

Programozás alapjai 3

Nagy házi feladat felhasználói kézikönyv

Buzás Ádám

SMLZV2

Játékszabály ismertetés:

A játékot két játékos játszhatja. A játék célja egy piramis megépítése. Az a játékos nyer, akinek a golyója a piramis tetejére kerül. A játékosok felváltva hajtják végre a köreiket. Minden játékos a saját körében lerak egy golyót a 4x4-es táblára. Minden játékosnak 15 golyója van. Az a játékos, akinek a golyói elfogynak értelemszerűen elvesztette a partit. Golyókat a táblán bármely üres helyre rakhatunk vagy ha 4 golyó egy négyzetet alkot, akkor a 4 golyó tetejére is tehetünk. Van két lehetőségünk a golyók spórolásával is. Az egyik lehetőség, ha kialakult egy négyes a golyókból, akkor annak tetejére rakhatunk a már lent lévő golyók közül is, ha az a golyó, amit a négyes tetejére akarunk helyezni szabad (nincs a tetején másik golyó) és egy lentebb lévő szinten van. Másik lehetőség, ha valaki egy színből létrehoz egy négyzetet, akkor a táblán lévő golyóiból elvehet akár kettő darabot is. Ha valaki egy lépéssel alakítana ki kettő négyest az adott játékos akkor is csak maximum kettő golyót vehet le a tábláról. A játékot mindig a világos golyókkal játszó játékos kezdi, ezt pedig sorsolással döntik el, hogy ki melyik színnel lesz.

Kezelőfelület ismertetés:

A játék indításakor a felhasználó 4 gombot lát. A szimulációs gombot lenyomva egy olyan mód indul el, ahol a gép saját maga ellen játszik és ezt lehet végig követni. Az egyjátékos gomb lenyomásával a gép ellen lehet játszani. A kétjátékos módnál pedig egy másik valódi felhasználó ellen lehet játszani. A mentett játék folytatása gomb segítségével egy korábban mentett játékot van lehetőség folytatni. A játékon belül a felhasználó rakhat fel golyókat kattintás segítségével. Golyó levételhez csak a golyó rajzára kell kattintani a megfelelő pillanatban. Ha a felhasználó nem szeretne több golyót levenni, akkor csak a passz gombot kell megnyomnia. A felhasználó ki is jelölheti valamelyik golyóját, így tud egy golyót egy magasabb szintre is helyezni. Lehetőség van továbbá az üres négyzeteket leszedni egy gomb hatására. Legvégül lehetősége van a játékosnak a játék mentésére is. Ha valamelyik játékos nyert, akkor a program ezt jelzi, majd be is zárul.