

Kiszel Dániel

Felhasználó dokumentáció a **Palika – adventures** nevű játékhoz.

A játék célja, hogy a Palika nevű főhőst eljuttassuk a zászlóval jelzet helyhez.

A főhősünk útját lyukak vagy denevérek állhatják, akik képesek megsebezni a főhősünket.

Lehetőségünk van a denevéreket a kardunk segítségével legyőzni.



### **Bemenetek:**

A karakterünket a W, A, S, D gombokkal tudjuk irányítani J gombbal a karakterünk támad.

ugrás: A karakterünk W gomb lenyomása után felugrik.

Jobbra mozgás: A karakterünk D gomb lenyomás hatására elkezd jobbra mozogni.

Balra mozgás: A karakterünk A gomb lenyomás hatására elkezd balra mozogni.

Guggolás: A S gomb lenyomás hatására a karakterünk leguggol.

Támadás: J gomb lenyomásával tudunk támadni és kétféle támadási lehetőségünk van, amikor felugrunk lehetőségünk van a levegőből támadni az ellenségünkre, ami egy nagyobb területet fed le vagy pedig talajon tudunk támadást indítani.

Mentés: Ctrl + s Billentyűkombinációval tudunk menteni ezután a játék visszatér a főmenübe.

### **Főmenü:**

A főmenüben 2 vagy 3 választási lehetőségünk van ez attól függ, hogy van e mentés mert ha nincs akkor csak az exit és a start gomb jelenik meg.

**Start:** Ezzel a gomb lenyomásával tudunk új játékot indítani.

**Load:** Ha van mentet állás akkor a gomb reszponzív módon megjelenik a helyén, ha nincs akkor az Exit fog itt megjelenni.

**Exit:** Ezzel a gombbal tudunk játékból kilépni.

### **Project Eclipsbe való importálása:**

A játékot Intellijbe fejlesztettem ezért, hogy Eclipsen megtudjuk nyitni a projectet importálnom kellett Eclipsre: File -> imports -> imports to eclips... (ezt előzetesen megtörtént, amit leírok ezután azokat a lépéseket kell megtenni, hogy Eclipsen felületen tudjuk futtatni.

1. Nyissuk meg a Eclipset
2. File menüpontból választuk ki a Importot
3. Generalon belül a Project from folder or Archive
4. kisel.daniel.game belül kattintsuk a Main.java classra és ezután a zöld run main gombra