Szakképesítés neve: Szoftverfejlesztő

OKJ száma: 54 481 02 0010 54 04

**Szakdolgozat**

Aknakereső

Krajnyák Attila Sztrehoszki Attila

Konzulens 14. S

**Budapest**

**2015.02.10.**

***NYILATKOZAT***

*Alulírott, Sztrehoszki Attila kijelentem, hogy ez a szakdolgozat saját tudásom, önálló munkám terméke. Kijelentem, hogy a szakdolgozat beköttetett és elektronikus formában leadott példányai mind formátumban, mind tartalomban egyezőek, eltérést nem tartalmaznak.*

Dátum: Hallgató Aláírása:

# Bevezető

Szerintem sokakban felmerült az kérdés, miért ezt a témát választottam. Egyrészt azért mert sokat és régóta foglalkozok játékokkal ebből adódóan szeretek is velük foglalkozni, másrészt azért, mert szerettem volna én is csinálni egy játékot, hogy megtudjam, valójában milyen munka állhat egy játék elkészítése mögött.

# Felhasználói dokumentáció

A szabályok a következők:

* akinek a kattintása aknára került az újra kereshet és kattinthat a térképen egészen addig, amíg el nem rontja a sorozatot
* ha egy szám mezőre nyomott a játékos (azaz elrontotta a tippelést), akkor az ellenfél köre jön
* csak az aknák felderítése ér pontot
* a játéknak akkor van vége, ha már minden akna fel lett derítve
* az a játékos nyer, akinek több pontja van

A program indításakor a főmenüben találod magadat. Itt van négy opció, amiből választhatsz. Az első lehetőség az egyjátékos mód. Itt gépi ellenfél ellen kell majd játszanod. A második lehetőség a többjátékos mód. Itt két újabb választási lehetőséged van. Az első, amikor egy másik játékos csatlakozik hozzád. A másik lehetőség, hogy te csatlakozol másokhoz. A negyedik lehetőség, amivel a játékból lehet kilépni.

## Program általános leírása

Mielőtt bárki azt hinné, hogy a projectem az eredeti aknakereső hasonmása elmondanám az alapvető különbséget az eredeti, klasszikus aknakereső között, és az én aknakeresőm között. Az eredetiben elmondható, hogy kerülni kellett az aknákat azáltal, hogy a számok, amik körülötte vannak, elárulják a pozícióját és megjelölni egy zászlóval, azaz ha rányomtunk egy aknára elvesztettük a játékot és akkor nyertük meg, ha minden olyan mezőt felfedtünk, ami nem akna. Az én aknakeresőmben viszont pont hogy az aknákat kell elsősorban meg találni és a számokat lehetőleg kerülni mivel azok nem érnek pontot az aknák pedig igen.

Ezt a szabályt azért hoztam létre, mert a program a többjátékos módra összpontosít, hogy izgalmasabbá és élvezhetőbbé téve játékot. Ebből, azokból be kellett vezetnem az egyjátékos módba egy gépi ellenfelet. A szabály ezek után már egyszerű. Az nyer, aki több ponttal rendelkezik a játék végén. A játék akkor ér véget, ha az összes akna felderítésre került.

## Rendszerkövetelmények

### Szoftverkövetelmények

### Hardverkövetelmények

## Minimális

Operációs rendszer: Windows 7 32 vagy 64 bites

Processzor: 1GHz

Memória: 1GB (64 bites rendszer esetében 2GB)

Videokártya: 512MB DirectX 9 támogatással

Merevlemez: 100 MB szabad hely

## Ajánlott

Operációs rendszer: Windows 7 64 bites

Processzor: Intel Core i7 950 3GHz vagy AMD FX 8350

Memória: 6GB

Videokártya: 1GB DirectX 10 támogatással

Merevlemez: 100 MB hely

# Fejlesztői dokumentáció

# Összegzés

Tartalom

[1. Bevezető 2](#_Toc412528856)

[2. Felhasználói dokumentáció 2](#_Toc412528857)

[3. Program általános leírása 2](#_Toc412528858)

[4. Rendszerkövetelmények 2](#_Toc412528859)

[5. Szoftverkövetelmények 2](#_Toc412528860)

[6. Hardverkövetelmények 2](#_Toc412528861)

[7. Minimális 2](#_Toc412528862)

[8. Ajánlott 2](#_Toc412528863)

[9. Fejlesztői dokumentáció 3](#_Toc412528864)

[10. Összegzés 3](#_Toc412528865)