**Programozás alapjai 3 Nagy Házi Feladat**

*Dokumentáció*

1. Használati útmutató

A BakterPlants egy tycoon játék ahol növényeket lehet termeszteni. Ezek a növények gyümölcsöket termelnek. Minél drágább egy növény, annál több lesz a termése, de annál több idő míg termést hoz.

A program megnyitásakor elindul a játék a kezdőállapotban, ami egy n\*m-es tábla üres földdel. A buyPlots gombra kattintva lehet új területet venni. Ez befüvesíti a következő telket. Azonban a telkek ára folyton növekszik. Miután egy telken fű van, jobb gombbal rákattintva lehet ültetni rá növényeket. Amennyiben nincs növény egyik telken sem, almát ingyen lehet ültetni. Ültetés után, elkezd gyümölcsöt termelni.   
Lehetőség van növelni a termelés mennyiségét, ha az infuse opcióra kattintunk, illetve a sebességét, ha a fertilize opcióra. Ennek az árát úgy tudjuk elérni, hogy jobb klikk a növényre, majd a properties menüpontra kattintva egy táblázatból ki lehet olvasni. Itt látjuk a növény szintjét (azaz hányszor infuse-oltuk), illetve a sebességét is.

1. Program felépítése

Az osztályok metódusainak leírása javadoc kommentekben megtalálhatók a programkódban

Osztályok:

**Game.java**: Itt egy main függvény található, ami létrehoz egy GameGUI példányt, ezzel elindítva a játékot.

**GameGUI.java:** A játék grafikus része itt megy végbe. Ez az osztály java.swing-et használja