

# Carcassone másolat

## Specifikáció

### Program

#### *Általános:*

- Fix ablakméret: 8:6 képarány (pl.: 1280x960).
- Egyedi appikon.
- Appnév: „Carcassone másolat - Prog1 NHF”.
- Splash cím: „Carcassone”.

#### *Főmenü:*

- Ez jelenik meg a program indítását követve.
- Felépítés: splash cím, alatta 2 gomb: *Start* és *Dicsőséglista*.
- A háttér fehér, rajta egy félig transzparens tájkép (vár és vidék).
- Menüpont választás egérrel (bal-klikk).

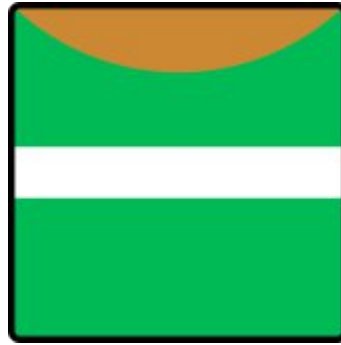
#### *Dicsőséglista:*

- Felépítés: splash cím, alatta felsorolva a top 5 játékos (név és rekord). Jobb felső sarokban egy *Vissza* gomb.
- Adatok: a **név-rekord párok** egy fájlban vannak elmentve (nem feltétlen csak a top 5 adat). Minden játékos adatai egymás alá (nem feltétlen sorrendben, az a beolvasást követve megoldható):
  - Sorszintaxis: `<név [szöveg]> <rekord [pozitív egész]>`
  - Ha üres: egy üres dicsőséglista jelenik meg.
  - Ha hibás a fájl formátum: a dicsőséglista helyére kiírja, hogy „Hibás fájlformátum!”.

#### *Játék:*

- Először is a két játékos megadja a nevét: **maximum 24 UTF8 karakter whitespace nélkül**
  - A két névinput egymás mellett (felettük a jelzés hogy *Játékos 1/2*, két külön színnel).
  - Névinput választása egérrel (bal-klikk az inputra) történik.
- Felépítés:
  - *Ok* gomb megnyomása után megjelenik a játéktábla (rács), felette a splash cím, két oldalt a játékos-statisztika: alattvalók száma, pontszám, név.
  - A pakli a splash cím mellett jelenik meg, tetején a húzott mezőkártya. Alatta hogy még mennyi van a pakliban (összesen 71 van a kezdőkártya nélkül). A húzott kártya a kurzor alatt is megjelenik (követi az egeret).
  - Jobb felső sarokban egy *Feladás* gomb (az aktív játékosra értve).
- A játéktáblának csak egy része látszik (a közepe), a billentyűzet nyilaival lehet mozgatni a látható területet.

- A tábla fix nagyságú: 71x71.
- A kezdőkártya le van helyezve a tábla közepére (ugyanaz mint az alapjátékban).



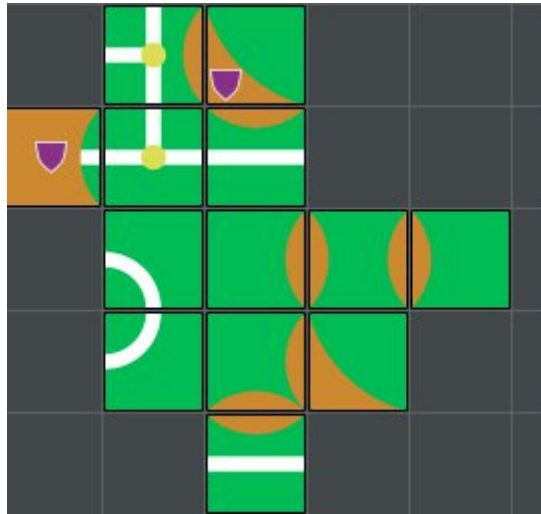
*Kezdőkártya: vár, út, rét, út oldalak*

- Nem menti el a játékállást ha véletlen játék közben zárul be a program.
- Csak úgy van lehetőség visszakerülni a menübe, ha feladja az egyik játékos, vagy vége a játéknak természetes módon.
- Játék vége: a nyertes játékos nevét bekeretezi, ez után 5 másodperc múlva kilép a menübe, dicsőséglistába felveszi a nyertest (ha nem volt még mentve, vagy új rekord).
- Pakli tartalma: *dbx típus (észak, kelet, dél, nyugat)*
  - 4x kolostor (út, rét, rét, rét)
  - 2x kolostor (út, rét, út, rét)
  - 2x falu (út, rét, rét, rét)
  - 2x falu (út, rét, út, rét)
  - 8x út (út, rét, út, rét)
  - 9x út (út, út, rét, rét)
  - 4x út (út, út, út, rét)
  - 1x út (út, út, út, út)
  - 5x várveg (vár, rét, rét, rét)
  - 8x várveg (vár, út, rét, út)
  - 3x várveg (vár, rét, út, rét)
  - 4x várveg (vár, vár, út, út)
  - 4x várveg (vár, vár, rét, rét)
  - 3x város (vár, vár, vár, vár)
  - 2x panteon (vár, vár, vár, vár)
  - 4x várköz (vár, rét, vár, rét)
  - 4x várveg (vár, vár, vár, rét)
  - 2x várveg (vár, vár, vár, út)

## Játékmenet

1. A *Start* gombra nyomva a játékosok egymást követve megadják a neveiket (lásd: **Játék**).
2. Az első játékos megkezdi körét: automatikusan kap egy random mezőkártyát a pakliból, amelyet az *R* billentyűvel forgathat. A kártyát le kell tennie a tábla egyik rácsközébe a bal-klikkel (lásd: **Szabályok**).
3. (*Opcionális*) Letehet egy már kijátszott mezőkártyára egy vagy több alattvalót (lásd: **Szabályok**).
4. Rányom a *Kör vége* gombra.

5. A második játékos lejátssza a körét az elsőhöz hasonlóan.
6. Rányom a *Kör vége* gombra.
7. Ez addig ismétlődik a 2. ponttól, amíg el nem fogynak a kártyák a pakliból.
8. Ha elfogytak a kártyák: vége a játéknak (lásd: *Játék*).



*Helyes mezőkártya kapcsolatok.*

## Szabályok

- Egy mezőkártyát csak másik már lehelyezett mellé lehet tenni, úgy hogy a kártyaoldalak illeszkedjenek (vár-vár, út-út stb.).
- Ha egy mezőkártyát sehova nem lehet letenni, akkor a program húz egy újat automatikusan és törli a nem-megfelelőt.

### ***Alattvalók:***

- 7-7 alattvalója van a játékosoknak.
- Az eredetivel ellentétben nem lehet rátenni csak az egyik objektumra (objektum: vár, út, kolostor), hanem a mezőkártyán található összesre vonatkozik.
- Egy mezőkártyán csak egy alattvaló lehet egyszerre.
- Kolostorra csak a letétel körében lehet alattvalót helyezni (tehát csak az a játékos tehet amelyik letette a kolostort).
- Lehelyezett alattvaló visszaszerzése: amikor egy út vagy vár objektum lezárul, a játékosok visszakapják az érintett mezőkártyákra helyezett alattvalóikat, és a megfelelő pontot (lásd: ***Pontozás***).

### ***Pontozás:***

- Lehelyezett alattvalónként történik.
- Az eredetivel ellentétben a rétekre nem lehet pontot kapni.

1. Út:

- a. Út akkor zárul le, ha mindkét vége lezárt.
- b. Minden utat tartalmazó: **1 pont**.
- c. Minden utat és templomot vagy falut tartalmazó: **2 pont**.

2. Vár:

- a. A vár akkor tekinthető lezártnak, ha minden oldalról várfal veszi körül.
- b. Minden várvéget vagy várközt tartalmazó: **1 pont**.
- c. Minden panteont vagy várost tartalmazó: **2 pont**.

3. Kolostor:

- a. Körbeépítést (minden irányból – átlósan is – körbeveszi egy másik mezőkártya) követve: **3 pont**.
- Ha vége a játéknak (lásd: **Játék**): a befejezetlenekért is megkapják a játékosok a pontjaikat.
  - Útnál és várnál a fentebb írtak alapján, befejezetlen kolostorért nem jár pont.
- A legtöbb pontot szerző játékos nyer.