2.5. Szótár

A project során bevezetett fogalmak körülírása.

A szótár a követelmények alapján készítendő fejezet. Egy szótári bejegyzés definiálásához csak más szótári bejegyzések és köznapi – a feladattól független – fogalmak használhatók fel. A szótár mérete kb. 1-2 oldal legyen.

nem szerepelhetnek számítástechnikai és informatikai szavak, kifejezések.

**Játékos** - A program felhasználója, a robot irányítója, aki játszik.

**Robot** - A játékost reprezentáló objektum. Képes ugrani, ragacsot és olajat helyezni a pályára, illetve le tud esni a pályáról.

**Verseny** – A játék folyamata. Célja minél több kör megtétele adott idő alatt vagy adott körszám megtétele minél rövidebb idő alatt.

**Pálya** - A verseny helyszíne; az a sík, amin a játék zajlik. A játék közben nem változik, a robotok ide helyezhetik az olajfoltokat és a ragacsokat.

**Start** – Az az időpillanat, amikor a játék elindul és a játékosok megkezdik a versenyzést. Ezt egy visszaszámlálás előzi meg.

**Célvonal** – Ha játékosok adott körszám megtételééig versenyeznek, akkor az a Checkpoint, amit bizonyos körszám után elérve a játéknak vége van.

**Startvonal** – Az a Checkpoint, amiről a robotok elindulnak.

**Idő lejárta** – Az a pillanat, amikor a játékosok rendelkezésére álló idő elfogy, eléri a nullát. Ilyenkor az adott játéknak vége van.

**Kör** - Egy vonal a pályán, ami minden checkpointot pontosan egyszer érint és a kezdő- és végpontja ugyanaz az előre kiválasztott checkpoint a pályán.

**Távolság** – Az a mértékegység, ami megmondja, hogy egy robot milyen hosszú utat tett meg a pályán a verseny ideje alatt.

**Checkpoint** – Olyan vonal a pályán, ami ellenőrzi, hogy a játékos megfelelő irányban halad és nem próbál szabálytalanságot elkövetni.

**Zászlók** – Az az indikátor, ami jelzi, hogy a játékos éppen hány checkpointon jutott át az adott körben. Minden kör végén nullázódik a száma.

**Akadály** - Olyan objektum a pályán, ami megnehezíti a játékosok célba jutását. Lehet állandó, ami megmarad a játék egész ideje alatt, illetve ideiglenes, ami eltűnik, amint egy robot ráugrik.

**Lyuk** – Állandó akadály, amit a pálya előre tartalmaz, tehát nem a játékosok helyezik el. Ha egy robot ráugrik, akkor tönkre teszi annak felépítését, ezáltal megakadályozza a verseny folytatásában.

**Felszerelés** – Ragacs vagy olaj, amit a robot magánál hord és bármelyik lépésnél a pályára helyezhet. Lehelyezése után ideiglenes akadályként funkcionál.

**Ragacs** – Olyan ideiglenes akadály, ami felezi a ráugró robot sebességének a nagyságát.

**Olaj** – Olyan ideiglenes akadály, ami megakadályozza a ráugró robot irányának megváltoztatását.

**Irányítás** – Az a folyamat, amikor a játékos a hozzá tarzotó robot irányát megváltoztatja.

**Irány** – A robot sebességének az a komponense, ami meghatározza, hogy a robot hova fog érkezni egy ugrás után.

**Sebesség** – Egy kétdimenziós vektor a pálya síkjában, ami eredendően egységnyi méretű minden robotra. Méretét csak ragacsok tudják változtatni. Irányát a játékosok irányítása, illetve az ütközések módosítják.

**Ugrás** – A robotok helyváltoztatási folyamata a pályán. Az ugrás nagyságát a robothoz tartozó sebességvektor nagysága határozza meg.

**Leesés** – Az az esemény, amikor egy robot a pálya felületén kívülre ugrik, ezáltal elhagyva a pályát.

**Ütközés** – Az az esemény, amikor a két robot egymásra ugrik, azaz minimum érintik egymást egy ugrás után. A következő ugrás irányát ilyenkor a játékos nem változtathatja, hanem az az ütközésnek megfelelően módosul.

**Diszkvalifikáció** - A pálya elhagyásának, a pályáról való leesésnek a következménye. Ilyenkor a pályát elhagyó robotot irányító játékos veszít.

**Szabálytalanság** – Az az eset, amikor a játékos nem az előírt sorrendben próbál végighaladni a checkpointokon.