

# Szokoban - Felhasználói dokumentáció

---

Készítette: Szenes Márton

## 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 őket. A pálya egy 2 dimenziós felülnézetű térben helyezkedik el. A játékterület (amin belül a ládák vannak elhelyezve és a játékos) 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 tolva. A Pályák nehézség szerinti 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 a kiválasztást vagy a játékost mozgatni vagy belemenni egy menüpontba, vagy kilépni belőle.

A főmenüben a következő menüpontokat lehet találni:

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



A menüben a ↑(fel), ↓(le), →(jobbra), ←(balra) kurzor billentyűkkel lehet navigálni. Egy menüpont kiválasztása az **Enter** billentyű lenyomásával lehetséges. Visszalépni egy menüpontból az **Esc** vagy a **Backspace** billentyűkkel lehetséges. Ha a főképernyőn nyomjuk meg utóbbi billentyűk valamelyikét, akkor a **Kilépés** menü jön 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 üres sornál nyomja meg az **Enter**-t.



## Játék indítása

A *Játék indítása* menüt kiválasztva megjelennek az adatbázisban szereplő játékosok és teljesített szintjeik 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



## 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 az üres sornál.



### Játékos törlése

A felvett játékosokat lehet törölni. Ehhez navigálja a kijelölést az eltávolítani kívánt játékosra a listába, 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 a egyes szinteken megtett lépések számát jeleníti meg. A fejlécben a játékosok nevei találhatóak, a bal szélső oszlopban pedig a szint sorszáma.

# SOKOBAN

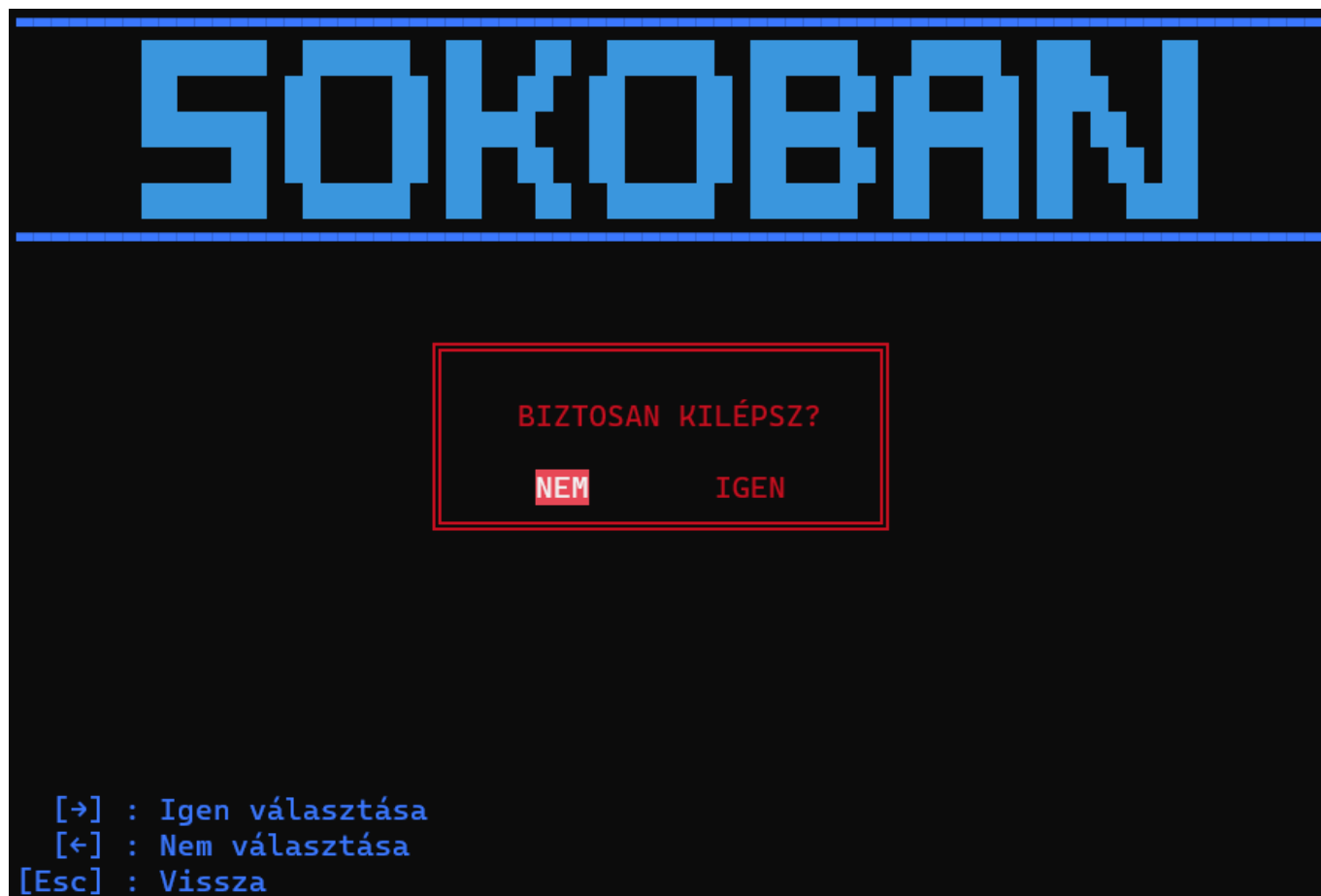
= DICSŐSÉGLISTA =			
Szint	Marci	Krisztián	Kálmán Bácsi
1.	1l		1l
2.	1l		1l
3.	8l		
4.	20l		
5.	24l		

[Esc] : Vissza

## 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.

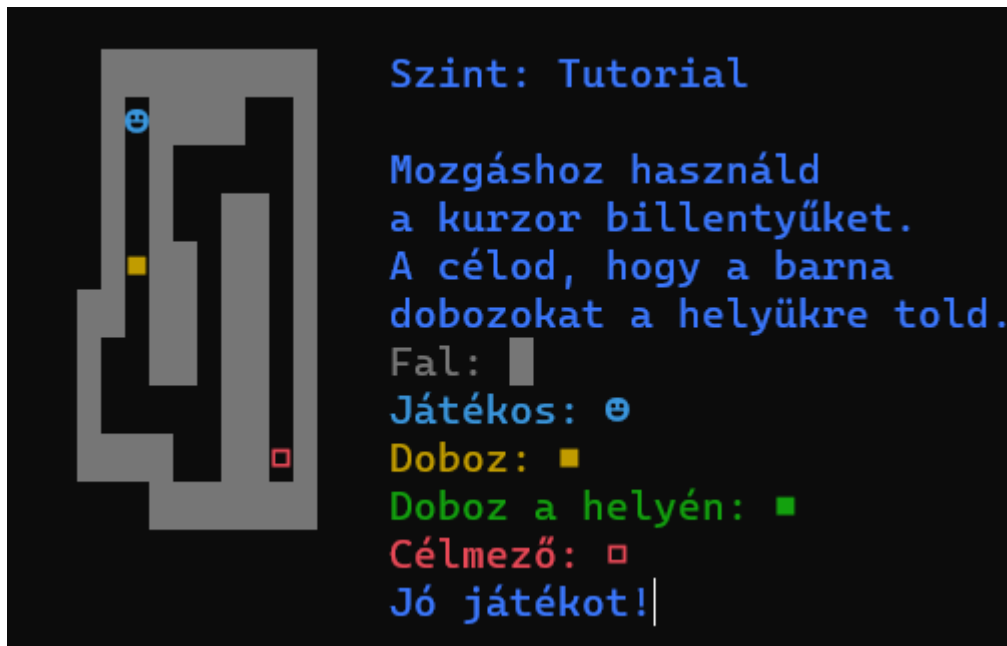


## Játékmenet

### Tutorial pálya

A játék elindításakor megjelenik a pálya, a pálya szintjének a sorszáma és a megtett lépések száma. Ha új játékos indítja el első alkalommal a játékot, akkor a tutorial szint indul el, ahol röviden elmagyarázza a program a játékot. Ez a szint nem számít bele a statisztikába. Célja, hogy megismerje a felhasználó a játékos bábu mozgását és a doboz tologatási lehetőségét. A pályánt kirajzoló elemek:

- 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 találhatóak.

- **Mozgás:** A játékos bábu mozgatását a kurzor billentyűkkel lehet (↑(fel), ↓(le), →(jobbra), ←(balra))
- **Visszalépés:** Egy lépés visszavonását a ⏮ 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 ⏮ billentyű lenyomásával újraindul az adott szint, visszaáll minden mező az eredeti állapotára és a lépésszámláló is nullázódik. Ezáltal újból megpróbálhatja a játékos a pályát teljesíteni előlről.

## Játék menürendszere

flowchart TD

```

A[Főmenü] <--> |Enter| B(Új játékos)
A <--> |Enter| C(Új játék)
A <--> |Enter| D(Dicsőséglista)
A <--> |Esc| E(Kilépés)
C --- F[Játékos választás]
F <--> |D/DEL| G(Játékos törlése)
F <--> |E| H(Átnevezés)
F --> |Enter| I(Játék indítása)
I --- J[Játék]
J <--> |Esc| K(Kilépés a Játékból)
J --> |Szintlépés| J
K --> F
  
```