

Torpedójáték felhasználói dokumentációja

Készítette: Bácskai Zalán Áron
Készült: 2019. 04. 27.

Bevezető:

- Mi a torpedó játék?
Az itt implementált Torpedó a hagyományos torpedójáték egyszemélyes változata, mely alapértelmezésben egy 4x4-es négyzetrácsos táblán játszható. Az ellenfél itt maga a szoftver. A győzelemhez ki kell löni az ellenfél (szoftver) összes hajóját.
- Megvalósult projekt neve:
Torpedó szimulációs játék
- Játékosok száma:
1 fő (+ számítógép)
- Játékidő:
Változó, nagyjából 2-10 perc, függ a humanoid játékos válaszüdejétől.

A program működése:

A program futása a torpedo.exe fájl felhasználó általi indításával kezdődik.

```
Játéktér - találatok:
1234
A: ----
B: ----
C: ----
D: ----
Adja meg a lövés koordinátáit szóközzel elválasztva (pl. A 3)!
Kilépés: ESC vagy 'v' és Enter
```

A torpedójáték-szimuláció a játéktérrel indul, ahol a lövések koordinátáit lehet megadni szóközzel elválasztva.

3 db hajó helyezkedik el a pályán rejtve, aminek a koordinátáját a játékosnak kell kitalálnia.

Minden hajóhoz pontosan egy koordináta-pár tartozik.

A találatokat a „+” karakter jelzi a játéktéren.

Opcionális: a program forráskódjának 53-ik sorában a 'teszt' változót 'true' értékre kell változtatni, ha sűgő segítségével tudni akarjuk a hajók elhelyezkedését (teszt üzemmód).

```
C:\Program Files\dotnet\dotnet.exe
Hajók elrendezése:
1234
A: 0---
B: ----
C: ---0
D: 0---

Játéktér - találatok:
1234
A: ----
B: ----
C: ----
D: ----

Adja meg a lövés kordinátáit szóközzel elválasztva (pl. A 3)!
Kilépés: ESC vagy 'v' és Enter
```