## A program működése

1. A felhasználó elindítja a programot.
2. Megjelenik a kezdő story, az indulószöveg.
3. A megjelenő opciók közül választ egyet a felhasználó.
4. A kiválasztott opciót továbbítja a kontrollernek.
5. Ismétlődik a 2-4.sorozat a játék végéig.
6. Befejeződik a program.

Start

End

Display story text

User chooses an option

Load new story based on the option

*loop*

## A program osztályai

**class Story**

* Konstruktora egy link, ami a megnyitandó „.game” fájlt jelöli
* Attribútumai:
  + string body: a megjelenítendő szövegtörzs
  + vector<string> btn\_texts: a megjelenítendő „gombok”, opciók
  + vector<string> btn\_links: az opciókhoz tartozó linkek (a következő story)
* Metódusai:
  + void open\_link(string btn\_link): a megadott link alapján megnyitja az adott fájlt – mindenképpen a ../story/[link].game helyen keresi; beállítja a btn\_texts és btn\_links változókat

**class Game\_Handler**

* Konstruktora egy Story, amit megjelenít
* Metódusai:
  + void next\_story(Story next\_story): megjeleníti a story.body és a story.btn\_texts szövegeket

## A program segédfüggvényei

**namespace functions:**

vector<string> split(string s, string delimiter): a bejövő s stringet felosztja a delimiter alapján, és a substringeket egy vektorban adja vissza

void set\_console\_appearance(): egy előre meghatározott módon beállítja a megjelenítő konzolt

* x helyzet: 100 px
* y helyzet: 100 px
* magasság: 800 px
* szélesség: 600 px
* betűtípus: FF\_DONTCARE
* betűmagasság: 24 px

## A main() függvény

* Inicializálja a lokális változókat: option és link
* Deklarálja a link-et a kezdőstoryra (\_start.game)
* Meghívja a set\_console\_appearance() függvényt
* Létrehoz dinamikusan egy s storyt link alapján és egy g game handlert s alapján
* Bekéri a felhasználótól az option-t
* Átírja link-et a kiválaszott linkre: btn\_links[option]
* Felszabadítja az s memóriaterületen lévő storyt, így megfékezve a memory leaket
* Törli a konzol képernyőjét: system("CLS");
* Felülírja s-t egy dinamikusan létrehozott storyval a link alapján
* Meghívja a g game handler next\_story metódusát, így kiírja a következő story szövegét és opcióit
* Mindezeket megismétli egészen addig, amíg tart a játék, vagyis van következő link
* Felszabadítja a g memóriaterületet