

Specifikáció - Farmos Játék

A program célja

Egy olyan grafikus játék készítése, melyben a játékos egy farmon van ahol növényeket tud ültetni melyek az idő múlásával megnőnek és a kész növényeket le lehet aratni és játékbeli pénzért eladni. A játék során pénzért bővíthető a kert mérete, vagy akár el is adható.

A játék célja

A játék célja a lehető legtöbb pénz összegyűjtése. A játéknak kimondott vége nincsen a játékos saját kedve szerint a végtelenségig játszhat.

A program használata

A játékos egy karaktert irányít melyet a következőképpen irányít: (éppen kézben/inventoryban kiválasztott eszköztől függően)

Billentyűzet:

WASD - karakter mozgatása (előre, hátra, fel, le)

Egér:

jobb klikk - növény elültetése/aratása (interakció)

bal klikk - növény öntözése (eszköz elsődleges képessége) (ezzel gyorsítható a növények növekedése)

(mindkettőnél a növény közelébe kell menni és a kurzornak a megfelelő növény felett kell lennie)

Nézetek (scene-ek)

Főmenü

A program indításakor egy főmenü fogadja a felhasználót. Itt betölthet előző játékállást, új játékot hozhat létre különböző gombok segítségével.

Mentés, betöltés

A játék során 10 percenként mentés történik. Továbbá, ha a játékos lefekszik aludni is elmentheti manuálisan a játékot.

Mentendő adatok:

- a kert jelenlegi mérete
- játékos pénzének mennyisége
- elültetett növények állapota
- játékos inventory-ja és annak elrendezése

A mentés egy txt file-ba történik, "mentendő_adat": adat formában egyváltozós értékek mentése esetén. A növények állapotát tömbben mentjük egy 2D-iós tömbből. Minden sort a fileban is külön sorban.

```
"tomb_neve": adat11, adat12,...  
adat21, adat22...  
...
```

Betöltéskor ha a mentésfile nem megfelelő formátumú vagy nem sikerül a betöltés mert nem tud a program memóriát foglalni egy tömbnek a játék hibaüzenetet ír ki és kilép.

Beállítások, visszatérés a főmenübe

Az escape gomb megnyomásával a játék szünetel és a beállítások menü jön elő ahonnan a játékos visszaléphet a főmenübe.

Farm

A játékterületet jeleníti meg. A kamera követi a játékost így a farm területe bejárható akkor is ha az nagyobb mint a képernyő.

UI

A következő adatok jelennek meg a farm nézeten felül játék közben:

- A játékos inventory-ja. (Grafikusan megjeleníti mi van éppen a játékos kezében és milyen egyéb eszközei vannak a játékosnak)
- A játékos pénzének mennyisége. (szövegben kiírja a pénz mennyiségét)