active | gear | mat | pos | all | map> <játékos név>

Leírás: Megjeleníti a paraméterül kapott adatokat

- **Gencode:** megjeleníti az adott virológus által megtanult kódokat
- **Crafted:** megjeleníti az adott virológus ágenseit
- **Active:** megjeleníti az adott virológus aktív ágenseket
- **Mat:** megjeleníti az adott virológus által birtokolt anyagokat
- **Gear:** megjeleníti az adott virológus által birtokolt felszereléseket
- **Map:** megjeleníti az összes nem üres mezőt és a rajtuk található virológusokat (itt felesleges játékos nevet írni)

show Gencode <játékos név>

Leírás: Megmutatja egy adott virológus megtanult genetikai kódjait

<Játékos név>'s [genetic codes are:

<gencode.1>(<Időtartam>

...| doesn't have any genetic codes]

show Crafted <játékos név>

Leírás: Megmutatja egy adott virológus craftolt ágenseit

<Játékos név>'s [crafted agents are:

<Ágens név.1>(<Időtartam>)
...|doesn't have any crafted agents]

show Active <játékos név>

Leírás: Megmutatja az adott virológuson aktív ágenseket

<Játékos név>'s [active agents are:
<Ágens név.1>(<Időtartam>)
...|doesn't have any active effects]

show Mat <játékos név>

Leírás: Megmutatja egy adott virológus materialjait mennyiséggel együtt

<Játékos név>'s [materials are:
<Material név.1>(<Időtartam>)
...|doesn't have any materials]

show Gear <játékos név>

Leírás: Megmutatja egy adott virológus gearjeit

<Játékos név>'s [gears are:
<Gear név.1>(<Időtartam>)
...|doesn't have any gears]

show Map <játékos név>

Leírás: Megmutatja a nem üres mezőket és a rajtuk lévő virológusokat

The map consists of these non-empty fields:

<Mező típus>(<mező id>)
- <Játékos név>

move <Játékos név> <Mező id>

Leírás: Egy adott virológust mozgatunk egy adott mezőre, amely szomszédos a jelenlegivel
Scientist <Játékos név> moved to field <mező id>

touch <Játékos név>

Leírás: E

Choose one to pick:

0 - cancel

<menü szám> - <material neve>(<mennyiség>)

<menü szám> - <gear neve>(<élettartam>)

<menü szám> - <mezőn genetikai kód>

craft <Játékos név>

Leírás: Egy adott játékos craftolását hívja meg, ahol választhat a megtanult genetikai kódokból

Choose one to craft:

0 - Cancel

<menü szám> - <Genetic code neve>

[Scientist <Játékos név> crafted agent <ágens neve>| Scientist <Játékos név>
cannot craft agent <ágens neve>]

use <Támadó játékos neve> <Felkenésre kerülő játékos neve>

Leírás: Adott játékos felkenhet egy másik játékost egy később kiválasztott ágenssel.

Choose one to use:

0 – cancel

<menü szám> - <Craftolt ágens neve>(<időtartam>)

rob <Rabló játékos neve> <Rablott játékos neve>

Leírás: Adott játékos kirabolhat ezzel egy másik játékost

[Scientist <Rabló játékos neve> has robbed <rablott játékos neve>

|Scientist <Rabló játékos neve> couldn't rob <Rablott játékos neve>]

[Ha több mint 3 gear lenne el kell dobni egyet, ahhoz kimenet:

Choose gear to drop:

0 – Cancel

<menü szám> - <gear neve>]

set Scientist <Játékos neve> <Mező id>

Leírás: Adott virológust rárak egy adott mezőre

Scientist <Játékos neve> set on field <Mező id>

set Gear <Mező id> <Gear neve>

Leírás: Adott búvóhelyre rak egy adott geart.

Gear <Gear neve> has been placed on field <Mező id>

set Material <Mező id> <Material neve> <Mennyiség>

Leírás: Adott raktár mezőre rak egy adott materialt, adott mennyiséggel

Material <Material neve> has been placed on field <Mező id>

set Gencode <Mező id> <Genetic code neve> <AminoMennyiség> <NucleoMennyiség>

Leírás: Adott laborra beállít egy adott genetikai kódot a craftolásához szükséges material mennyiségekkel

Genetic code <Genetic code neve> aminoacid: <AminoMennyiség> nucleotide:

<NucleoMennyiség> has been placed on field <Mező id>

set Numgencodes <A nyeréshez szükséges genetikai kódok száma>

Leírás: Játék megnyeréséhez szükséges genetikai kódok száma.

Number of Genetic Codes is set to <A megadott szám>

has Gear <Játékos neve> <Gear neve>

Leírás: Megnézi, hogy az adott virológusnak van-e adott típusú gearje és élettartama annak

Scientist <Játékos neve> [has gear <Gear neve> [uses: <Élettartam>|]

| doesn't have gear <gear neve>]

has Material <Játékos neve> <Material neve>

Leírás: Megnézi, hogy az adott virológusnak van-e adott típusú materialja és mennyi

Scientist <Játékos neve> [has material <Material neve> quantity: <Mennyiség>

| doesn't have material <Material neve>]

has Gencode <Játékos neve> <Genetic Code neve>

Leírás: Megnézi, hogy az adott virológusnak van-e adott típusú genetikai kódja

Scientist <Játékos neve> [has gencode <Genetic Code neve> nucleotide:

<NucleoMennyiség> aminoacid: <AminoMennyiség>

| doesn't have gencode <Genetic Code neve>]

has Crafted <Játékos neve> <Ágens neve>

Leírás: Megnézi, hogy az adott virológusnak van-e adott típusú craftolt ágense és mennyi

Scientist <Játékos neve> [has crafted agent <Ágensneve> quantity:<Mennyiség>

| doesn't have crafted agent <Ágens neve>]

has Active <Játékos neve> <Ágens neve>

Leírás: Megnézi, hogy az adott virológuson van-e adott típusú aktív ágens és meddig.

Scientist <Játékos neve> [has active agent <Ágens neve> time: <Időtartam>

| doesn't have active agent <Ágens neve>]

give Gear <Játékos neve> <Gear neve>

Leírás: Adott virológusnak geart ad

Scientist <Játékos neve> has been given gear <Gear neve>

give Material <Játékos neve> <Material neve> <Mennyiség>

Leírás: Adott virológusnak materialt ad, adott mennyiséggel

Scientist <Játékos neve> has been given material <Material neve> quantity:

<Mennyiség>

give Gencode <Játékos neve> <Gencode neve> <AminoMennyiség> <NucleMennyiség>

Leírás: Adott virológusnak genetikai kódot ad, megadva, hogy milyen és mennyi material szükséges a craftolásához.

Scientist <Játékos neve> has been given gencode <Gencode neve> aminoacid:

<AminoMennyiség> nucleotide: <NucleMennyiség>

give Crafted <Játékos neve> <Ágens neve> <Időtartam>

Leírás: Adott virológusnak craftolt ágenst ad, adott időtartammal

Scientist <Játékos neve> has been given crafted agent <Ágens neve> time:

<Időtartam>

give Active <Játékos neve> <Ágens neve> <Időtartam>

Leírás: Adott virológusnak aktív ágenst ad, adott időtartammal

Scientist <Játékos neve> has been given active agent <Ágens neve> time:

<Időtartam>

kill <Támadó játékos neve> <Támadott játékos neve>

Leírás: Meghívja az ölést végrehajtó függvényeket és a támadó megpróbálja megölni a másikat

Scientist <Támadó játékos neve> [has killed scientist | couldn't kill

scientist] <Támadott játékos neve>

isAlive <Játékos neve>

Leírás: Megnézi, hogy megölték-e az adott Virológust baltával

Scientist <Játékos neve> [is not alive| is alive]

exit

Leírás: Kilépés a programból