**Végső dokumentáció**

***Készítette: Magyar Márk és Nagy Levéd Sámuel***

Az Ítélet Labirintusa: **A Kaland és a Túlélés Próbája**!

Lépj be egy misztikus világba, ahol **minden döntésed** számít! Az Ítélet Labirintusa nem csupán egy játék – ez **egy próbatétel**. Vajon képes vagy túljárni a labirintus ősi csapdáin és szörnyetegein? **Teszteld ügyességed**, szerencséd és stratégiai érzéked ebben az izgalmas, történet vezérelt kalandjátékban!

🔑 **Miért válaszd Az Ítélet Labirintusát?**  
• Dönts a sorsodról! – Minden lépésed új kihívásokat és lehetőségeket hoz.  
• Harcolj és fejlődj! – Mérkőzz meg veszedelmes ellenfelekkel, és fejleszd karaktered képességeit.  
• Taktika és szerencse! – Vajon a józan ész vagy a vakmerőség vezet ki a labirintusból?

⚔️ A labirintus mélyén **csak** **egy szabály** létezik:  
**Túlélés!**

🪡 Készen állsz a kihívásra?  
Merülj el a sötét folyosók rejtélyében, fedezd fel az elfeledett titkokat, és bizonyítsd be, hogy méltó vagy a szabadságra!

**Ne habozz!**

**Lépj be Az Ítélet Labirintusába, és írd meg a saját legendádat!**

**Felhasználói kézikönyv**

Ez a dokumentum részletes útmutatást nyújt Az Ítélet Labirintusa nevű játék használatához. A játék célja, hogy a játékos egy rejtélyekkel és veszélyekkel teli labirintusból kijusson, miközben különböző döntéseket hoz, harcokat vív és felfedezi a történet rejtett szálait.

## 1. A program elindítása

Indítsa el a játékot a `Kalandjatek.exe` fájl futtatásával.

## 2. Főmenü

A játék kezdőképernyőjén két fő lehetőség áll rendelkezésre:

• JÁTÉK: Elindítja a kalandot.

• KILÉPÉS: Bezárja az alkalmazást.

## 3. Játékmenet

A játék történetvezérelt, a játékos döntései határozzák meg a végkimenetelt. A szöveges történet Label vezérlőben jelenik meg, és a játékos gombok segítségével választhat a lehetőségek közül.

## 4. Karakterstatisztikák

A karakterek a következő tulajdonságokkal rendelkeznek:

• Ügyesség – Meghatározza a támadások sikerességét.

• Állóképesség – A karakter életereje.

• Szerencse – Egyes döntéseknél fontos szerepet játszik.

## 5. Harc és kihívások

A harc során a játékos egy ellenféllel küzd meg, és a statisztikák alapján dől el a győztes. A játékos dobókockával próbál szerencsét a támadásoknál, és ha az ellenfél életereje 0 vagy minuszos értéket vesz fel akkor, győz.

## 6. Hibakezelés és segítség

Ha a játék nem indul el, ellenőrizze, hogy minden szükséges fájl elérhető-e.

Ha a háttérképek nem töltődnek be, győződjön meg róla, hogy a 'hatter2.png' és 'bg.png' fájlok a megfelelő helyen vannak.

Programozási kézikönyv

Ez a kézikönyv részletes műszaki és programozási útmutatót nyújt Az Ítélet Labirintusa nevű játék fejlesztéséhez. A játék Windows Forms alapú, és egy történetvezérelt kalandjáték, ahol a játékos döntései befolyásolják a játékmenetet.

## 1. A kód szerkezete

Az alkalmazás két fő ablakból áll:

### Form1 (Főmenü)

Ez az indítóképernyő, ahol a játékos megismerkedhet a történet kezdetével és elindíthatja a játékot. A háttértörténet egy Label vezérlőben jelenik meg, és két gomb (Start, Kilépés) biztosítja a navigációt.

### Form2 (Játékmenet)

Ez a fő játékfelület, ahol a játékos haladhat előre a történetben, döntéseket hozhat, és részt vehet harcokban. A felület tartalmazza a karakter statisztikáit és a különböző eseményeket aktiváló gombokat.

## 2. Főbb komponensek

• Felhasználói felület (UI): Gombok, címkék, háttérképek, statisztikai kijelzők.

• Játéklogika: Eseménykezelők, döntésfa-rendszer(SWITCH CASE, IF ELSE), harci mechanizmusok.

• Adatkezelés: Karakterstatisztikák kezelése és események nyomon követése.

## 3. Eseménykezelők és interakciók

Az alábbi eseménykezelők határozzák meg a játék működését:

### Start\_Click

• Átirányítja a játékost a játékmenetbe.

### Jobb\_Click és Bal\_Click

• Lehetővé teszik a történet lapozását és az interakciókat.

### exit\_Click

• Leállítja az alkalmazást és bezárja az ablakot.

## 4. Harcrendszer

A harc során a karakter ügyesség, állóképesség és szerencse értékei határozzák meg a kimenetelt. A harc véletlenszerű dobásokon alapul, amelyek meghatározzák a támadás sikerességét.

## 5. Grafikai elemek és vizuális megjelenés

A játék hátterei és ikonok PNG és ICO formátumban találhatók. A háttérképek méretezése az ablakmérethez igazodik, hogy esztétikus megjelenést biztosítson.