# MouseClick dokumentáció

Az egyik változtatási kérelem az egérkezelés megvalósítása volt. A játék főmenüjében eredetileg csak billentyűzettel lehetett lépkedni és menüpontot választani. A cél az volt, hogy ugyanezt egérrel is megtehesse a felhasználó.

### Megvalósítás

Az implementálás során létrehoztam egy új osztályt Mouse.java néven, melyben a kattintás területére vonatkozó ellenőrző metódusokat csináltam. Első körben ellenőrizzük, hogy a kattintás melyik menüoldalon történik. Ennek megfelelően más és más menüpontok érhetőek el. Mivel a játék fejlesztője Abstract Window Toolkit-tel valósította meg a felületet, a „gombokat” az őket leíró karakterek határolják körbe, így (x, y) koordináták alapján lettek meghatározva. Értelemszerűen a leírásoknak megfelelő menüpontba lép, dialógusablakot nyit, kilép, vagy elindítja a játékot.