

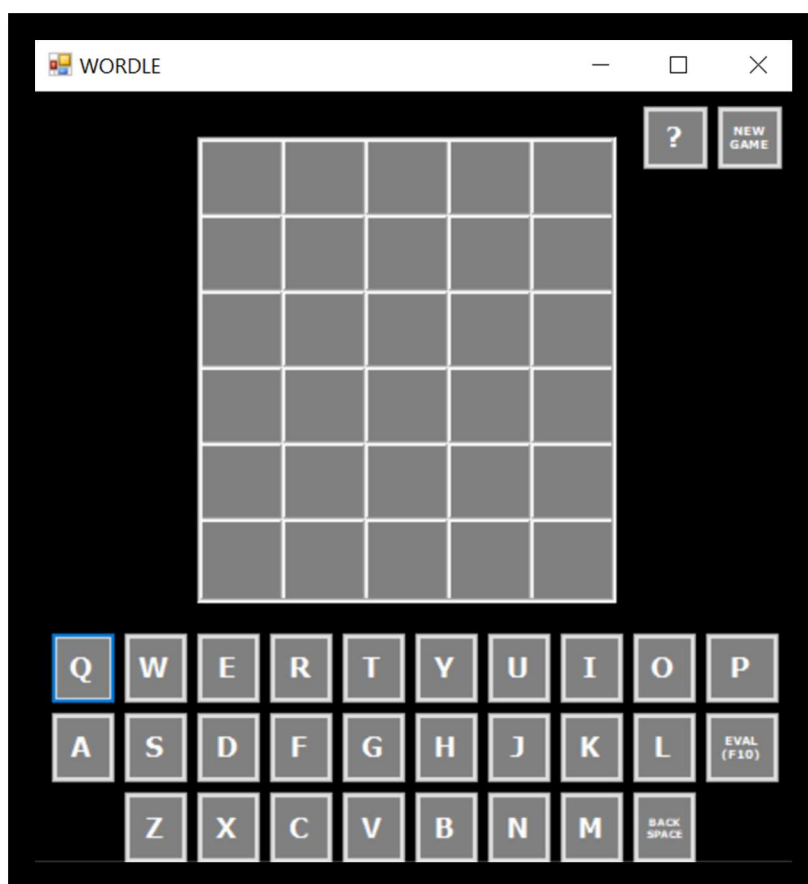
Užívateľská dokumentácia zápočtového programu

Základné informácie

Zápočtový program, hra Wordle, je naprogramovaná v jazyku C# a funguje v grafickom prostredí Windows Forms. Ide o jednoduchú hru, kde hráč háda počítačom vygenerované anglické slovo.

Ovládanie hry

Po spustení programu sa hráčovi zobrazí toto okno:



Vygenerované slovo má vždy 5 písmen, hráč má vždy 6 pokusov na hádanie. Písmená zadáva pomocou tlačidiel alebo pomocou klávesnice. Po zadaní hádaného slova hráč stlačí tlačidlo EVAL (F10) v okne hry alebo klávesu F10 na svojej klávesnici. Po každom pokuse sa hráč dozvie, čo uhádol správne.

Konkrétne zelenou farbou sa zafarbia písmená, ktoré vygenerované slovo obsahuje a hráč ich v jeho pokuse umiestnil na správnu pozíciu. Napríklad, keď vygenerované slovo bolo „noisy“ a hráč tipoval slovo „house“, tak sa písmená zafarbia takto:

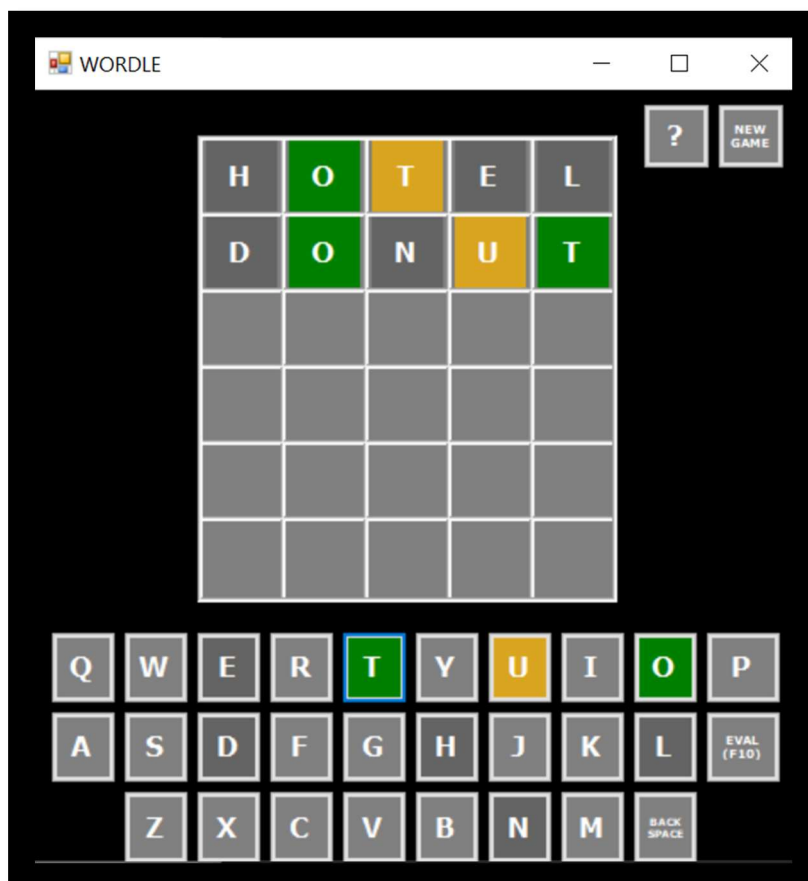


Žltou farbou sa zafarbia písmená, ktoré vygenerované slovo obsahuje, ale hráč ich neumiestnil na správnu pozíciu. Napríklad, keď vygenerované slovo bolo „noisy“ a hráč tipoval slovo „frown“, tak sa písmená zafarbia takto:



Písmená, ktoré vygenerované slovo neobsahuje sa zafarbí tmavosivo.

Pre lepšiu prehľadnosť sa písmená zafarbujú nie len v ploche, kde hráč svoje pokusy zadáva, ale aj na samotných tlačidlách. Pre názornosť uvádzam obrázok:



Po uhádnutí slova do šiestich pokusov môže hráč hrať znovu. V prípade neuhádnutia môže hráč hrať znovu (generuje sa nové slovo) a je mu prezradené hádané slovo.

Novú hru môže hráč spustiť v ľubovoľnom čase (aj v strede rozohranej hry) tlačidlom NEW GAME. V ľubovoľnom čase si hráč môže zobrazíť návod na hru (podobný tejto dokumentácii, ale stručnejší) tlačidlom s otáznikom.

Hráč úplne ukončí hru (teda zavrie okno hry) klasicky stlačením krížika v rohu okna alebo stlačením klávesy Escape na svojej klávesnici.

Vstupné dáta

Vstupné dáta, hráčom hádané slovo, hráč zadáva priamo zo svojej klávesnice alebo pomocou tlačidiel v okne hry. Je to celkom intuitívne, preto sa o tom hráčovi ani nezobrazuje žiadna informácia.

Výstupné dáta

Hráč dostáva priebežný výstup z jeho hľadania – príslušne zafarbené písmená ako je vysvetlené vyššie. V prípade uhádnutia slova hráč dostáva ako výstup hlásenie o výhre. V prípade neuhádnutia slova hráč dostáva ako výstup hlásenie o prehre a slovo, ktoré mal uhádnuť.

Chybové hlásenia

Po zadaní tipu slova hráč stlačí tlačidlo s nápisom EVAL (F10) alebo klávesu F10 a jeho tip sa vyhodnotí.

V prípade, že hráč zadal menej ako 5 písmen a stlačil EVAL, vypíše sa chybové hlásenie, že musí zadať 5-písmenové slovo.

V prípade, že hráč zadal slovo, ktoré nie je v databáze slov, z ktorej sa generuje slovo, ktoré háda, vypíše sa chybové hlásenie, že musí zadať valídne slovo. Nemá teda zmysel skúšať hádať napríklad „aaaaa“.