

3 РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

3.1 Правила игры

Правила игры полностью соответствуют классической концепции игры «Sokoban». Задача игрока: расставить все коробки на карте по своим местам, при этом коробки можно только толкать, но не тянуть. Толкать несколько коробок за 1 ход также воспрещается.

3.2 Интерфейс программы

В программе присутствуют три главных формы: меню, игровое поле, редактор уровней.

3.2.1 Меню

Меню игры представляет собой большую таблицу уровней и категорий уровней, кнопки, отвечающие за редактирование данной таблицы. При запуске меню кнопки редактирования скрыты, для их появления необходимо нажать кнопку «Edit». Внешний вид меню со скрытыми и видимыми кнопками представлен на рисунке 3.1. Назначение каждой кнопки понятно из её названия. Для начала игры необходимо выбрать нужный уровень и нажать кнопку «Play».



Рисунок 3.1 – Внешний вид меню с скрытыми и отображаемыми кнопками

3.2.2 Игровое поле

Игровое поле представлено набором текстур, загружаемых с файла. Для перемещения игрока по полю можно использовать клавиши со стрелками. Строка состояния в заголовке формы отображает состояние игры, название уровня, а также текущий рекорд. Существуют три различных состояния игры:

- «[PLAYED]» – игра запущена;

- «[PAUSE]» – игра на паузе;
- «[DEBUG]» – возникает при запуске уровня прямо с редактора уровней.

3.2.3 Редактор уровней

Редактор уровней имеет два режима: режим перезаписи и режим команд. Если вы находитесь в режиме перезаписи, то курсор мигает зелёным цветом, если в режиме команд, то красным. В режиме перезаписи можно изменять текстуру, которая находится в каждой ячейке уровня. В режиме команд можно изменять размеры карты, сохранять и тестировать уровень, выходить из редактора. Большинство действий выполняется с помощью горячих клавиш. Их описание вы можете найти в пункте 3.3

3.3 Горячие клавиши

Горячие клавиши представлены в таблицах. В таблице 3.1 находятся горячие клавиши, используемые на игровом поле. В таблице 3.2 – используемые в любом из режимов редактора уровней. В таблицах 3.3 и 3.4 располагаются клавиши для режима перезаписи и режима команд в редакторе уровней. В поле «Клавиша» находится название клавиши, в поле «Расшифровка» – мнемоника, помогающая запомнить клавишу, в поле «Описание» – описание команды, вызываемой по горячей клавише.

Таблица 3.1 – Горячие клавиши на игровом поле

Клавиша	Расшифровка	Описание
J или ↓	–	Переместить игрока на 1 клетку вниз
K или ↑	–	Переместить игрока на 1 клетку вверх
H или ←	–	Переместить игрока на 1 клетку влево
L или →	–	Переместить игрока на 1 клетку вправо
P	Pause	Пауза игры
Q	Quit	Выход из игры
U	Undo	Отменить последний ход
R	Restart	Перезапустить игру

Таблица 3.2 – Глобальные горячие клавиши редактора уровней

Клавиша	Расшифровка	Описание
J или ↓	–	Переместить курсор на 1 клетку вниз
K или ↑	–	Переместить курсор на 1 клетку вверх
H или ←	–	Переместить курсор на 1 клетку влево
L или →	–	Переместить курсор на 1 клетку вправо
I или M	Mode	Переключить режим

Таблица 3.3 – Глобальные горячие клавиши редактора уровней в режиме перезаписи

Клавиша	Расшифровка	Описание
W	Wall	Вставить стену
B	Box	Вставить ящик
Shift+B	Box	Вставить ящик, стоящий на месте для ящиков
P	Player	Вставить игрока
Shift+P	Player	Вставить игрока, стоящего на месте для ящиков
G	Ground	Вставить дорогу
N	Null	Вставить пустую текстуру
O	—	Вставить место для ящиков

Таблица 3.4 – Глобальные горячие клавиши редактора уровней в режиме команд

Клавиша	Расшифровка	Описание
E	Execute	Запустить данный уровень
G	Ground	Преобразовать граничные текстуры дороги в пустые текстуры
N	Null	Преобразовать граничные пустые текстуры в текстуры дороги
W	—	Вставить строку над курсором
A	—	Вставить столбец слева от курсора
S	—	Вставить строку под курсором
D	—	Вставить столбец справа от курсора
Shift+W	—	Вставить строку вверху уровня
Shift+A	—	Вставить столбец в левом краю уровня
Shift+S	—	Вставить строку внизу уровня
Shift+D	—	Вставить столбец в правом краю уровня
X	—	Удалить строку, на которой находится курсор
Shift+X	—	Удалить столбец, на котором находится курсор