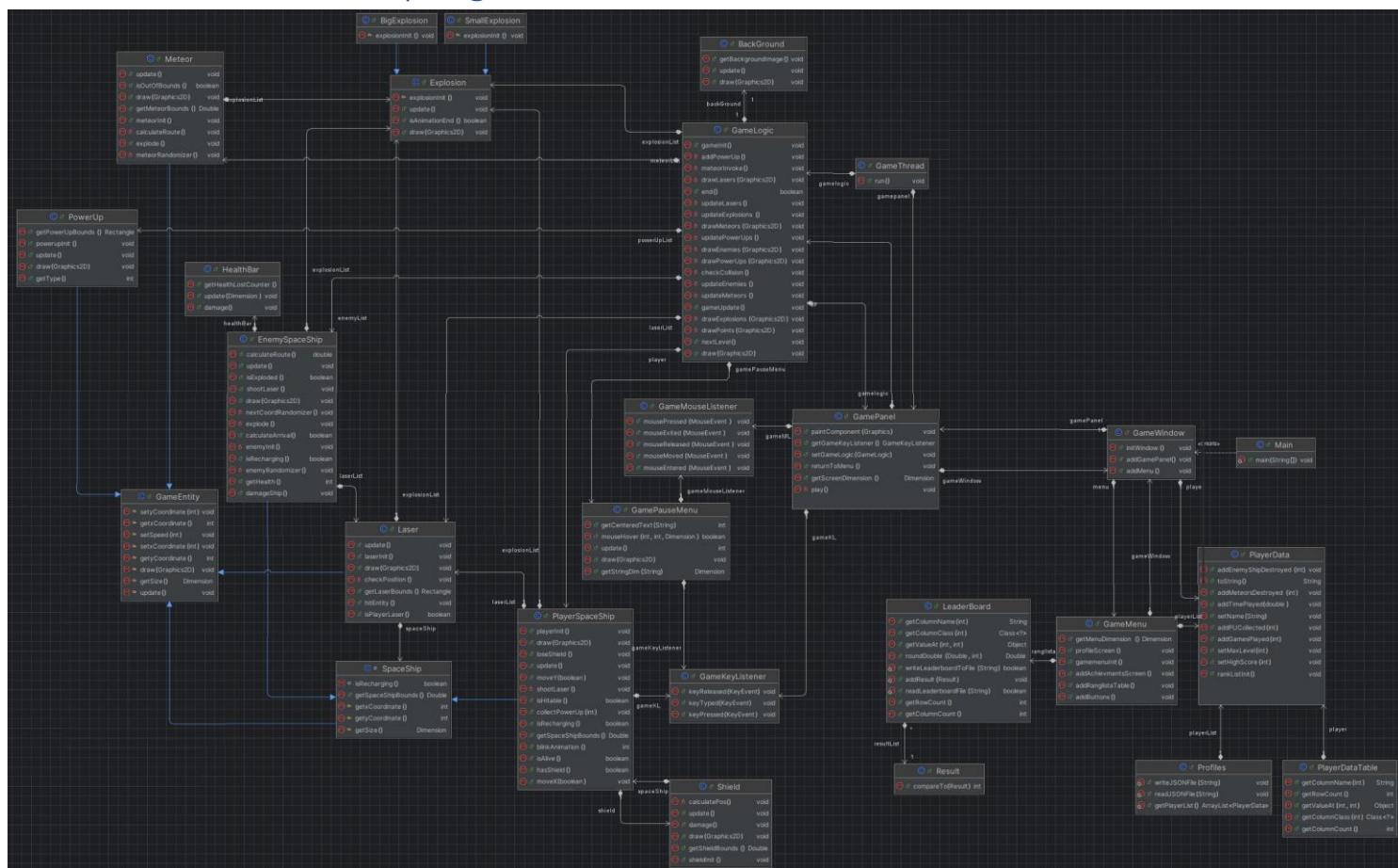


# HF Dokumentáció

Programozás alapjai 3

Készítette – Szuhi Levente (YHXVGZ)

## 1. UML osztálydiagram



## 2. Változások

- A belépésnél nincs automatikusan profil kiválasztva, a felhasználónak kell kiválasztani/létrehozni egyet.

- A pontok meghatározás:

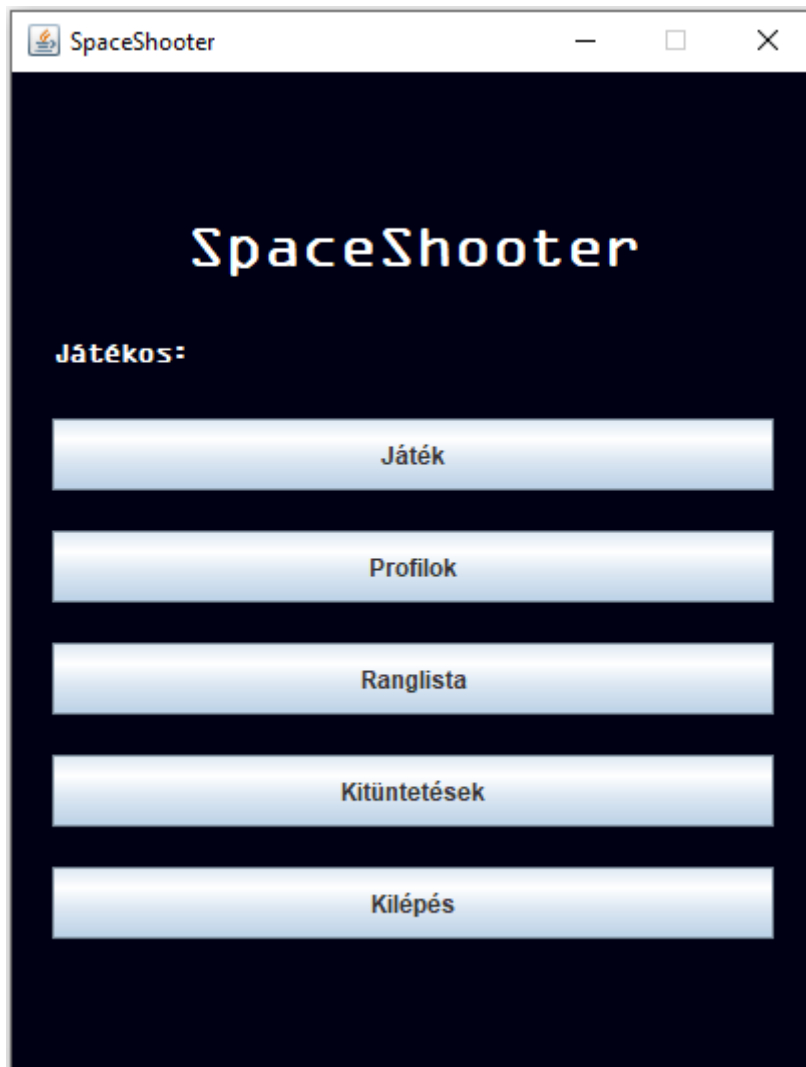
- Másodpercenként nő a pont 1-vel, az 5 másodperc alatt 2 helyett.
- Egy ellenséges űrhajó kilövése 50 pontot ér, a 100 helyett.
- A meteor kilövése 15 pontot ér, a 20 helyett.

- A játék vége után a játékos a menübe kerül nem a ranglista jelenik meg.

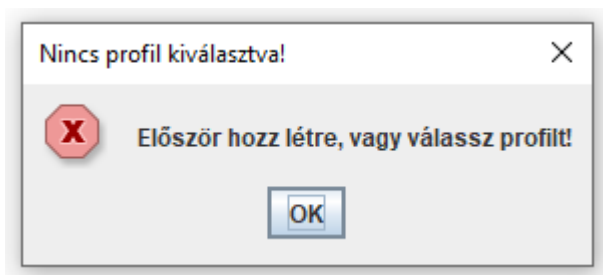
### 3. Felhasználói kézikönyv

#### 3.1 Főmenü

A program elindulása után a főmenü nyílik meg.



Elindulás után nincs még játékos profil kiválasztva. Ezt a „Játékos: ” felirat utáni üres mező is jelzi. Amennyiben lenne kiválasztott profil, úgy ott megjelenne a játékos neve. A játékhoz, vagy a Kitüntetések megnyitásához először ki kell választani, vagy létre kell hozni egy profilt. Amennyiben a játékos mégis ezen opciók valamelyikét választaná, akkor egy hibaüzenetet kap, ami tájékoztatja a hiba jellegéről.

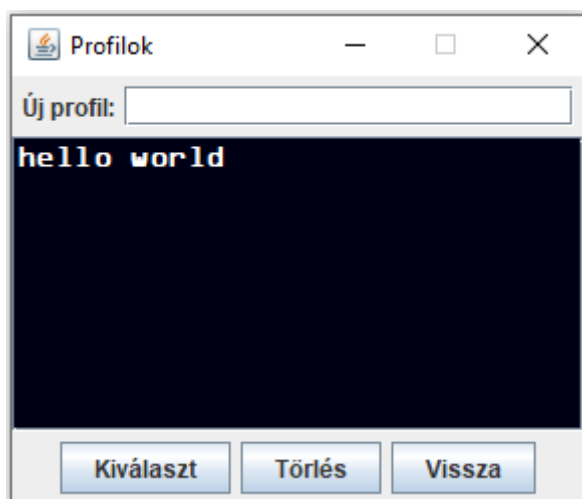


A ranglista ebben az állapotban is megnyitható, és egy táblázatban megjeleníti a játék jelenlegi helyzetében a legjobb 10 eredményt.

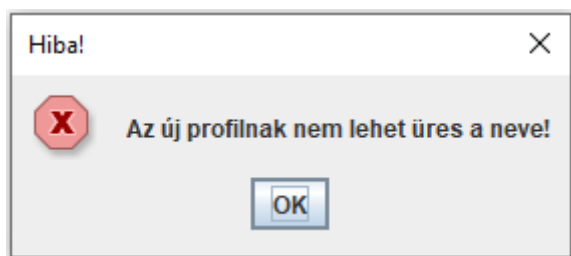
Ha van kiválasztott profil akkor a játék gombbal elindítható a Játék, a Kitüntetések gombbal megnyitható a profilhoz tartozó kitüntetések. Kilépni a Kilépés gombbal és a jobb felső sarokban található kilépés gombbal lehetséges. Amennyiben a felhasználó szeretné elmenteni a program során létrejött módosításokat, eredményeket, úgy ajánlott a menü dedikált Kilépés gombját használni, mert ekkor lesz végrehajtva a fájlba mentés.

### 3.2 Profilok

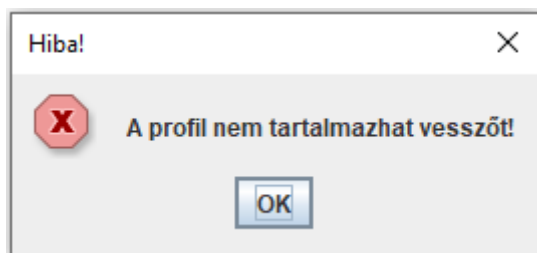
A profilok nézetben megjelennek a jelenleg elérhető profilok egy olyan ablakban ahol van lehetőség ezek közül választani, új profilt hozzáadni, vagy profil törlésére is van lehetőség.



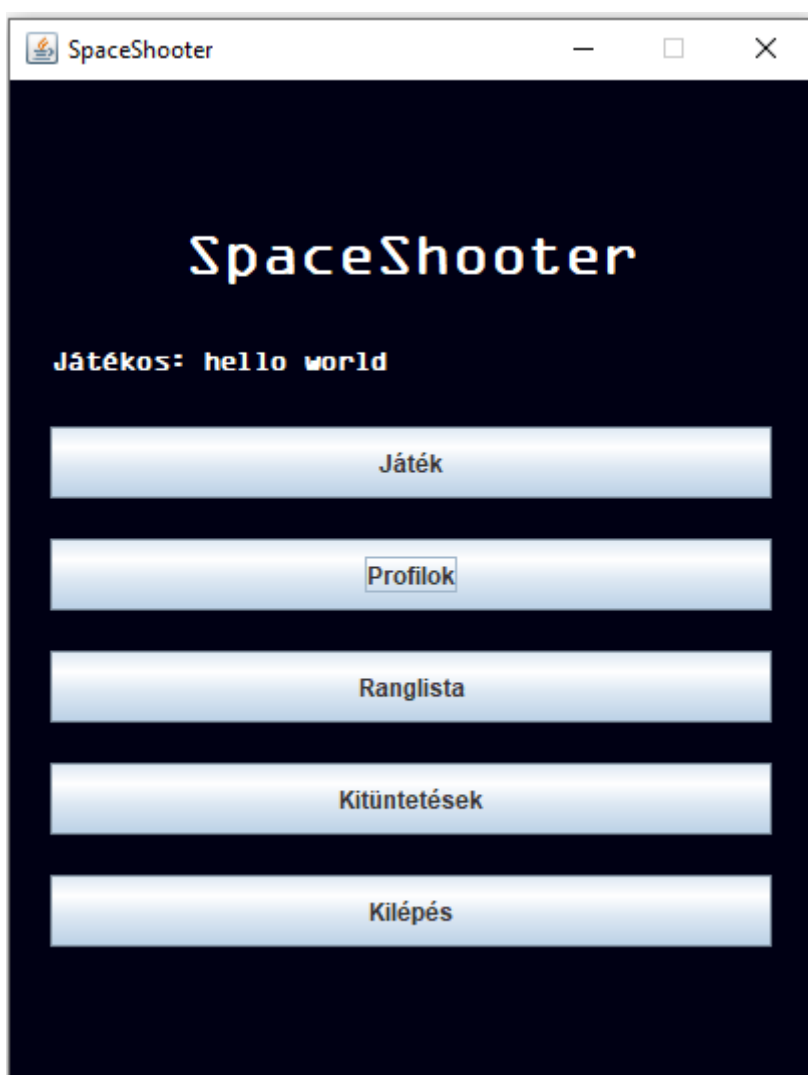
Új profilt a szövegdobozba megadott játékos névvel és egy enter ütésével lehetséges. Ekkor az új profil megjelenik a listában. Fontos, hogy a profil neve nem lehet üres. Amennyiben a felhasználó mégis üres mezőt próbálna megadni, akkor hibaüzenetet kap.



Egy másik megkötés a névvel kapcsolatban hogy nem tartalmazhat vesszőt. Ilyen esetben is hibaüzenet értesíti a felhasználót.

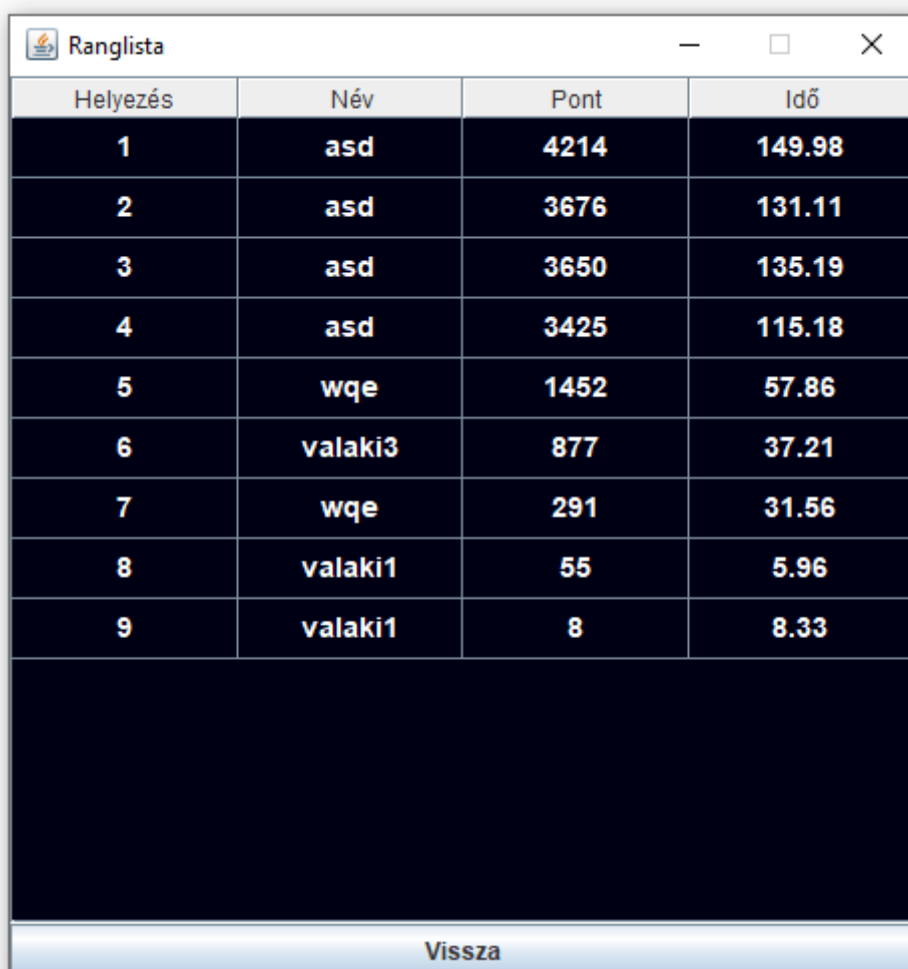


Egy profilt az ablakban úgy lehet kijelölni, ha a kívánt profil sorára kattint bal egérgombbal. Ilyenkor világosabb színnel kijelöltnek jelzi az ablak a sort. Ebben az állapotban lehetséges a profilt kiválasztani a Kiválasztás gomb segítségével, vagy törölni a Törlés gombbal. A vissza gombra kattintva nem történik profil kiválasztás. A profil ablakból szintén nem lehet a jobb felső sarokban található gombbal kilépni. Profil kijelölése után, és a Kiválasztás gombra kattintás után a menü ablakába lehet kerülni, de ekkor már a Játékos neve mellett megjelenik a kiválasztott profil neve.



### 3.3 Ranglista

Az eredmények sorrendjét elsősorban a pontszámuk határozza meg, jobb pontszám jobb helyezést jelent. Egyezés esetén a kisebb idővel rendelkező játékos kap jobb helyezést. Ebből az ablakból nem lehet a jobb felső sarokban található bezárás gombbal kilépni. Először a vissza gombbal vissza kell lépni a menübe és onnan történhet meg a kilépés.



Helyezés	Név	Pont	Idő
1	asd	4214	149.98
2	asd	3676	131.11
3	asd	3650	135.19
4	asd	3425	115.18
5	wqe	1452	57.86
6	valaki3	877	37.21
7	wqe	291	31.56
8	valaki1	55	5.96
9	valaki1	8	8.33

Vissza

### 3.4 Kitüntetések

Ha van kijelölt profil, és úgy nyitja meg a Kitüntetések ablakot, akkor megjelenik az adott profilhoz tartozó eredmények. Az alábbi képen látható kategóriák léteznek, illetve ezeknek 4 szintje van:

- ALAP
- KEZDŐ
- HALADÓ
- MESTER

A szintek az elért eredmények alapján változnak. Egyre jobb szintet lehet elérni és nem lehet a szinten rontani.

A kategóriák közül egyesek úgy működnek, hogy egy-egy játék után az eredmény hozzáadódik a jelenlegi eredményhez pl.:

- Kilőtt űrhajók
- Kilőtt meteorok
- Játszott idő
- Gyűjtött powerup
- Játékmenet száma

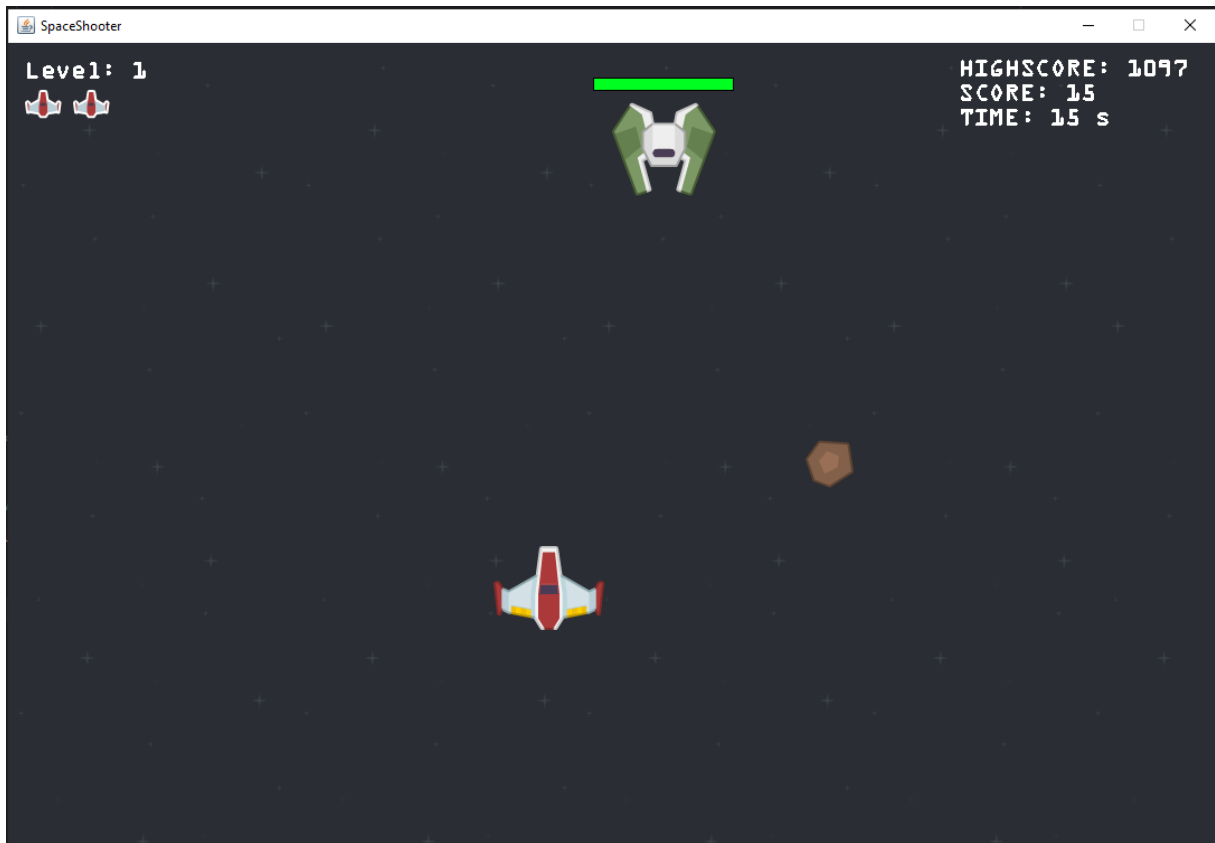
Míg a kimaradt két kategóriában a legmagasabb elért eredmény szerepel.

hello world kitüntetései		
Jelvények	Eredmény	Rank
Kilőtt űrhajók	0	ALAP
Kilőtt meteorok	0	ALAP
Játszott idő	0	ALAP
Gyűjtött Powerup	0	ALAP
Max Pontszám	0	ALAP
Játékmenet száma	0	ALAP
Max szint	0	ALAP
Vissza		

Kilépni ebben az ablakban is csak a Vissza gombbal lehetséges.

### 3.5 Játék

A játék gombra kattinva elindul a játék. A játékos űrhajója a képernyő közepén kezdi a játékot és innen a nyilakkal rendelkező gombokkal lehet irányítani az űrhajót. A Space gomb megnyomásával az űrhajó lézert lő ki ami egyenesen előre (feléle) halad. A játék ablak bal felső ablakában található a szint értéke, és az életek száma. Az életek számát a kis űrhajók jelzik. Ha elfogy az összes élete a játékosnak, úgy a játék véget ér, és a program megnyitja a menü ablakát. A jobb felső sarokban látható a játékos jelenleg legmagasabb pontszáma, a jelenlegi pontszáma és az idő.



A „P” gombot megnyomva a játék szüneteltetett állapotba kerül, és megjelenik ennek az állapotnak a menüje. Két opció jelenik meg a menüben amit az egérrel, illetve a billentyűzettel is ki lehet választani. Az aktuálisan kijelölt opció mellett a „>” jelenik meg. Az enter megnyomásával, vagy az egérrel a kijelölt opción kattintva lehet a választást érvényre juttatni. A folytatás esetén a játék folytatódik. A kilépés esetén a játék eredménye nem kerül mentésre, a játékos visszasikerül a főmenübe. A leállított állapotból a „P” gomb ismételt megnyomásával is folytatni lehet a játékot.

