dokumentáció

Maze

játékos irányitás alap input wasd és a nyilak, ugrás space

a labirintus cellája igy néz ki:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | felső  1 |  |
| bal  0 |  | jobb 2 |
|  | alsó 3 |  |

a labirintus generálásának lápásei:

elöször tudnunk kell hogy kapunk kulcsot a generáláshoz a játékostol vagy mi generáljuk

ha kapunk akkor leelenörizük és majd a pályát létre hozzuk

ha nem akkor generálunk

Kulcs:nagyobb részeket ; választja el

kissebbeket,

első nagy rész hogy melyik helyen kezdjük a rekurziv labirintus generálást ez 3 különbözö elég szám

második mélyre mehet a filo

harmadik hol kezdje az egész el

negyedik a második paramétere alapján a lépés tábla +négy biztonsági lépés az 0,1,2,3

generálás feloldjuk a kulcsot majd beálitjuka karatker pozicioját és alegeneráljuk a labirintust.

a labirintusban a 0 jelzi azt hogy nincs ott semmi mehet oda az algoritmus a -1 hogy innen idulgat és a -2 hogy az a cella körül már nincs üres cella

függvény recursivGenerate= vár az elözö hely x és y és a jelenlegi hely x és y valamint hogy milyen mélyre menjen ami a kulcsból derül ki;

hiba: elvárt: változtassa a filo indulási helyét a 3 elemü tömb által;jelenlegi: mindig a 0ikat választja