

# Kígyós játék – felhasználói dokumentáció

Czumbel Péter – ODZFOM

## A játék szabályai

A program a klasszikus „snake” játék szabályait követi. A játékosok egy négyzetrácsos pályán irányítják egy négyzet mozgását, ami egy egyre hosszabbodó nyomot húz maga után, és így egy kígyóra hasonlít. A pályán véletlenszerűen almák kerülnek elhelyezésre. Ha egy kígyó olyan négyzetre érkezik, amin egy alma van, akkor „megeszi” azt. Ekkor a maga mögött húzott nyom öt négyzettel hosszabb lesz, a játékos pedig öt egy pontot. Ilyenkor az alma eltűnik a mezőről, amin megették azt, és egy másik mezőn fog felbukkanni.

A játék célja minél több pontot gyűjteni. A játékot a játékosok 0 ponttal kezdik a pálya egy véletlen kiválasztott mezőjéből, egy egység hosszú kígyóval. A kígyók jobbra, balra, fel vagy lefele haladhatnak, átlósan nem. A játék addig tart, amíg a kígyó bele nem ütközik a pálya szélébe vagy önmagába.

A játékot egyszerre egy vagy kettő játékos játszhatja. Kétjátékos mód esetén az a játékos veszít, aki először akadályba ütközik. Egy játékos esetén, ha a szerzett pont benne van a legjobb 10 eredményben, a program elmenti a játékos nevét és pontszámát egy dicsőséglistába.

## A program kinézete

A program elindításakor a címképernyő jelenik meg, a játék nevével. A start gombra kattintva indíthatjuk el a játékot. Ekkor ablak nagyrészt a 25x25-ös, fekete, négyzet alakú pálya fogja kitölteni. A pályán szürke rács segíti a kígyók irányítását. Az első játékos kígyója zöld színű, a második, ha van, kék. Az ablak tetején van a számláló is, ami a játékosok aktuális pontját írja ki. Két játékos esetén két számláló jelenik meg a pálya két felső sarkában. Ha egy kígyó akadályba ütközik, kétjátékos módban a nyertes jelenik meg a játék helyén, egyjátékos módban pedig a játék végét jelző felirat: you died.

A pályától jobbra egy oldalsáv helyezkedik el, amin az irányításhoz szükséges gombok találhatóak egymás alatt. Külön gomb van a játék megállítására, elindítására, új játék kezdésére, egy- vagy kétjátékos módba váltásra, a játék sebességének beállítására, a ranglista megjelenítésére, valamint a név beállítására.

## Az irányítás

A játék irányításához a játékosoknak egy egérre és egy billentyűzetre van szüksége. A kígyókat a játékosok a WASD, és két játékos esetén a nyíl billentyűk segítségével irányíthatják. Felfele a W és ↑, jobbra a D és →, balra az A és ←, lefele pedig az S és ↓ billentyűkkel lehet a kígyókat mozgatni.

Az R lenyomásával vagy a reset gombbal kezdhető új játék, a szóköz billentyű és a stop gomb

pedig megállítja a játékot, ami a szökőz újbóli megnyomásával vagy a *start* gombbal folytatható. A *leaderboard* gombra kattintva a pálya helyén megjelenik a legjobb 10 pontszám ranglistája, ami ugyanezzel a gombbal zárható be. A játék nehézségének beállítására három gomb szolgál, a *slow*, *normal* és *fast* gombok, amik a kígyók sebességét változtatják. Egy- és kétjátékos mód között a *solo* és *duo* gombokkal válthatunk. A *change name* gombra kattintva megjelenik egy szövegdoz, amibe beírhatjuk a nevünket, hogy a ranglistában megfelelő névvel szerepeljenek a pontjaink. A program az ablak jobb felső sarkában található X-re kattintva záródik be.