

# Passziánsz Program Felhasználói Dokumentáció

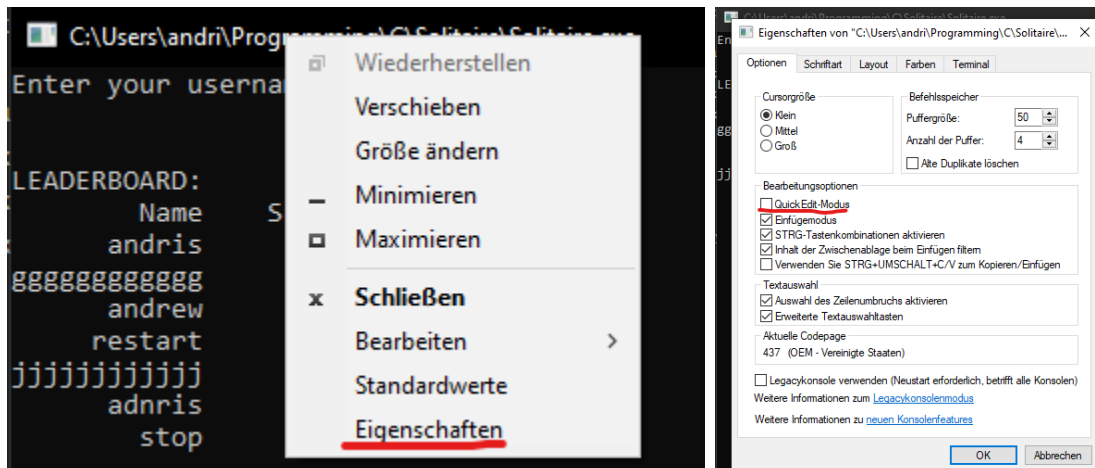
## 1. Program futtatása

A program futtatásának feltétele, hogy a felhasználó rendelkezzen egy Windows 10 vagy Windows 11 operációs rendszert futtató számítógéppel. Megfelelő fordítóval és szerencsével a program más platformokat is elfuthat, de erre a fejlesztő nem tud garanciát vállalni.

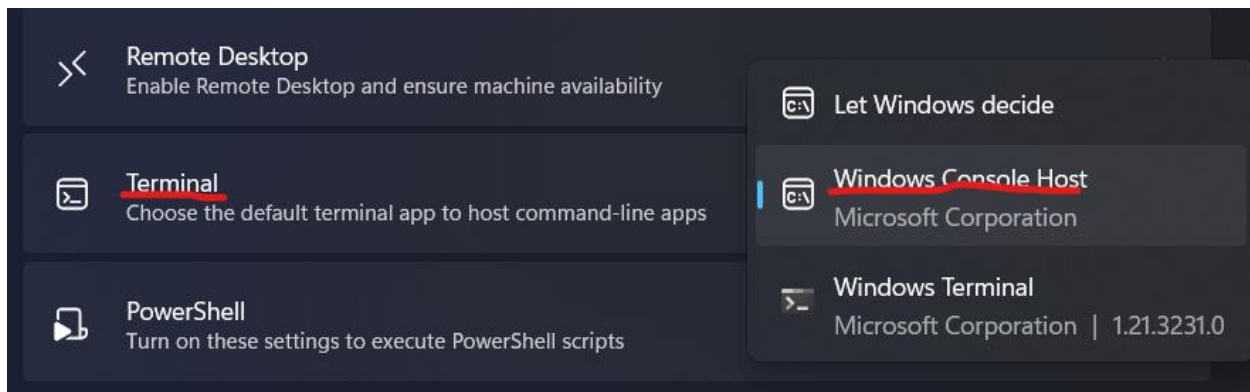
A program terminálból és fájlkezelőből dupla kattintással is elindítható.

## 2. Terminál egérkompatibilitásának beállítása

A program a billentyűzet mellett egérkattintásokat is képes érzékelni. Ehhez Windows 10 rendszer alatt a terminál beállításában engedélyezni kell az egérbemenet érzékelését. Ez a terminál – az ablak amiben a program fut –, tetejére jobbklikkelés után, a tulajdonságokra kattintva, a megjelenő beállítások között a „Gyorsszerkesztés” kapcsolásával engedélyezhető.



Windows 11 alatt a terminálbeállításokban a „Windows Console Host”-ot kell kiválasztani, majd újraindítani a programot, és utána követni a fellebb leírt lépéseket.



### 3. Felhasználóként bejelentkezés

A program megnyitása után egy menü köszönti a felhasználót. A menü része egy bejelentkező felület, ahova a felhasználó beírhatja a minimum 4, maximum 12 karakterből álló felhasználónevét, mely kis-, nagybetűket és számokat tartalmazhat. A program minden felhasználó számára eltárolja a megkezdett és megnyert játékok számát, és ebből pontot számol, melyeket a dicsőségtáblán jelenít meg. A pontok a játszott menetek számából és a győzelmek arányából vannak számítva. Minél magasabb a pontszám, annál jobb. A név bevitelét az enter gombbal lehet lezárni, míg a programból kilépés az escape gombbal valósítható meg.

### 4. Játékprogram használata

Miután a felhasználó bejelentkezett a felhasználónevének a segítségével, kezdetét veszi a pasziánsz.

A felhasználó WASD vagy az iránygombok segítségével tudja mozgatni a kurzort. A szóköz lenyomásával tudja a kurzor helyén lévő kártyát és a pakliban alatta lévő kártyákat kiválasztani. Amennyiben ez a szabályoknak megfelel, a kiválasztás megtörténik, ellenkező esetben pedig nem. A kiválasztást a sárga színezés jelzi. Ha vannak kiválasztott kártyák és a felhasználó újból szóközt nyom, akkor a kiválasztott kártyákat áthelyezi a kurzor helyére. Ha a kurzor a húzópaklin van és a felhasználó így nyom szóközt, akkor a húzópakli állapotától függően új kártyát húz a dobópakliba vagy újrameveri a dobópaklit. Hasonló módon működik az egérbemenet is, a kurzor a kattintás helyére mozog és megpróbál kártyát kiválasztani vagy

mozgatni. Az R gomb új játékot indít más keveréssel, az escape gomb segítségével pedig vissza lehet lépni a bejelentkezési menübe.

A bal felső sarokban található a húzópakli, jobbra tőle a dobópakli. A dobópakli bármennyiszer újrakeverhető. Tőle jobbra a négy gyűjtőpakli, melyek kezdetben üresek. A játék célja, hogy ezen paklik megteljenek, mindegyikbe csak egyszínű kártyákat lehet rakni ásztól királyig( a nullás karakter jelöli a 10-est). A lenti 7 pakliban növekvő mennyiségű kártyák vannak, legfelső fel, az alatta levők leforítva. Ezekre a paklikra akkor lehet pakolni és ezekből kiválasztani, ha a megadott kártyák érték szerint csökkennek és szín szerint váltakoznak. Ha egy lefordított kártya kerül egy kupac tetejére, akkor a tetején lévő kártya fel lesz fordítva.

Nem minden kártyaleosztás feltétlen megnyerhető.

Jó szórakozást!