

# Szokoban - Felhasználói dokumentáció

---

Készítette: Szenes Márton

## Játékról

A Szokoban egy olyan játék, ahol a játékosnak ládákat kell tologatni a játéktérületen 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 játéktérület (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:

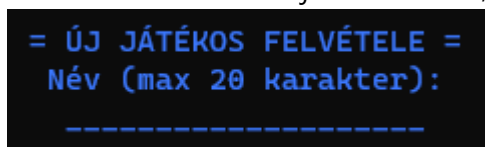
- [Új játékos](#)
- [Játék indítása](#)
- [Dicsőséglista](#)
- [Kilépés](#)



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.



## 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

```
= JÁTÉKOSOK =
Nincs egy játékos sem még.
```

## Nem üres játékoslista

```
= JÁTÉKOSOK =
  Marci, Szint: 5
  Krisztián, Szint: 0
  Kálmán Bácsi, Szint: 2
```

### 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.

```
= JÁTÉKOSNÉV 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](#).

BIZTOSAN TÖRLÖD?

NEM

IGEN|

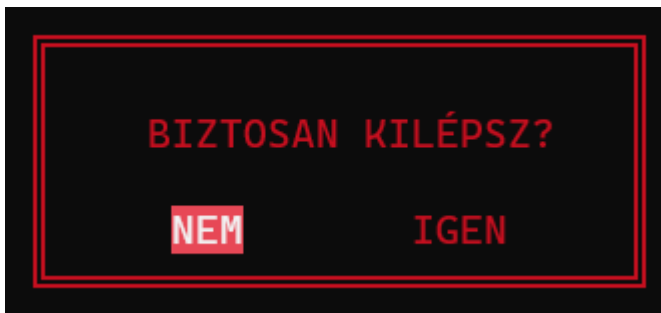
### Dicsőséglista

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: □

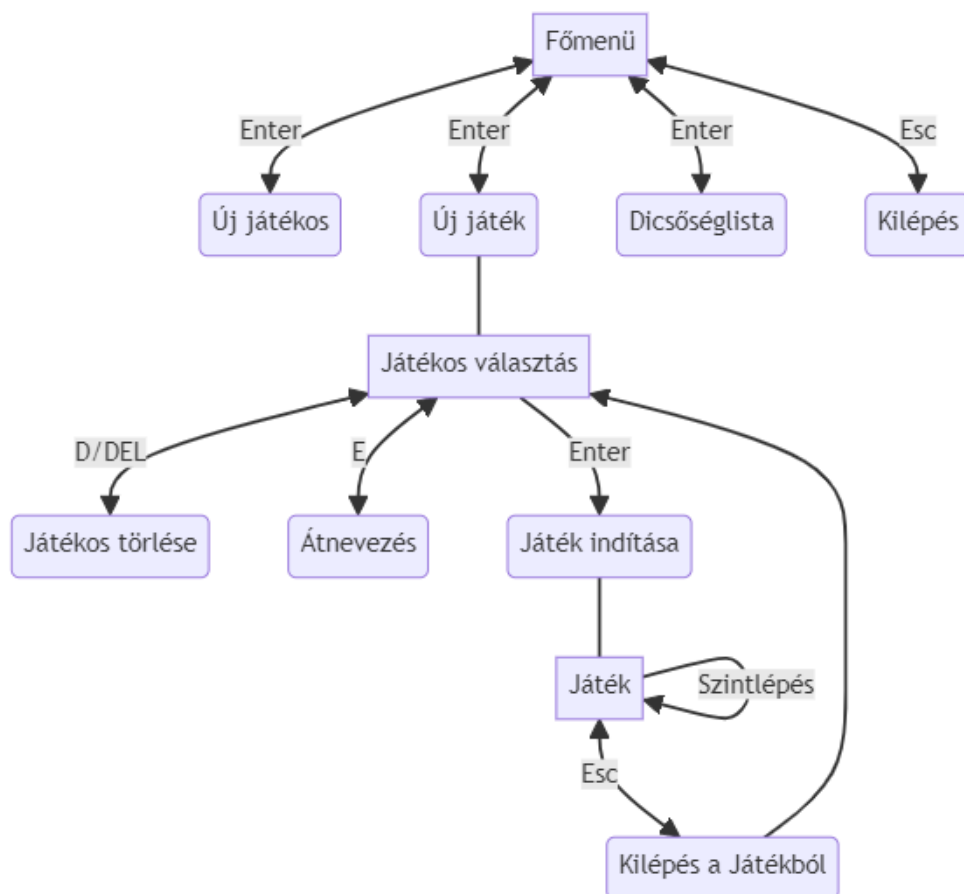
### A játék

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 mozgását 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!