

Felhasználói kézikönyv – Orlog játék (Swing)

Indítás

- A program Java 21 alatt fut.
- Futtatás Mavenből:
 - `mvn clean package` után a `hu.bme.orlog.App` main futtatásával indul az alkalmazás.
- Indításkor megjelenik az Orlog játéktábla: bal oldalt a tálak és kockák, jobb oldalt a napló és az irányítógombok.

Főképernyő felépítése

Bal oldal – Játéktábla

- Felső tál: AI kockái.
- Alsó tál: játékos (You) kockái.
- A tálakon kívül, sorban elhelyezve látszanak a **lezárt kockák**.
- A két játékos életterejét (HP) és favor tokenjeit vizuális jelölések mutatják.

Jobb oldal – Napló és gombok

- Felső rész: táblázat, amely a játék eseményeit listázza (dobások, favor választás, sebzés összegzés, stb.).
- Alsó rész: két gomb:
 - `God Favor...`
 - `Roll / Next` (kör elején dobás, a 3. után körzárás).

Új játék indítása

- A program indulásakor automatikusan új játék kezdődik: a játékos (You) és az AI 6–6 kockával indul, teljes életerővel.
- Bármikor indíthatsz új játékot a menüből:
 - `File → New`
- Ha egy játékos HP-ja 0-ra csökken, a program jelzi a győztest, és rákérdez, hogy szeretnél-e új játékot indítani.

God Favors (istenek ereje) kezelése

- A játék elején minden játékosnak **3 God Favor-t** kell választania:
 - Az első dobás előtt a program kéri, hogy válassz 3 favor-t a listából.
 - Az AI automatikusan agresszívebb (sebzés-orientált) favor készletet választ.
- A választott 3 favor később minden körben elérhető, ha van elég favor tokened.
- A jobb oldali naplóban rögtön a játék elején megjelenik:
 - `Loadout (You): [...]`
 - `Loadout (AI): [...]`

Kockadobás és zárolás menete

- Egy körben **legfeljebb 3 dobás** van.
- A kör elején nyomd meg a **Roll / Next** gombot:
 - Az összes **nem zárolt** kocka dobódik.
 - Az AI is dob, majd a saját egyszerű stratégiája alapján pár kockát lezár.
- Egy kocka lezárása/kioldása:
 - A tálban lévő kockára kattintva **LOCK/UNLOCK** között tudsz váltani.
 - A lezárt kockák a tálon kívül, sorban jelennek meg.
- A 3. dobás után a gomb felirata **End round**-ra vált: ekkor a következő megnyomás a kör lezárását indítja.

God Favor választás körönként

- A **God Favor...** gombbal kör közben bármikor választhatsz favor-t a már előre kiválasztott 3-as készletből:
 - A program először azt ellenőrzi, hogy rendelkezel-e **legalább egy megfizethető favorral**.
 - Ha nincs elég favor token bármelyikhez, tájékoztató üzenetet kapsz, és ebben a körben nem használsz favor-t.
 - Ha van elérhető favor:
 1. Megjelenik egy lista a 3 favor-oddal, innen választasz egyet.
 2. Ezután egy újabb ablakban kiválasztod a **tier**-t (1–3), ami a hatást és az árat határozza meg.
- Az AI is választhat favor-t:
 - Egyszerű heurisztika alapján dönt: a nagy sebzésű, gyógyító vagy token-nyerő favorokat részesíti előnyben, ha tudja fizetni az árat.
- A naplóban rögzítésre kerül:
 - Játékos: **You selected favor: ...**
 - AI: **AI favor: ...**

Kör lezárása és harc feloldása

- Ha a **Roll / Next** gomb **End round** állapotban van, a megnyomása:
 1. Összegyűjt a két játékos aktuális kocka-eredményeit.
 2. Az **OrlogEngine** kiszámolja:
 - közelharci (melee) sebzést,
 - távolsági (ranged) sebzést,
 - pajzsokat, sisakokat,
 - arany (favor token) és lopás értékeket.
 3. Először bizonyos God Favors a **sebzés kiszámítása előtt** hatnak (pl. sisak eltávolítás).
 4. Ezután lezajlik az alap harc (melee/ranged vs shields/helmets).
 5. Végül az **utóhatású God Favors** érvényesülnek (pl. extra sebzés, gyógyítás, token módosítás).
- A vizuális feloldást a **BoardPanel** animációval jeleníti meg:
 - a HP villan, majd csökken az elszennedett sebzésnek megfelelően.

Mi üt mit? – Sebzés és védekezés

- **Közelharci (melee) sebzés vs. pajzs (shield):**
 - A melee ikonok közelharci sebzést jelentenek.
 - A shield ikonok ez ellen védenek.

- Hatás: a tényleges közelharci sebzés = **melee - shields**, de minimum 0.
- **Távolsági (ranged) sebzés vs. sisak (helmet):**
 - A ranged ikonok távolsági sebzést jelentenek.
 - A helmet ikonok ez ellen védenek.
 - Hatás: a tényleges távolsági sebzés = **ranged - helmets**, de minimum 0.
- **Lopás (steal) vs. favor tokenek:**
 - A steal ikonok favor tokeneket lopnak az ellenfélről.
 - A lopás mértéke a steal ikonok számától függ, de legfeljebb annyit visz el, amennyi tokenje ténylegesen van az ellenfélnek.
- **Arany (gold) ikonok:**
 - minden gold ikon plusz favor tokent ad a kör végén.

God Favor hatások részletesen

Minden God Favorból három tier (1–3) érhető el: minél magasabb a tier, annál erősebb a hatás és annál magasabb a favor költség.

Az alábbi felsorolás az összes elérhető God Favor-t és azok hatását foglalja össze.

- **Thor's Strike** – utóhatású, extra sebző favor
 - **Típus:** Tiszta sebzés a harc után.
 - **Hatás:** Közvetlen extra sebzést okoz az ellenfélnek a már kiszámított melee/ranged sebzés után.
- **Idun's Rejuvenation** – utóhatású, gyógyító favor
 - **Típus:** Gyógyítás.
 - **Hatás:** Visszatölt bizonyos mennyiségű HP-t a játékoson a kör végén.
- **Vidar's Might** – kör eleji, sisakokat eltávolító favor
 - **Típus:** Védelem eltávolítása.
 - **Hatás:** Eltávolítja az ellenfél sisakjainak (helmet) egy részét a sebzés kiszámítása előtt, így a ranged támadások jobban sebeznek.
- **Ullr's Aim** – kör eleji, sisak-védelmet figyelmen kívül hagyó favor
 - **Típus:** Védelem figyelmen kívül hagyása.
 - **Hatás:** A ranged sebzés egy részére/egészére úgy számít, mintha az ellenfél sisakjai nem védenének.
- **Heimdall's Watch** – utóhatású, blokkolt támadások után gyógyító favor
 - **Típus:** Gyógyítás blokkolt találatok után.
 - **Hatás:** minden sikeresen blokkolt támadás után gyógyít valamennyit.
- **Baldr's Invulnerability** – kör eleji, pajzsokat és sisakokat erősítő favor
 - **Típus:** Erősített védelem.
 - **Hatás:** Megduplázza a pajzsok (shield) és sisakok (helmet) hatását egy körre.
- **Brunhild's Fury** – kör eleji, közelharci sebzést sokszorozó favor
 - **Típus:** Melee erősítés.
 - **Hatás:** A melee sebzést sokszorozza (a tier-től függő szorzóval), ha van elég közelharci ikonod – nagyon erős burst sebzésre.
- **Freyr's Gift** – kör eleji, többségi szimbólumért bónuszt adó favor
 - **Típus:** Bónusz többségért.
 - **Hatás:** Ha valamelyik szimbólumból (pl. melee, ranged, shield, stb.) nálad van többség, extra sebzést vagy token bónuszt ad.
- **Hel's Grip** – utóhatású, bejövő közelharci sebzés alapján gyógyító favor

- **Típus:** Gyógyítás bejövő melee sebzés alapján.
- **Hatás:** Minél több közelharci sebzést kapnál, annál többet gyógyulsz a kör végén.
- **Skadi's Hunt** – kör eleji, ranged ikonok után bónuszt adó favor
 - **Típus:** Ranged bónusz.
 - **Hatás:** Extra jutalmat (sebzést vagy tokeneket) kapsz minden ranged ikonod után.
- **Skuld's Claim** – kör eleji, az ellenfél favor tokenjeit égető favor
 - **Típus:** Ellenfél tokenjeinek rombolása.
 - **Hatás:** A ranged ikonaid alapján favor tokeneket éget el az ellenfelnél.
- **Frigg's Sight** – kör eleji, ellenfél kockáit ideiglenesen tiltó favor
 - **Típus:** Ellenfél kockáinak tiltása.
 - **Hatás:** Egyes ellenfél kockákat "kiiktat" erre a körre, így azok nem vesznek részt a dobásban/harcban.
- **Loki's Trick** – kör eleji, zavaró, kocka-tiltó favor
 - **Típus:** Zavarás, kocka-tiltás.
 - **Hatás:** Hasonlóan Frigg favorjához, ideiglenesen letilt bizonyos ellenfél kockákat, de eltérő költség/mérték mellett.
- **Freyja's Plenty** – kör eleji, favor tokenet adó favor
 - **Típus:** Token-szerzés.
 - **Hatás:** Közvetlenül favor tokeneket ad a játékosnak a kör során.
- **Mimir's Wisdom** – utóhatású, elszenvedett sebzés után tokeneket adó favor
 - **Típus:** Token jutalom sebzésért cserébe.
 - **Hatás:** minden elszenvedett sebzés után extra favor tokeneket kapsz.
- **Bragi's Verve** – utóhatású, sikeres lopások után tokeneket adó favor
 - **Típus:** Token jutalom lopás után.
 - **Hatás:** minden sikeres steal ikon után plusz favor tokenet ad.
- **Odin's Sacrifice** – utóhatású, erős gyógyító favor
 - **Típus:** Erős gyógyítás.
 - **Hatás:** Jelentősebb mennyiségű HP-t tölt vissza a kör végén, magasabb tier-en különösen erős.
- **Var's Bond** – utóhatású, ellenfél token-költése után gyógyító favor
 - **Típus:** Gyógyítás az ellenfél token-költése alapján.
 - **Hatás:** Ha az ellenfél sok favor tokenet költött ebben a körben, te ennek arányában gyógyulsz.
- **Thrymr's Theft** – kör eleji, ellenfél favorját/hatásszintjét gyengítő favor
 - **Típus:** Ellenfél favor-jának gyengítése.
 - **Hatás:** Csökkenti az ellenfél választott favor tier-jét vagy elérhető tokenjeit, így az ellenfél gyengébb hatást tud csak használni.

Naplózás és statisztikák értelmezése

- minden kör végén több részletes log-sor jelenik meg a jobb oldali táblázatban, például:
 - Favor összefoglaló:
 - **Favor summary (You/AI):** +gold Y/A, steal S1/S2, net: ΔYou/ΔAI
 - Sebzés összefoglaló:
 - **Summary:** You dealt X base damage (melee: M, ranged: R) + favor effects
 - **Summary:** AI dealt Y base damage (melee: M2, ranged: R2) + favor effects
 - Részletek:
 - **Details:** You melee ... vs AI shield ... | You ranged ... vs AI helmet
 - ...

- Details: AI melee ... vs Your shield ... | AI ranged ... vs Your helmet
...
 - A napló maximálisan 300 sort tart meg; a legrégebbi bejegyzések automatikusan törlődnek.

Mentés és betöltés

- **Mentés:**
 - Menü: **File** → **Save...**
 - Fájl kiválasztása után a jelenlegi játékállás (GameState) kerül mentésre.
- **Betöltés:**
 - Menü: **File** → **Load...**
 - A kiválasztott fájlból visszatöltődik a korábbi játékállás:
 - A tábla, a HP, favor tokenek, kockák és napló is frissül.

Játék vége és újrakezdés

- Amikor bármelyik játékos HP-ja eléri a 0-t:
 - A program jelzi a győztest egy felugró ablakban.
 - Felajánlja, hogy azonnal indítasz-e **új játékot**:
 - Igen: minden játékos újraindul teljes HP-val, friss kockákkal és üres naplóval.
 - Nem: az utolsó állapot látható marad, de további lépések már nem hajthatók végre, amíg új játékot nem indítasz (**File** > **New**).