

Onitama

Felhasználói kézikönyv

Tumay Ádám
Z7MTDT

Főmenü:

A felhasználót a program indításakor a menü nézet fogadja:



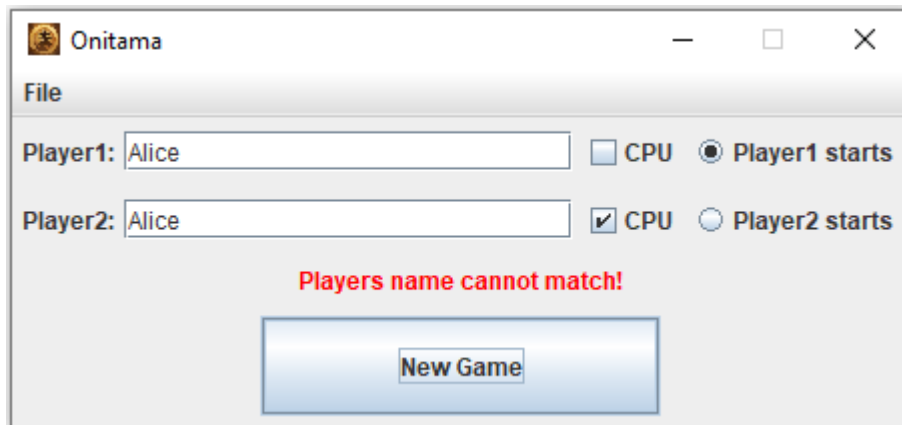
Itt megadható a játékosok neve, hogy ki kezdjen, valamint hogy valamely játékos bot legyen-e. Mindig az elsőnek megadott játékos kezd alul, a másodiknak megadott pedig felül. Legfejebb egy játékos lehet bot, azonban nem is engedi a nézet két bot kiválasztását.

A felhasználó a következő hibaüzenetekkel találkozhat:

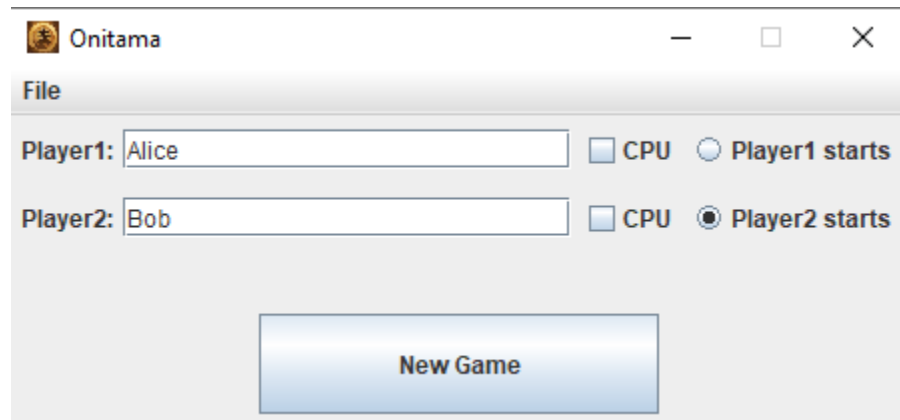
- Ha nincs megadva név:



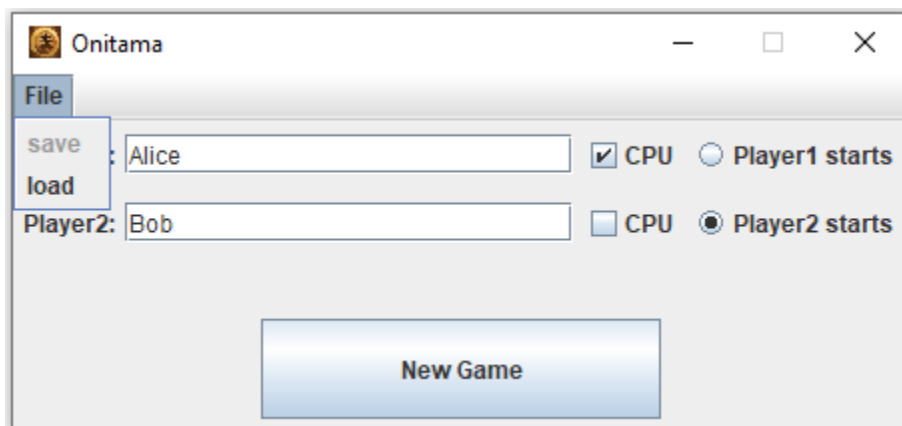
- Ha egy név duplikáltan van megadva:



- Egy jól felparaméterezett menü:

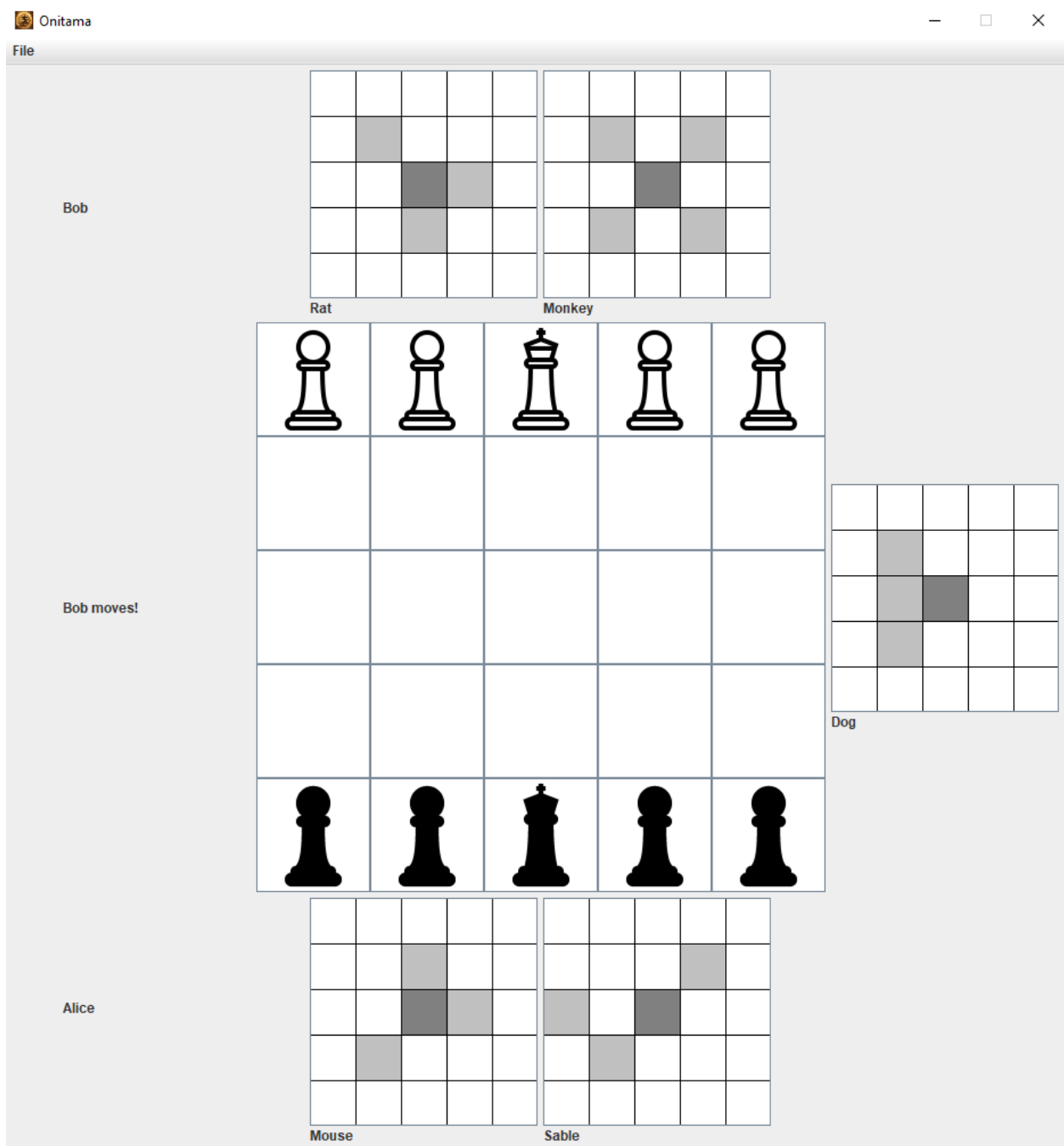


Lehetőség van még a *File* menüpont *load* pontjában egy korábban elmentett játékot visszatölteni. Ha előzőleg nem volt elmentve játék, akkor egy automatikusan generált új játék kerül indításra alapértelmezett értékekkel.



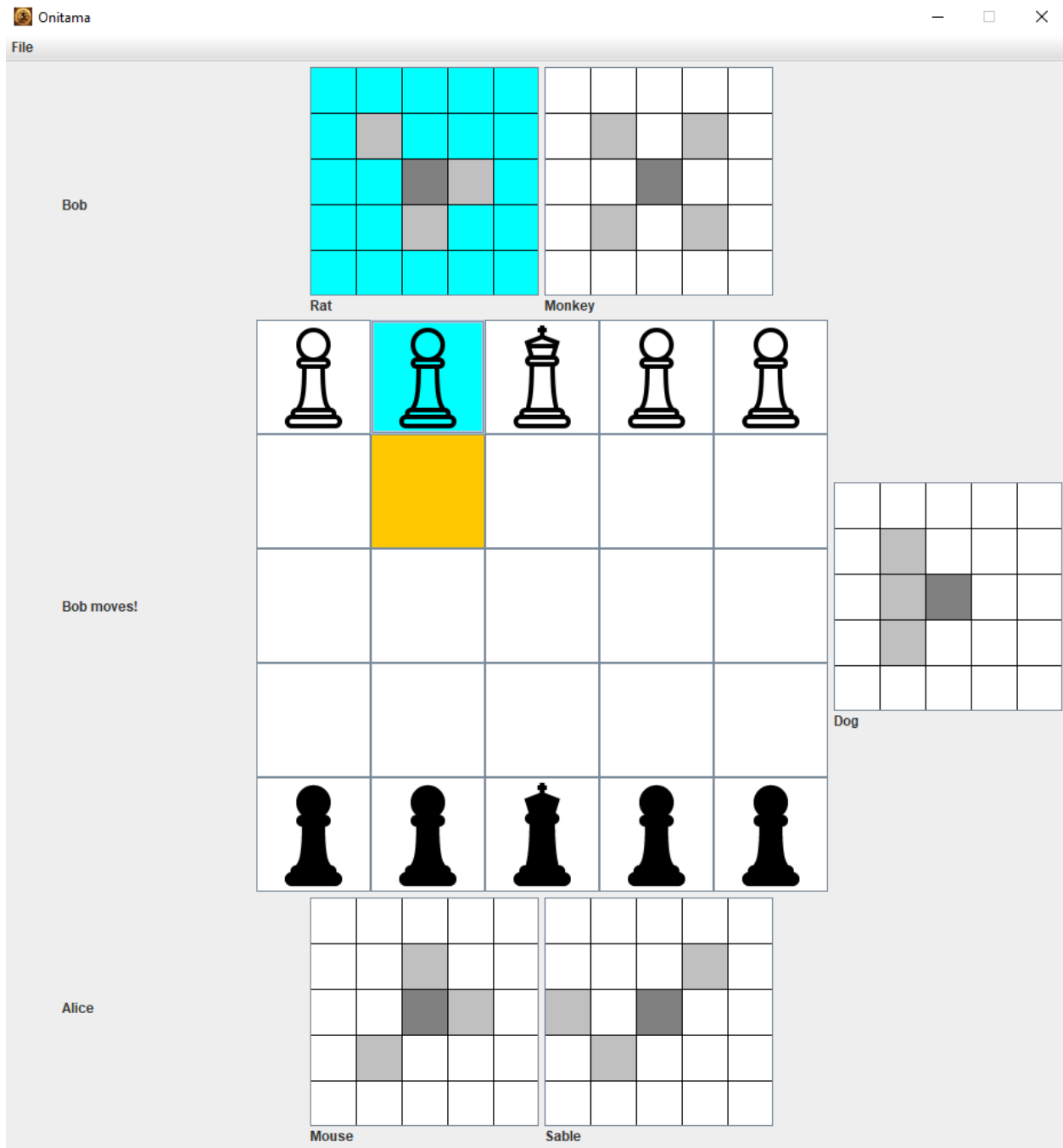
Játékmenet:

Ha sikerült új játékot indítanunk, a következő nézet fogadja a felhasználót:



Itt a program kiírja, hogy melyik felhasználó melyik oldalon áll, illetve azt, hogy ki az éppen következő játékos. Mindig a fehér játékos kezd.

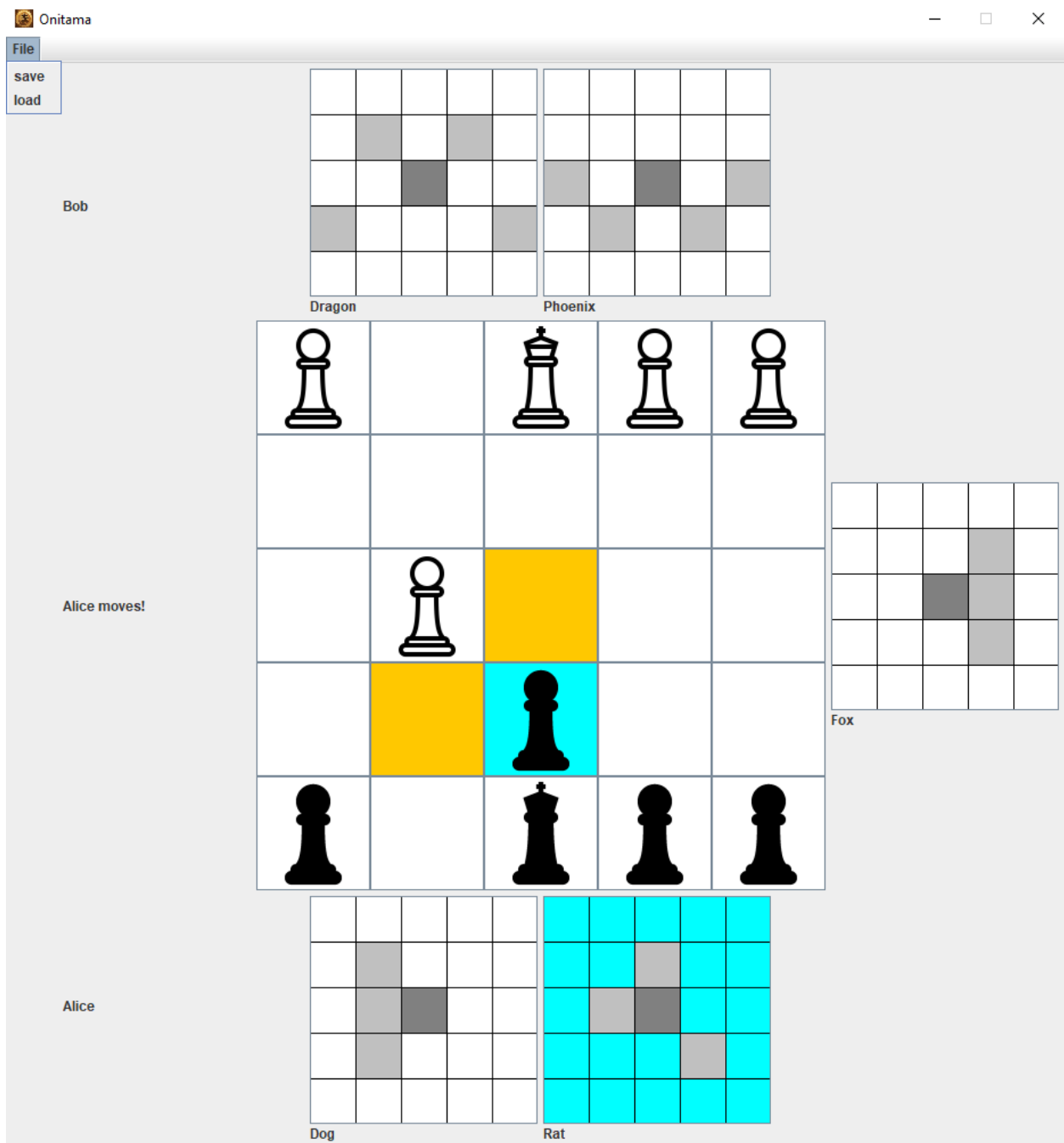
Ilyenkor egy játékos a saját kártyájára kattintással kiválaszthat egy slotot, továbbá saját bábra kattintással egy bábút. Ha mindkettő ki van választva, a program kirajzolja a lépési lehetőségeket:



Ilyenkor egy újabb saját bábra kattintással a figura szelekció cserélhető, ugyanígy kártyákkal. Ha olyan mezőre kattintunk, melyre nem lehet lépni, és nem is saját figura, a szelekció a bábra megszűnik.

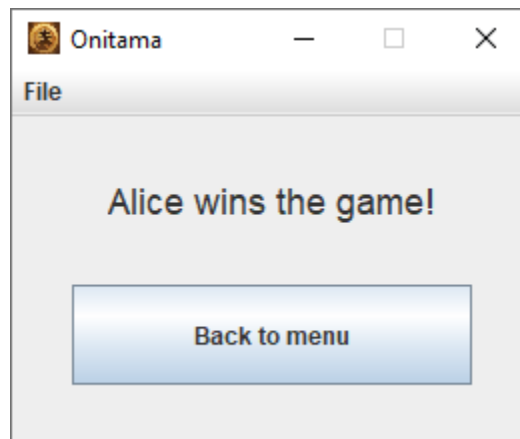
Ha sikeresen lépünk, az ellenfél következik. A botok ilyenkor automatikusan lépnek.

A játékmenet során lehetőség van bármikor a játék elmentésére, vagy egy korábbi játék visszatöltésére:

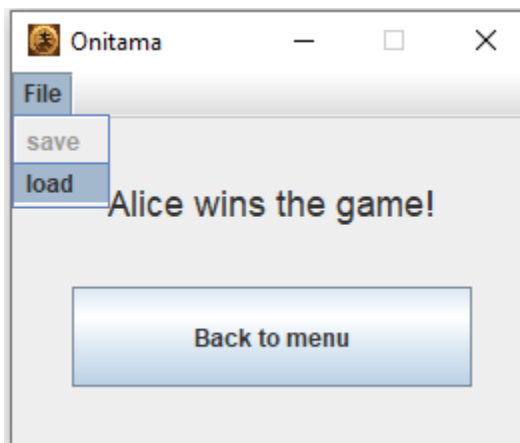


Játék vége:

Ha valamelyik játékos megnyeri a játékot, a következő képernyő fogadja a felhasználókat, ahol a program győztest hirdet:



Itt is lehetőség van korábbi játékmenet betöltésére, vagy a menübe való visszatérésre:



Ha a betöltés opciót választjuk, megjelenik a főmenü az eredeti paraméterekkel:

