

Amőba Játék

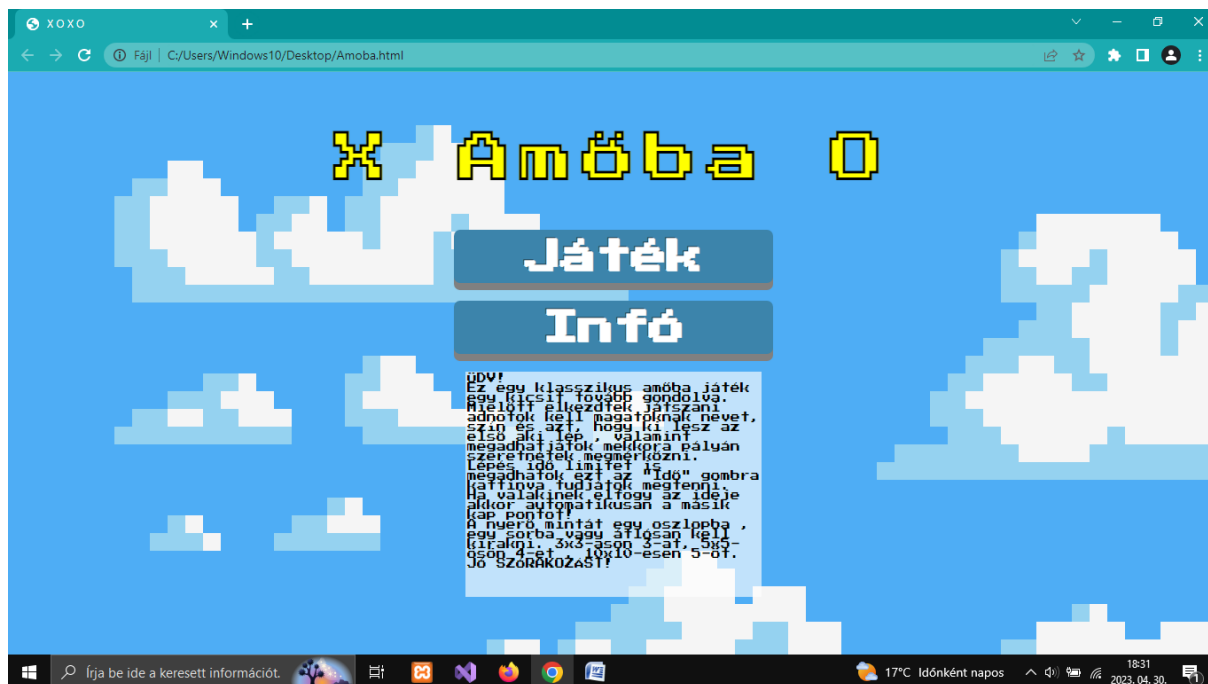
Projekt Beadandó

Mitől másabb a mi játékunk, mint az interneten felelhető konkurens játékok?

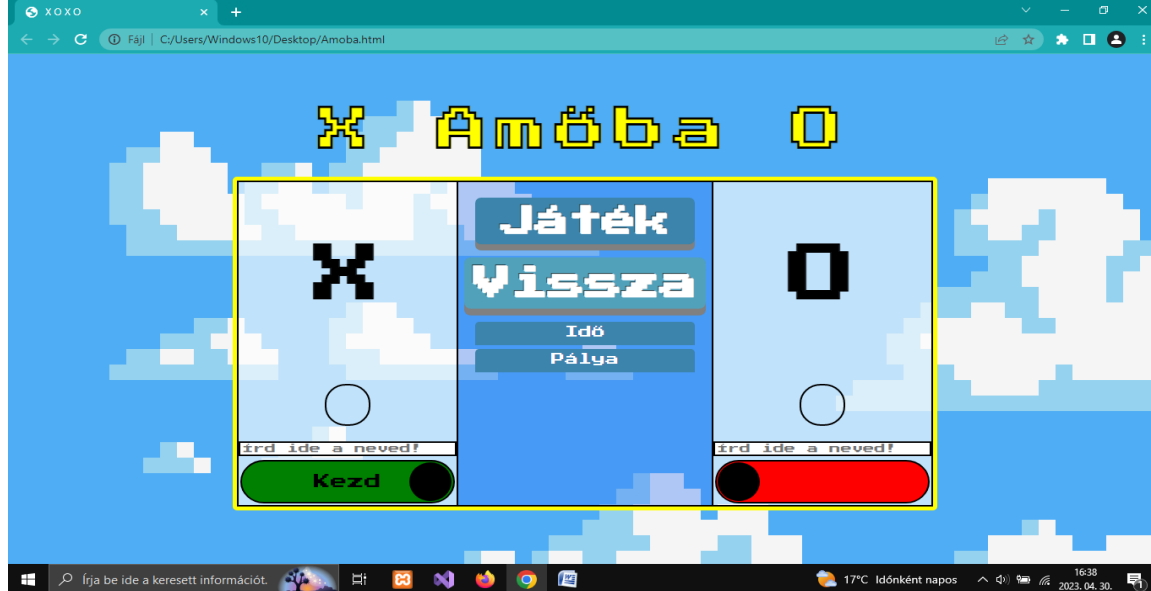
A szoftverünkben kilehet választani pályát, időt, kezdő játékost, szint és nevet is.

Játék Menü

Amint megnyitjuk az alkalmazást a főmenü tárul elénk. Megtalálható a cím és két gomb amik a „Játék” és az „Infó”. Az infó gomb megnyomásakor egy legördülő szöveg tájékoztatja a felhasználót a játék szabályokról és további lehetőségekről. A játék még nem fog egyből elkezdődni, ha a „Játék” gombra kattintunk. Ez majd elvezérel minket az adatok felvételéhez.



Játékos Konfiguráció



A fenti kép a „valós” játék megkezdése előtti lezajló adat felvétel. Két oldalt helyezkednek el a szimbólumok és középen pedig az opciók. Az egész tároló transzparens mivel így vissza adja azt a légies könnyedséget amit a háttér is kölcsönöz az alkalmazásnak.

Ha színt szeretnénk adni a szimbólumnak akkor ezt a kis karika mezőben megtehetjük. Ez egy megformázott color-input , ami felugrik és ahová irányítjuk a kurzort vele párhuzamosan változik a szimbólum színe és az input színe is. A név megadására az alatta lévő text-input szolgál.

Kezdőjátékos választásra egy rejtett checkbox teszi ezt lehetővé amit egy csúszka takar. Alapértelmezetten mindig az „X” kezd, de ez kétféle képen módosítható. Az ellenfél csúszkájának kattintásával vagy a sajátunk kattintásával, mert ha az egyik kezd akkor nem kezdhet a másik, azaz a két csúszka kizárja egymás elöl a kezdés lehetőségét .Ha zöld akkor bele van írva a csúszkába , hogy „kezd” és az adott játékos fogja kezdeni a játékot amelyik oldalon található ez a jelzés.

Lépés időhöz csak választanunk kell a kínálkozó lehetőségekből ami lehet 5 vagy 10-től egészen 30-ig. Az időintervallumok másodpercben értetendők! Ez egy egységes idő amit mind a két játékos megkap , tehát a felhasználóknak a kiválasztott időt megkapják fejenként. Nem lépésenként adja meg az időt(Nem fog vissza tölteni a megadott időre , miután lép.), hanem akkor fog az ideje mikor ő van soron.

A „pálya” felirattal jelzett menüből lehet választani mekkora mezőn szeretnénk összemérettetni magunkat a másik féllal. Az opciók: 3x3, 5x5, 10x10. Fontos megjegyezni , hogy a méret alapján változnak a nyerőminták(mennyit kell egy oszlopba,vagy sorba , vagy átlósan lerakni a mezőre). Érdeemes elolvasni a menüben az információ gomb által jelzett szöveget.

Megjegyzés: E két gombnak a választott opciója úgy jelenik , hogy a fejszöveggel helyet cserél. A kettő nem lehet egyszerre nyitva! Ha az egyik megvan nyitva akkor automatikusan bezárul a másik! Hasonló a viselkedése, mint a kezdés eldöntésének.

A Start gomb ellenőrző és inicializáló funkciót tölt be a folyamat életében. Név, pálya méret és idő adatok nélkül nem enged minket tovább és figyelmeztet, ha valamelyik adat üres. A játékosoknak nem lehet ugyan az a neve! Ha nem választunk ki szint akkor az alapértelmezett menti el azaz feketét. A játékosok adatai egy objektumba vannak tárolva amik később felhasználásra kerülnek.



A Játék



A két szélső oldalt helyezkednek el a játékosok adatai. A pálya felett van egy értesítés, hogy ki lesz a következő aki lerakja a saját szimbolumát (esetünkben „O” kezdi a játékot és folytatja „X”-el). Kapunk egy újra gombot és egy vissza gombot. Az újra gombra történő kattintás során „megtisztítja” a játékteret az amőbáktól.

A vissza gomb pedig töröl minden egyes adatot valamint a játék futását leállítja és vissza érkezőnk az adatok felvételéhez. A játék csak akkor kezdődik el, ha a

jelenlegi játékos azaz aki következik lenem rakja a jelét a mezők valamelyikére ,akkor elindítja a játékot és az időt egyaránt.

Döntetlen eset akkor következik be , ha már nincs hova rakni szimbólumot és egyik felhasználó sem rakta ki a nyerő mintázatot(jelen esetünk az 5x5-ös pályán 4 a nyerő). A nyerés záloga a helyes mintázat kirakása vagy az ellenfél idő túllépése.

Nyerés vagy döntetlen esetén a játék újra indul.



Dizájn

A gombok hanggal vannak ellátva mikor ráklikkelünk, viszont ,ha fölé visszük az egeret akkor megnövekednek és világosabb lesz a színük. A betű típus és a háttér pixeles , hogy jobban vissza adja azt a bizonyos retro játék érzést.

Albert Dominik EEY1P1

Zalaegerszeg, 2023.04.30.