Kép Különbség Játék Dokumentáció

**Játék tervei:**

Start menü:

Üdvözöllek a játékban!

Játék

Játék gomb elindítja a játékot és az „üdvözöllek a játékban” szöveg üdvözli a játékost.

Pálya választó:

Válassz egy pályát!

1. pálya

2. pálya

Kilépés

Itt lehet kiválasztani a kívánt pályát és a kilépés gombbal bezárja a játékot.

Játék kezelő felülete:



Képeknek a helye és a számláló az alján.

Gratuláló felület:

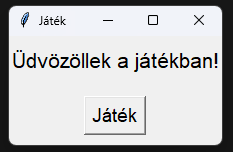
Gratulálok, megtaláltad az összes különbséget!

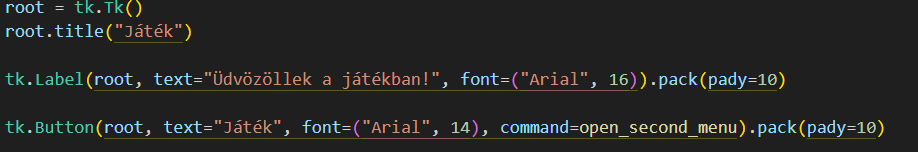
Vissza a játékokhoz

A „Vissza a játékokhoz” gombbal visszalép a pálya választó felületre.

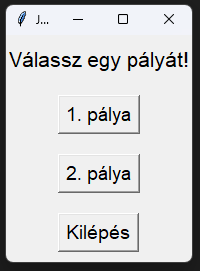
**Játékon belüli megvalósítás:**

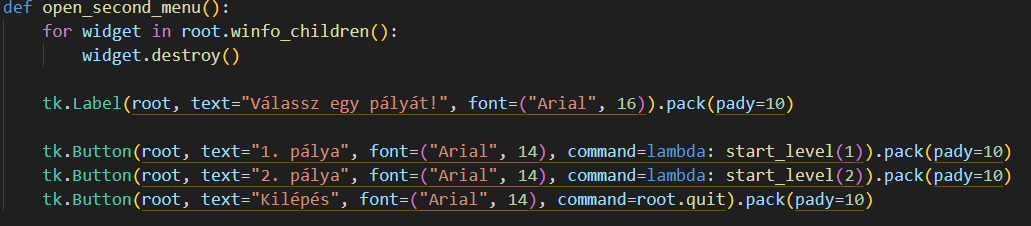
A start kezelő felület megvalósítva:





A pálya választó felület megvalósítva





Az első pálya



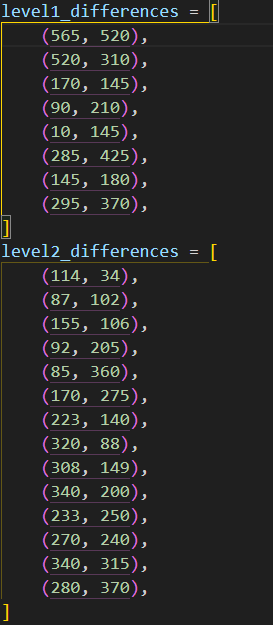
A második pálya



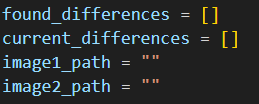
Meghívjuk a megfelelő könyvtárakat



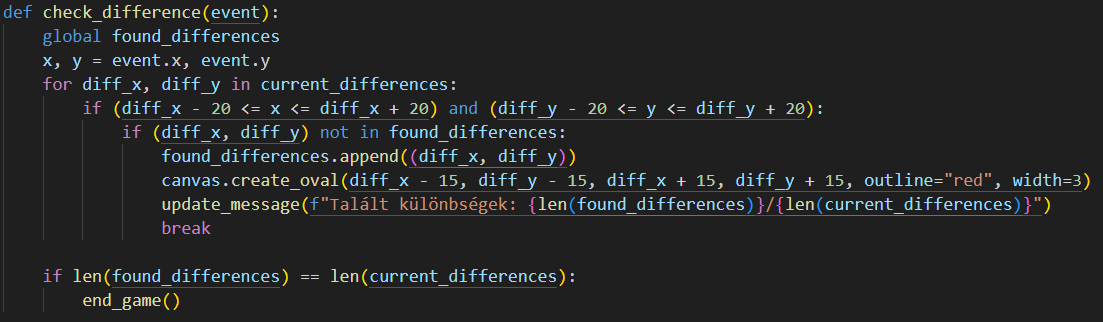
A keresendő különbségek pozíciója



Globális változók

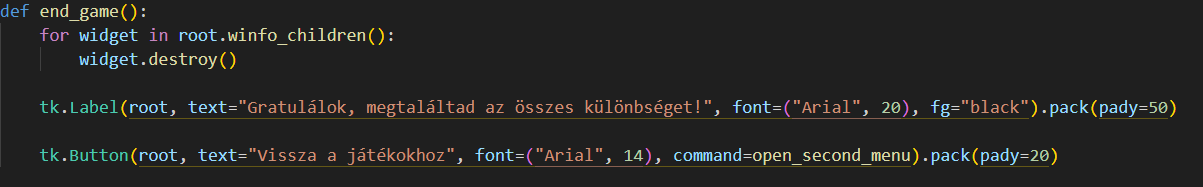


Ez figyeli a játékos által kattintott területet és ha eltalálja a különbséget megjelenik egy piros kör a különbségnél, ha megtalálta az összeset akkor bezárja az ablakot

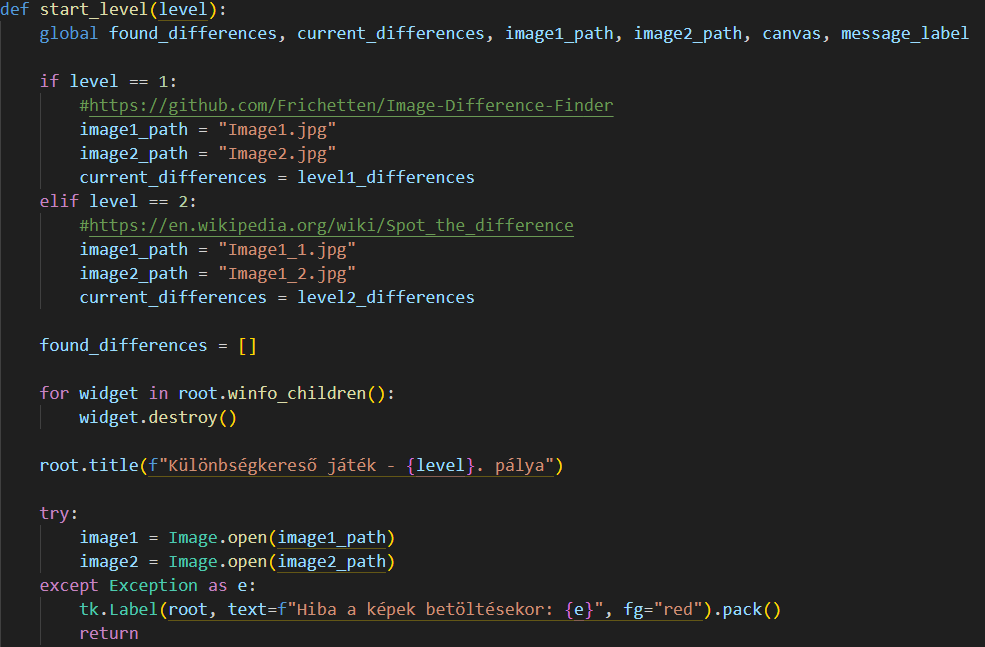
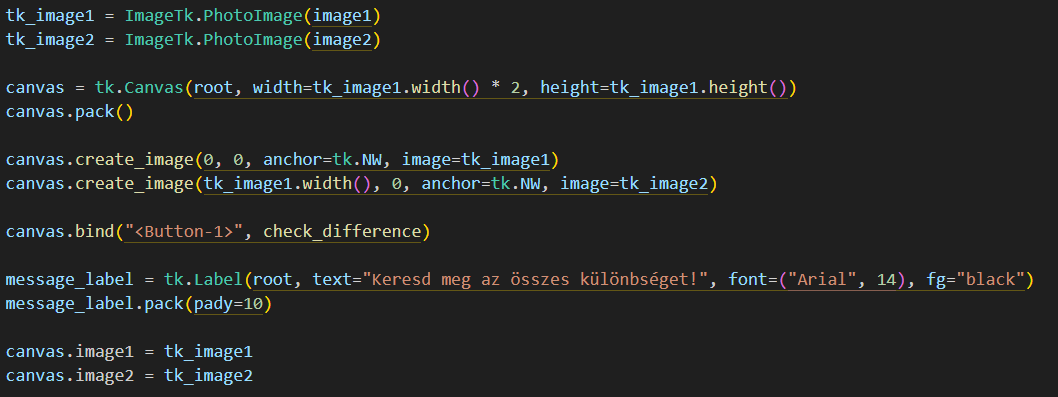


Ez frissíti a megtalált különbségeknek a számát

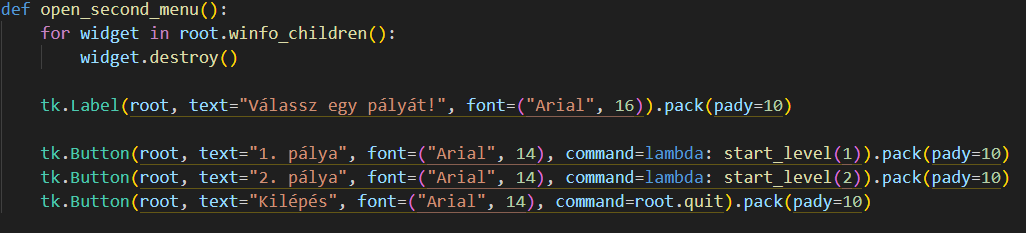


Ha a játékos megtalálta az összes különbséget, akkor bezárja az ablakot, és megnyit egy másikat, amellyel visszatérhetünk a pályaválasztási menübe

Képek betöltése a játékba és a kezelőfelület megnyitása



Ez nyitja meg a pálya választó felületet



Ez a felület üdvözli először a játékost

