

Save Tango! programspecifikáció 1.0

Név: Kasza Eszter

Neptun-kód: OMS15U

Tantárgy: Programozás III. 2017/2018 1.félév

2017.09.28

A bitbucket repository címe:

https://bitbucket.org/orumiya/oenik_prog3_2017osz_oms15u

Tartalom

Játékszabály	1
A játék célja	1
Az alakzatok	1
Pontozás	2
Irányítás	2
Képernyőkép	3
Forrásjegyzék	3

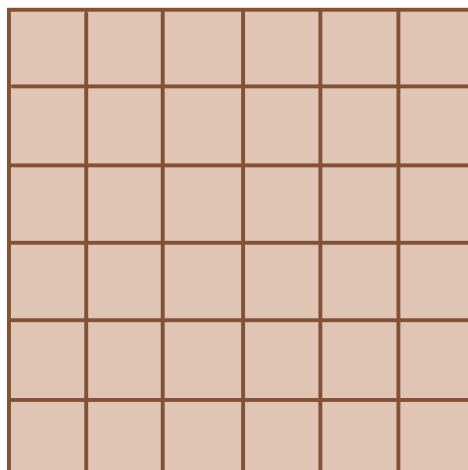
Játékszabály

A játék célja

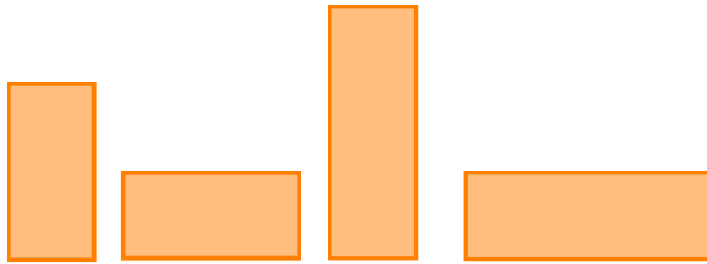
A Save Tango! egy egyszemélyes, logikai fejlesztőjáték, amely egy 6x6-os méretű, rácsokból álló pályán játszódik. A játék során Tango-t, a tengerimalacot kell egyenes vonalban mozgatva kivezetni egy akadályokkal teli helyiségből. A pályán kettő és három egység hosszú akadályok helyezkednek el, az akadályok elmozgatásával kell felszabadítani az utat Tango előtt a kijárat felé. A függőlegesen álló akadályokat csak fel-le, a fekvőket csak jobbra-balra mozgatva az üresen álló cellák irányába lehet tologatni, felemelni őket nem lehet.

Az alakzatok

A játék egy 6 sorból, 6 oszlopból álló táblán játszódik, a játék kijárata a 3.sorban, 6.oszlopban található cella piros színnel jelzett oldala.



A játékban négy különböző, 2 és 3 cella méretű alakzat szerepel, ezeket egérr kattintással megfogva lehet az üres cellák irányába csúsztatni.



A játék főszereplője Tango, két cella méretű tengerimalac.



Pontozás

A játékos különböző nehézségű pályákkal játszhat. A program az adott pálya megoldása során elmozgatott akadályokat, valamint a felhasznált időt számolja és a végső pontszámot ebből kalkulálja. A program a pontszámokat pályánként menti le a játékos nevével és a játék dátumával. A játék során az aktuálisan megtett mozdítások száma, a játék kezdete óta eltelt idő a képernyő tetején látszódik.

Írányítás

Egérrel, hosszan rákattintva az akadályokra:

- a vízszintes alakzatokat csak jobb-bal irányba lehet mozgatni
- a függőleges alakzatokat csak függőlegesen

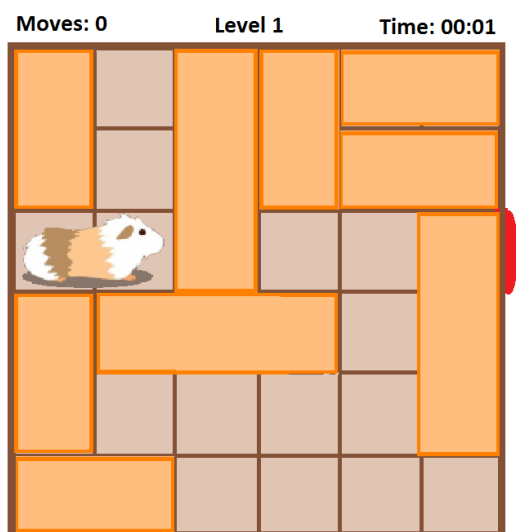
Az alakzatokat csak az üres cellák irányába lehet mozgatni. A játék felismeri, ha egy cella nem üres, így abba az irányba nem engedi a mozgatást.

A tengerimalacot is ugyanilyen módon lehet irányítani.

Lehetőség van a pályát újratekdeni, illetve leállítani.

A játék ablaka nem méretezhető, de minimalizálható.

Képernyőkép



Forrásjegyzék

<https://www.vecteezy.com/vector-art/90864-guinea-pigs-vectors> Copyright: lavormsg (Tango)

<http://www.gemklub.hu/rush-hour-csucsforgalom-magyar-kiadas.html>