

# Gonosz akasztófa felhasználói dokumentáció

A játék során a felhasználó kap egy ismeretlen szót, amelyről csak a betűk számát tudja megállapítani. Ezután betűk tippelésével ki kell találni a szót. A tippelési lehetőségek számát a felhasználó tudja kiválasztani 1 és 20 között, ezzel a játék nehézségét is meghatározza. Akkor nyer, ha a szót még azelőtt kitalálja, hogy elfogynának a tippjei. A szavak csak az angol abc kis betűit tartalmazhatják, a magyar szavak ékezet nélkül vannak leírva.

A program az indítást követően bekéri, hogy a felhasználó hány tippelési lehetőséggel szeretne játszani. Ezt megadva indul a játék. (1. ábra)

```
A mozaik szavak is kis betuvel vannak megadva.  
Feladas: 0  
Jatek vegen kilepes: 1  
Jatek vegen uj jatek inditasa: 2  
Kerem adja meg, hogy maximum hany tippelési lehetoseggel szeretne játszani(maximum: 20):
```

1. ábra

A karakterek vagy számok megadása után van lehetőség azok javítására, egészen az ENTER lenyomásáig, ugyanis ezzel véglegesíti a felhasználó a döntését. Ezután vagy elfogadja a program a választ vagy figyelmeztetést ír ki és újra kéri azt. Sikeres megadást követően megjelenik a „A szo:” felirat és kiír annyi ‘\_’ karaktert a program, ahány betűs a szó. Ez az a teljes szó karakterszáma vonatkozik, tehát lehetnek benne ugyanolyan betűk. Ezután kezdődhet a tippelés. (2. ábra)

```
A szo: _ _ _ _ _  
Kerem adjon egy tippet: - - - - -
```

2. ábra

A játék nevében azért szerepel a gonosz jelző, mert nem gondol egy konkrét szóra, hanem a megfelelő szavak halmazát úgy szűkíti, hogy minél nehezebb legyen azt kitalálni. Pl. ha a játékos már kitalálta, hogy „\_ d d i g” és tippel egy ‘a’ betűt, akkor lehet veszít, mert a gép már az „eddig” szóra gondol. A gonoszság még abból is fakad, hogy úgy kell a nehézségi szintet megválasztani, hogy nem lehet előre tudni a kitalálendő szó hosszát, illetve, hogy a tipppek száma akkor is csökken, ha eltalálja a betűt. Abban az esetben, ha eltalál a játékos egy betűt, akkor az megjelenik a megfelelő helyen(helyeken).

A felhasználó nyer, ha kitalálja a szót még azelőtt, hogy elfogynának a tippjei, ilyenkor a „Gratulalok, On kitalalta a szot es nyert.” felirat jelenik meg. (3. ábra)

```
Gratulalok, On kitalalta a szot es nyert.
```

3. ábra

Ha a játékosnak nincs több tippje és még hiányzik a szóból egy vagy több karakter, akkor veszít és a program kiírja, hogy mi lett volna a helyes megoldás. (4. ábra)

```
A szo: _ _ t e _ e _ e _ t e _ _ e _ _ t e _ t _ _  
Vesztett. Elfogytak a tippelési lehetosegek.  
Megoldas: kotelessegteljesitestol
```

4. ábra

A játék során bármikor fel lehet adni a 0-s számmal, ilyenkor kiírja a program, hogy „Feladta a jatekot. Megoldas: ” és azt, hogy mi lett volna a helyes megoldás. Az adott játék ezután már nem folytatható tovább. (5. ábra)

A játék végén (feladás / győzelem / vereség) van lehetőség új játék indításra a 2-es számmal és a játékot befejezni az 1-es számmal. Új játék választása esetén az előző játék kiírt elemei eltűnnek és előlről kezdődik. (6. ábra)

```
Feladta a jatekot. Megoldas: anyagmegmunkalasban
```

5. ábra

```
Szeretne ujra játszani? (nem: 1-es szam / igen: 2-es szam)
```

6. ábra