

# **Dokumentacija za logicku igru Sokoban**

Aleksandar Varicak  
Nemanja Savkovic

## **Sadržaj:**

- 1.**   Korisnicko uputstvo za igru
- 2.**   Platforma

## **Korisnicko uputstvo**

Sokoban je logicka igra. Sastoji se od jedanaest nivoa razlicite tezine. Cilj igre je da se sa sto manje pomeraja sve kutije postave na oznacene platforme. Igra se igra iskljucivo pomocu tastature, a kretanje se vrši dugmadima gore, dole, levo, desno. Ukoliko pogresite, mozete restartovati trenutni nivo u zaljenom trenutku, pritiskom tastera "R" na tastaturi, al ice vam se trenutni skor dodati na totalni skor. Kada predjete jedan od nivoa, imate dve opcije, da predjete na sledeci nivo protiskom taster "N" na tastaturi ili da se vratite na prethodni nivo pritiskom tastera "P". Posle predjnih svih jedanaest nivoa, igrice vam prikazuje "High Score", koji ukoliko je bolji od prethodnog se pamti. U svakom trenutku mozete da ugasite igru pritiskom na taster "ESC". Na displeju igre, mozete videti broj pomeraja koji ste napravili, kao i trenutni skor i najvisi skor.

## **Platforma**

Igra je razvijana u programskom jeziku Java 1.7. Kao osnovna komponenta je koriscen je JFrame.