

Szokoban - Felhasználói dokumentáció

Készítette: Szenes Márton

Tartalom

- [Játékról](#)
- [Program használata](#)
 - [Főmenü](#)
 - [Új játékos](#)
 - [Játék indítása](#)
 - [Játékosnév szerkesztése](#)
 - [Játékos törlése](#)
 - [Dicsőséglista](#)
 - [Kilépés](#)
- [Játékmenet](#)
 - [Tutorial pálya](#)
 - [A játék](#)
- [Játék menürendszere](#)

Játékról

A Szokoban egy olyan játék, ahol a játékosnak ládákat kell tologatni a játékterületen úgy, hogy azok a megfelelő helyre kerüljenek. A pálya viszont olyan, hogy könnyű betolni olyan helyre a ládákat, ahonnan már nem lehet elmozdítani azokat. A pálya egy 2 dimenziós felülnézetű térben helyezkedik el. A játékterület (amin belül a játékos és a ládák el vannak helyezve) mindig fallal van körbe véve, hogy ne tudjon azon kívül mozdulni egyik objektum se. Egy adott pálya akkor van teljesítve, ha az összes célmezőre egy-egy láda lett tolvá. Az egyes pályák nehézség szerint, sorrendben következnek egymás után.

Program használata

Főmenü

A program elindításakor a *Főmenü* jelenik meg a terminálon. A programban mindig a bal alsó sarokban találhatóak meg a navigációs billentyűk, amikkel lehet mozgatni a kijelölést, belemenni egy menüpontba, a játékost mozgatni vagy kilépni abból.

A főmenüben a következő menüpontokat lehet megtalálni:

- [Új játékos](#)
- [Játék indítása](#)
- [Dicsőséglista](#)
- [Kilépés](#)



A menüben a ↑ (fel), ↓ (le), → (jobbra), ← (balra) kurzor billentyűkkel lehet navigálni. Egy menüpont kiválasztása az Enter billentyű lenyomásával véglegesíthető. Visszalépni egy menüpontból az Esc vagy a Backspace billentyűkkel lehetséges. Ha a főképernyőn nyomjuk meg utóbbi billentyűk valamelyikét, akkor a [Kilépés](#) menü ugrik fel.

Új játékos

Az *Új játékos* menüt kiválasztva megjelenik egy 20 karakter széles beviteli mező. Ide lehet bevinni a billentyűzetről az új játékos nevét, ami tartalmazhat ékezetes- és nem ékezetes karaktereket is. A kívánt név beírása után az `Enter`-t lenyomva elmenti a program a játékosnevet, és visszalép a *Főmenü*-be. Ha mégsem szeretne a felhasználó új nevet bevinni, akkor nyojon `Enter`-t bevitel nélkül.

```
= ÚJ JÁTEKOS FELVÉTELE =  
Név (max 20 karakter):  
-----
```

Játék indítása

A *Játék indítása* menüt kiválasztva megjelennek az adatbázisban szereplő játékosok és az általuk teljesített szint száma. Amennyiben még egy játékos sem lett felvéve az adatbázisba, akkor a *"Nincs egy játékos sem még."* felirat jelenik meg. A Játékos felvételéhez navigáljon az *Új játékos* menübe. A játékosok között a kurzor billentyűkkel (`↑` (fel), `↓` (le)) lehet navigálni, és az `Enter` billentyűt lenyomva lehet kiválasztani egy játékost és elindítani a *Játékot*.

Üres játékoslista	Nem üres játékoslista
<pre>= JÁTEKOSOK = Nincs egy játékos sem még.</pre>	<pre>= JÁTEKOSOK = Marci, Szint: 5 Krisztián, Szint: 0 Kálmán Bácsi, Szint: 2</pre>

Játékosnév szerkesztése

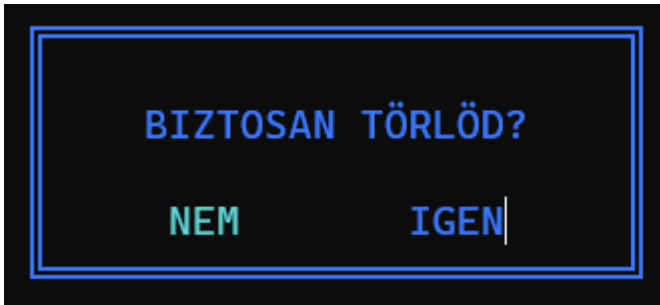
A felvett játékosok nevét lehet szerkeszteni. Ehhez navigálja a kijelölést a kívánt játékosra a listában, és az `E` billentyű lenyomásával megnyílik a játékosnév szerkesztése almenü, amiben átírhatja a nevet. A mentéshez nyomja meg az `Enter`-t. Ha mégsem szeretné szerkeszteni, nyomjon `Enter`-t bevitel nélkül.

```
= JÁTEKOSNÉV SZERKESZTÉS =  
Név (max 20 karakter):  
|Krisztián_____
```

Játékos törlése

A felvett játékosokat lehet törölni. Ehhez navigálja a kijelölést az eltávolítani kívánt játékosra a listában, és a `D / DELETE` billentyű lenyomásával megjelenik egy ablak, amiben rákérdez a program,

hogy "Biztos törlöd?"-e. *Igen/Nem* opciók közül az *Igen*-t választva törlődik a játékos az adatbázisból, a *Nem*-et választva pedig visszatér a program a [Játékoslistához](#).



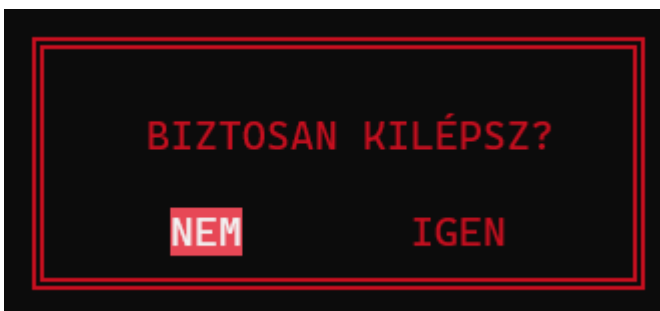
Dicsőséglista

A *Dicsőséglista* menüt kiválasztva megjelenik egy táblázat, amiben a játékosok által az egyes szinteken megtett lépések száma jelenik meg. A fejlécben a játékosok neve található, a bal szélső oszlopban pedig a szint sorszáma.

= DICSŐSÉGLISTA =			
Szint	Marci	Krisztián	Kálmán Bácsi
1.	11		11
2.	11		11
3.	81		
4.	201		
5.	241		

Kilépés

A *Kilépés* menüt kiválasztva megjelenik egy ablak, amiben rákérdez a program, hogy "Biztos kilépsz?"-e. *Igen/Nem* opciók közül az *Igen*-t választva a program leáll, a *Nem*-et választva pedig visszatér a program a [Főmenü](#)-be.









Játékmenet

Tutorial pálya

A játék elindításakor megjelenik a pálya, a szint sorszáma és a megtett lépések száma. Ha új játékos indítja el első alkalommal a játékot, akkor a tutorial (bemutató) szint indul el. Itt röviden elmagyarázza a program a játékot. Ez a szint nem számít bele a statisztikába. Célja, hogy megismerje a felhasználó a játékosbábu- és a dobozok mozgatási lehetőségét.

A pályákon megjelenő mezők és jelentésük:

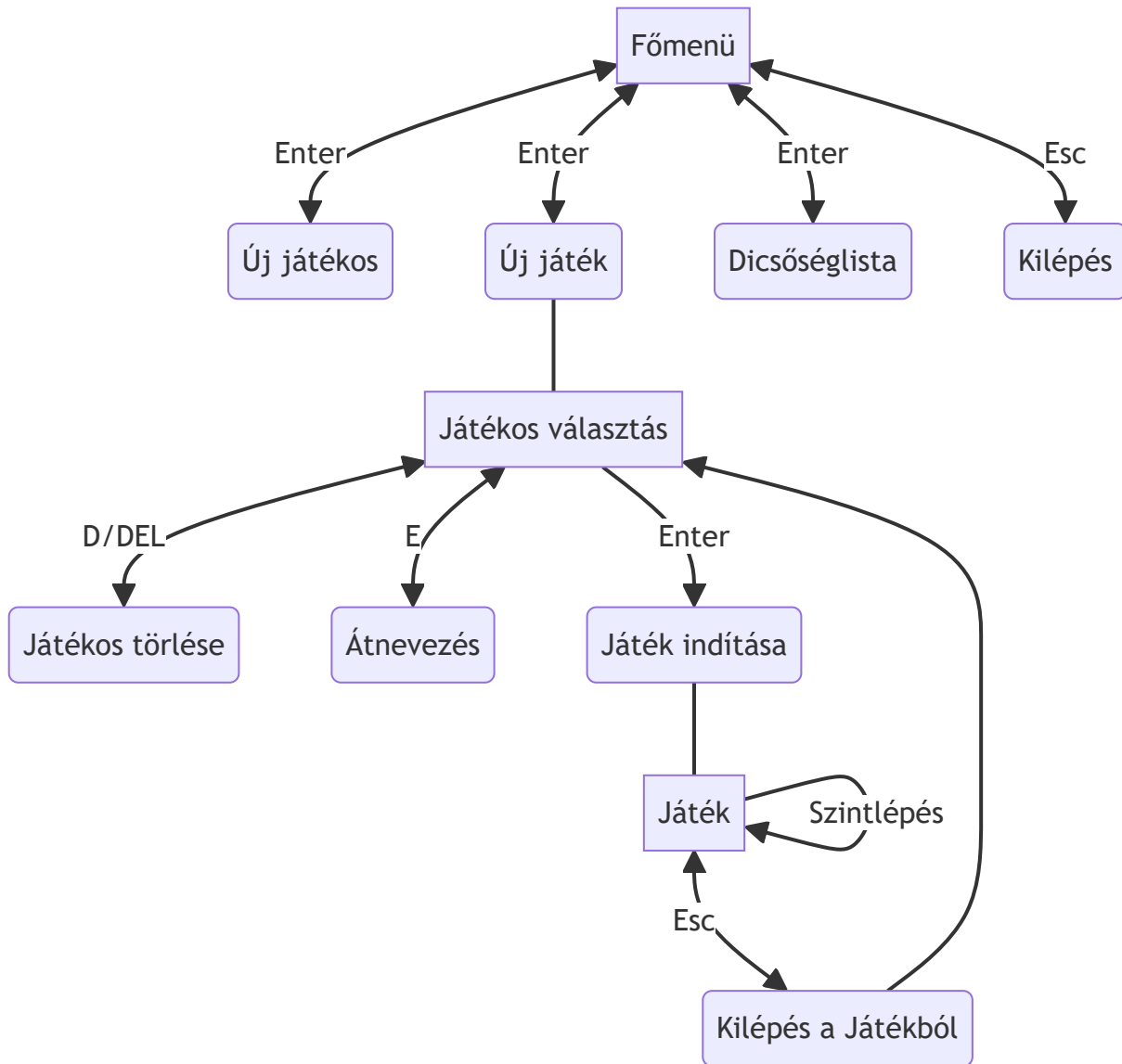
- Fal: 
- Játékos: 
- Játékos a célmezőn: 
- Doboz: 
- Doboz a célmezőn: 
- Célmező: 

A játék

A további szinteken már csak a szint sorszáma és a lépésszám lesz megjelenítve a pálya mellett. A navigációs billentyűk, ahogy a menüben is a képernyő bal alsó sarkában találhatók.

- **Mozgás:** A játékosbábu mozgatását a kurzor billentyűkkel lehetséges (↑ (fel), ↓ (le), → (jobbra), ← (balra))
- **Visszalépés:** Egy lépés visszavonását a **v** billentyű lenyomásával lehet elérni, azonban minden egyes visszalépés ugyanúgy lépésnek számít, így egyel növeli a lépések számát, hogy *fair play* (sportszerű) legyen ennek a funkciónak a használata.
- **Újrakezdés:** Az **R** billentyű lenyomásával újraindul az adott szint, visszaáll minden mező az eredeti állapotára és a lépésszámláló is nullázódik. Ezáltal újból megpróbálhatja a játékos a pályát előlről teljesíteni.

Játék menürendszer



Jó játékot kíván a készítő, Szenes Márton!