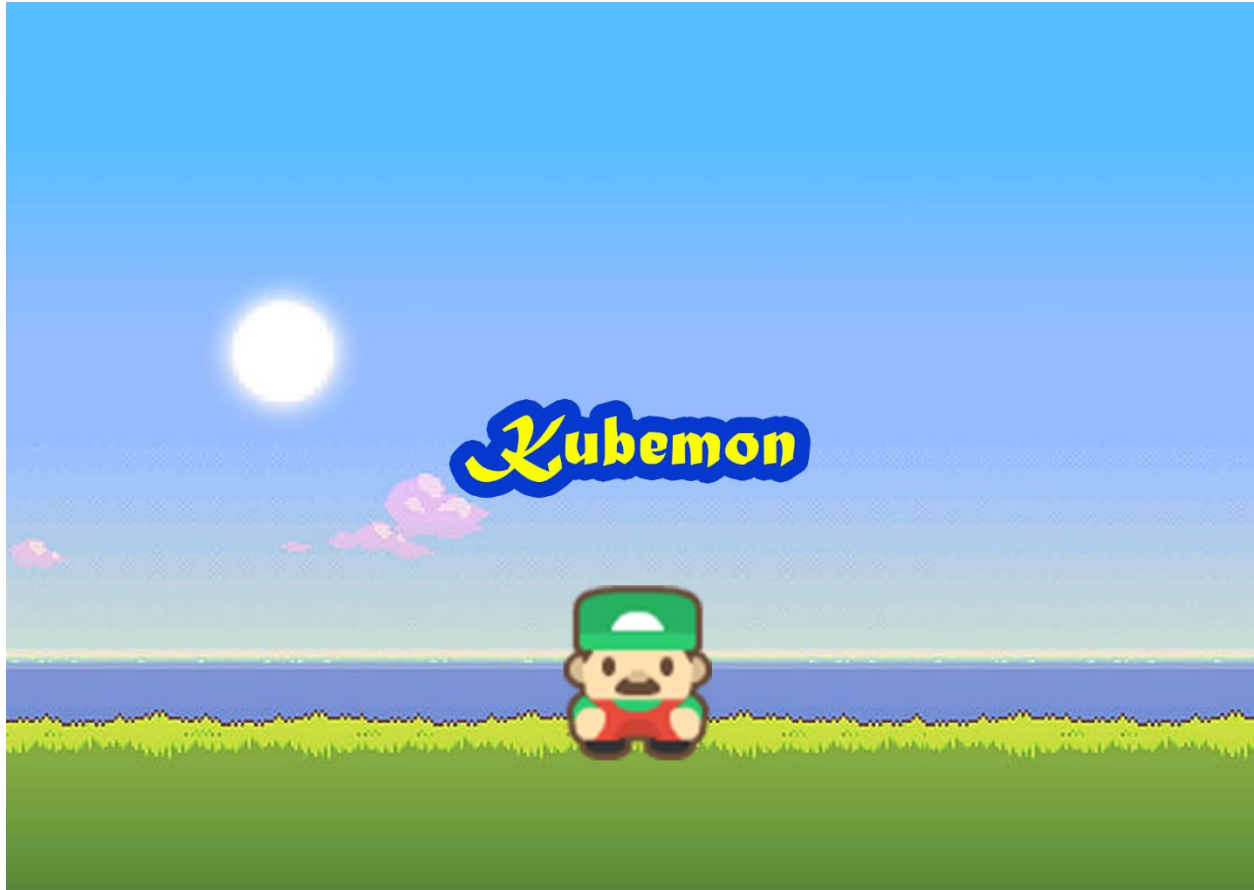


Brukerveiledning for IT-lærling

Kubenmon: 1/9/2023

Version: 1.0

Laget av: Christopher Matre – IT-Elev



Kubenmon er inspirert av pokemon, og det er på en måte ett «Fan-Game».

Jeg har lagd dette spillet får å se hvor jeg ligger med koden min og hva jeg kan forbedre.

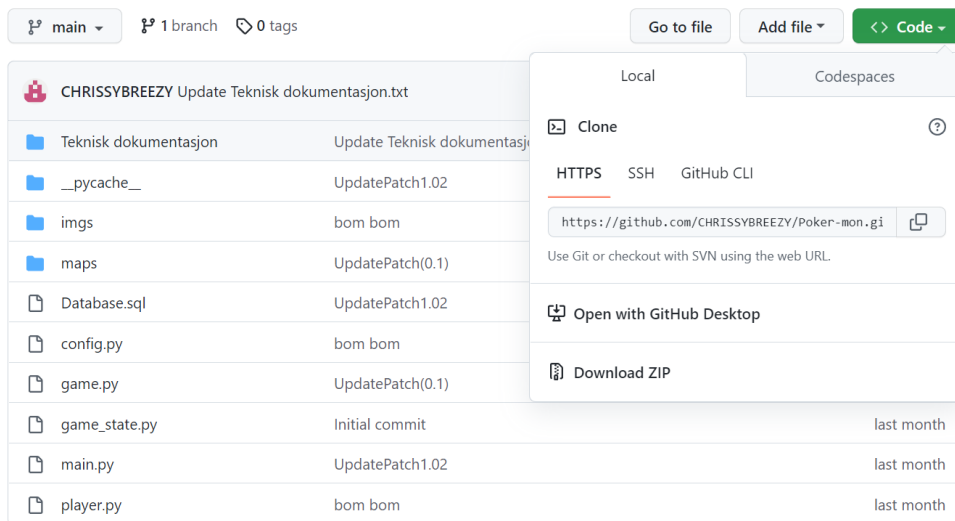
Spillet kommer ikke til å bli ferdig, siden jeg kan alltid legge til mer.

Denne veiledningen er for du som vil enten, fortsette på spillet mitt eller om du har lyst til å prøve det.

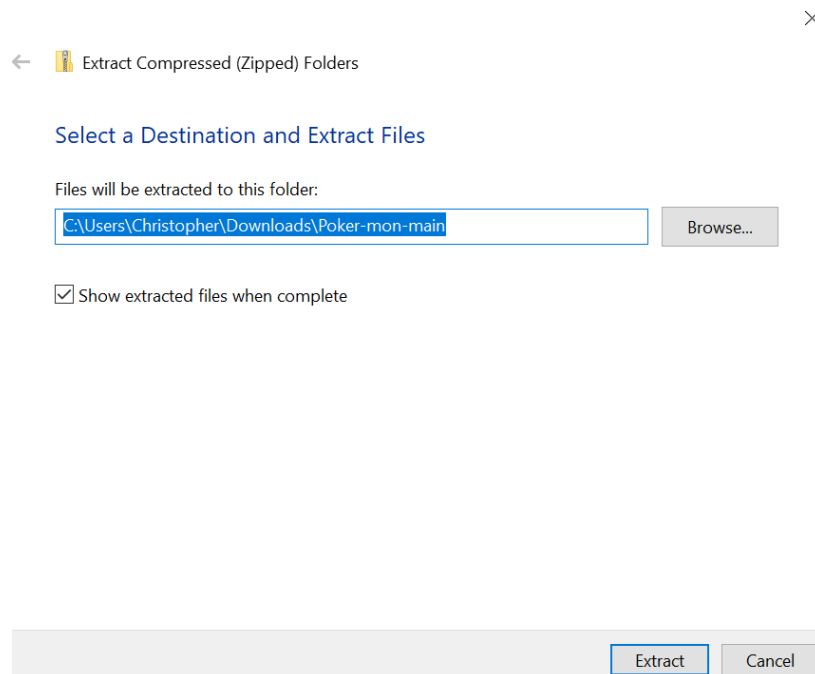
Veiledning starter på side 2

1: Gå til: <https://github.com/CHRISSYBREEZY/Poker-mon>

2: Last ned all koden som en ZIP-fil.



3: Pakk ut alle filene.



4: Kjør filen i din respektive IDE.

Name	Date modified	type	Size
pycache	12/15/2022 11:43 AM	File folder	
imgs	12/15/2022 11:42 AM	File folder	
maps	12/15/2022 11:42 AM	File folder	
Teknisk dokumentasjon	12/15/2022 11:42 AM	File folder	
config.py	12/15/2022 11:42 AM	Python Source File	1 KB
Database.sql	12/15/2022 11:42 AM	SQL Source File	1 KB
game.py	12/15/2022 11:42 AM	Python Source File	3 KB
game_state.py	12/15/2022 11:42 AM	Python Source File	1 KB
main.py	12/15/2022 11:42 AM	Python Source File	1 KB
player.py	12/15/2022 11:42 AM	Python Source File	1 KB

Type: Python Source File
Size: 392 bytes
Date modified: 12/15/2022 11:42 AM

5: Du **MÅ** kjøre programmet i main.py, ellers kommer den ikke til å fungere.

```
main.py \ X game.py Brukerveiledning.txt Sluttbruker_Veiledning.txt Teknisk dokumentasjon.txt player.py
main.py > ...
1 import pygame
2 import config
3 from game_state import GameState
4
5 from game import Game
6
7 pygame.init()
8
9 screen = pygame.display.set_mode((config.SCREEN_WIDTH, config.SCREEN_HEIGHT))
10
11 pygame.display.set_caption("Kuben Poker")
12
13 clock = pygame.time.Clock()
14
15 game = Game(screen)
16 game.set_up()
17
18 while game.game_state == GameState.RUNNING:
19     clock.tick(50)
20     game.update()
21     pygame.display.flip()
```