

Felhasználói dokumentáció

A játék szabályai

Játékmenet

A játékban elemeket kell egymásra pakolni. Az elemek egyenletes sebességgel közelednek a "talajhoz" a pálya teteje felől. Esés közben az elemeket lehet jobbra-balra mozgatni, forgatni, akár az esésüket is gyorsítani, vagy azonnal letenni őket. Amint egy elemet letettünk, jön a következő, véletlenszerűen kiválasztott elem. Egy időben egyszerre egy elemet félretehetünk. Ezt az elemet bármikor kicserélhetjük az aktuálisan eső elemmel, majd ez a játéktér tetejéről indulva már ismert módon közlekedik. **A cél minél több pontot szerezni.**

A játék vége

A játék kétféleképpen ér véget.

1. A játékos megszakítja
2. A játékos veszít, mert az új elem már nem helyezhető le szabályosan.

Mindkét esetben megkapja a játékos a pontjait és ezek után új játékba kezdhet.

A játék vizuális felépítése

Játéktér

Az ablak bal felső szélén van a játéktér. Itt folyik a játék lényege.

Next és Hold ablakok

Ezek mutatják, hogy milyen elem a következő és milyen elemet tettünk félre.

Az ablak jobb szélén lévő sáv felső felében vannak.

Menü

A Next és Hold ablakok alatt van, innen lehet

- Indítani - megállítani a játékot
- Szüneteltetni - folytatni a játékot
- Megnézni a toplistát
- Kilépni





Állapotsáv

Kiírja, hogy milyen állapotban van a játék:

- Ready - indítható a játék
- Paused - szünetel a játék
- Running - fut a játék

És emellett (szó szerint) kiírja az aktuálisan elért pontszámot.

Írányítás

Billentyű	Játék
	balra mozgatja az elemet
	jobbra mozgatja az elemet
	"Hard drop" azonnal leteszi az elemet
	"Soft drop" egyel lépteti le az elemet
Q	Balra fordítja az elemet
E	Jobbra fordítja az elemet
SPACE	félreteszi az elemet

A program futtatása

A program gyökérkönyvtárában futtassuk a `./gradlew run` parancsot unix kompatibilis rendszer alatt vagy `.\gradlew.bat run` parancsot Windows alatt és a játék elindul, illetve minden dependenciát beszerez magának.