

## Házi Feladat Specifikáció

Kasztovszky Mihály- QRRHP7

**Leírás:** A program a klasszikus minesweeper (aknakereső) játékot valósítja meg egy csavarral. A játékmenet a szokásos szabályoknak megfelelő, tehát a célunk, hogy egy kattintható mezőkből álló négyzettrácsos felületen felfedjük az összes nem bomba mezőt, elkerülve a bombákat. Ehhez segítség, hogy a felfedett nem bomba mezőkön megjelenik egy szám, ami megmutatja, hogy mennyi bomba van a környező mezők alatt. Kattintással felfedhető egy mező, zászló módban pedig megjelölhető potenciális bombának (ilyenkor nem lesz kattintható a mező). Ha bomba a felfedett mező, veszít a játékos. Ebben a verzióban azonban a bombák egy bizonyos része különleges olyan szempontból, hogy felfedésükkor nem lesz vége egyből a játéknak, hanem egy rövid számláló indul el, aminek lejárta előtt egy tényleges (felfedezetlen) bomba zászlóval való megjelölésével a bomba „hatástalanítható”. Ha a játékos nem tud helyesen bombát megjelölni az adott időn belül a játék véget ér, veszített. Ezzel a módosítással a gyorsabb játékosok véthetnek néhány hibát a játék elvesztése helyett.

A játék fog tartalmazni Leaderboardot (ranglistát) is, amin az 5 leggyorsabb játékos lesz feltüntetve. Ez bármikor megtekinthető a menüben a ranglista felírára kattintva.

Lehetőség lesz továbbá a mentésre és betöltésre, amik szintén a menü megfelelő fülére kattintva lesznek elérhetőek.

### Vázlatos megoldás:

- A grafikai elemeket swinggel fogom megoldani.
- Grafikus szempontból a játék főként egy gombokat tartalmazó gridből és egy menüsorból fog állni. Természetesen a különböző funkciókhoz megfelelő panel fog megjelenni.
- A modellem kétdimenziós tömbből fog állni, mivel ez tűnik ideális tárolónak.
- A ranglistát listával fogom megvalósítani, így lesz gyűjtemény keretrendszer is alkalmazva.
- A mentés és betöltés szerializációval fog történni.
- A tesztelésre JUnitot fogok használni.