

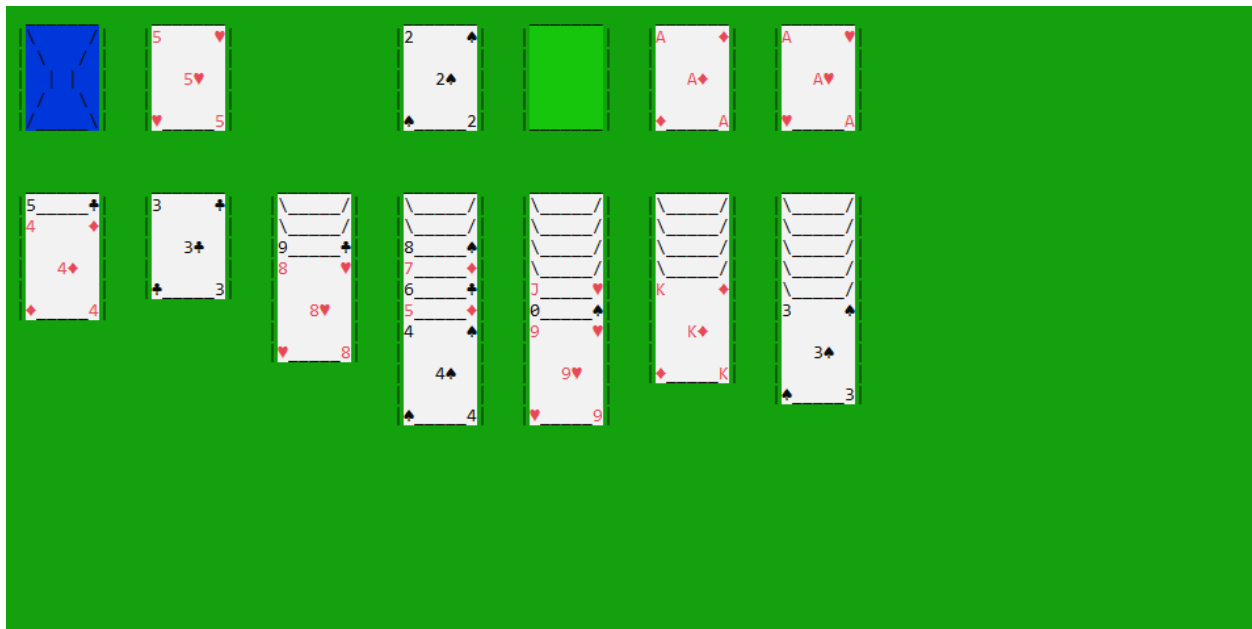
## Nagyházi specifikáció

A program egy parancssorban fut, mely érzékeli a leütött billentyűket és az egérekattintásokat, a játékos ezeken keresztül léphet a játékkal interakcióba. A program megnyitása után a játékos egy ASCII és UTF-8 karakterekből kiírt passziánszjátékkal néz farkasszemet.

Ezen belül is a passziánsz egy úgy nevezett "Klondike" változatával. Ez a klasszikus változat, amellyel a nagyapád is szokott játszani. A kártyák kettő sorban helyezkednek el. Az alsó sorban hét oszlop található, első oszlop egy kártyából a többi mindig eggyel többitől áll. Csak a felső kártya a látható mindegyik oszlopból a többi le van fordítva. A felső sorban négy kezdetben üres hely található, melyekre majdan a játék során a kártyákat színek szerint sorban fel kell pakolni. Itt található a pakli melyből a játék során a játékkal játszó személy felfordíthat lapokat és persze egy üres hely, ahova a felfordított lapok kerülnek.

A játékos a második sorban lévő oszlopokra bárhonnán(felfordítópakli, felpakolóhelyek(habár ezek kezdetben üresek)) rakhat olyan kártyát melynek az adott kártyán szereplő értéknél\* eggyel kisebb és színe\*\*(itt csak azt nézzük piros e vagy fekete) különböző. Ha egy oszlop tetejéről lekerül a legfelső kártya akkor az oszlop legfelső(eddig lefordított) kártya felfordítható. Ha egy oszlop megüresedik akkor oda király mozgatható. Egy kártya akkor is mozgatható, ha az alatta lévő kártyák váltakozó színűek(piros, fekete) és szigorúan monoton csökkennek egyesével. A fenti négy helyre a kártyák csak egyesével Ásztól kezdődő szigorúan eggyel növekvő pontosan(szív, kör, káró, treff) ugyanolyan színben helyezhetők át. A játék akkor ér véget, ha minden egye kártya erre a fenti négy helyre lett mozgatva. Ezen nem mindig lehetséges, szóval a játék rendelkezésére kell, hogy álljon egy billentyű, amellyel újra tudja indítani a játékot. Ha a fordítópakli teljesen kiürült akkor a játékos a mellette lévő pakliban megmaradt kártyákon az eredeti sorrendben újra végig tud menni. A játékos a játék elején megadhatja a felhasználónevét és a program eltárolja a nyerés/vesztés arányát és a játékok számát, melyből pontszámot számol és a legvégén megjeleníti a legjobb pontszámmal rendelkezők listáját. A program színezéssel fogja illusztrálni a jelenleg kiválasztott kártyát arra az esetre amennyiben a felhasználó elfelejti, hogy két másodperce hova kattintott vagy esetleg billentyűzettel játszik.

Illusztráció:



\*lehetséges kártya értékek csökkenő sorrendben(K(irály), Q(dáma), J(umbo), 10(tíz), 9(kilenc), 8(nyolc), 7(hét), 6(hat), öt(5), 4(négy), 3(három), 2(kettő), A(sz))

\*\*egyébként négy szín van szív, kőr(ezek a kettő piros), káró és pikk (ezek feketék)