**Hálózati tenisz játék - Használati utasítás**

A játék célja

Érd el hamarabb a beállított pontszámot ellenfelednél! A játék során az ellenfelek egymásnak ütik vissza a labdát, mint a jól ismert tenisz játékban. Az a játékos nyer, aki hamarabb eléri a szervert indító játékos által beállított pontszámot.

Előkészítés

A játékosok közti kommunikáció megvalósítása érdekében a játékosoknak ugyanarra a hálózatra kell csatlakoznia, a hálózatnak megfelelően gyorsnak és stabilnak kell lennie.

A szervert indító játékosnak képesnek kell lennie IP címének meghatározására, erre az alábbi módszer használható:

1. Parancssor indítása
2. Az alábbi parancs használata: ipconfig /all
3. IP cím keresése (vezetékes kapcsolat esetén Ethernet adapter, vezeték nélküli kapcsolat esetén Vezeték nélküli hálózati adapter), IPv4 cím kiolvasása (a kliensnek ezt az IP címet kell megadnia a kezdőképernyőn található beviteli mezőben)

A program indítása, tenisz.jar kiterjesztésű fájl futtatása

A grafikus felület használata

A program indítása után a kezdőképernyő fogadja a felhasználót az alábbi menüpontokkal:

* Options,
* New Game,
* Join Game,
* illetve egy beviteli mező az IP cím beviteléhez.

A felhasználó az „*Options”* gombra kattintva megadhatja a játék során használni kívánt nevét, valamint beállíthatja a maximálisan elérendő pontszámot, amely szerver („*New Game”*) indítás esetén kerül alkalmazásra. Az „*Options”* menüben az adatok megadása után a „*Save”* gombra kattintva visszaléphetünk a kezdőképernyőre.

A „*New Game”* gombra kattintva a felhasználó elindít egy szervert, majd várakozik egy hozzá kapcsolódó kliensre. Sikeres csatlakozás esetén elindul a játék (lásd A játék menete című fejezetet).

A „*Join Game”* gombra kattintva a felhasználó csatlakozni próbál a beviteli mezőben beállított IP címen elérhető szerverhez. Sikertelen csatlakozás esetén egy felugró ablak figyelmezteti a felhasználót a sikertelen csatlakozásról. Sikeres csatlakozás esetén elindul a játék (lásd A játék menete című fejezetet).

Játék közben lehetőség van a jelenlegi állás mentésére, illetve egy korábbi játék betöltésére. Ezeket a képernyő jobb alsó sarkában található „*Save”*, illetve „*Load”* gombok segítségével végezhetjük el. A „*Save”* gombra kattintva az aktuális állás egy központi szerveren kerül tárolásra. A mentés nem szakítja meg a játékot, mentés után az adott állásból folytatódik a játék. A „*Load”* gombra kattintva egy korábban elmentett játék kerül betöltésre, ha van megfelelő adat. A betöltés során az adatok automatikusan betöltődnek és a játék elindul.

Ha valamelyik játékos eléri a szerver játékos által beállított maximális pontszámot, akkor a játék véget ér, ezt egy felugró ablak jelzi a játékosok számára.

Az értesítő ablakon a „*Back to the Menu”* gombra kattintva visszatérhetünk a kezdőképernyőre, ahol a korábban ismertetett lépések alapján új játékot kezdeményezhetünk aktuális, vagy akár egy új ellenféllel is, illetve lehetőség van az adatok változtatására is.

A játék menete

Két játékos sikeres csatlakozása esetén a játék automatikusan elindul. A játék felületén láthatjuk a játékosok neveit, aktuális pontszámát, a játékteret, valamint A grafikus felület használata fejezetben ismertetett „*Save”* és „*Load”* gombokat.

A játéktéren a játékosok mindig, úgy helyezkednek el, hogy a szervert indító játékos a képernyő bal szélén, míg a kliens játékos a képernyő jobb szélén helyezkedik el. A játékosok saját ütőiket a FEL és LE nyilakkal mozgathatják.

A labda a játéktér közepéről indul. Első indulás esetén jobb oldali irányba, majd mindig annak a játékosnak az irányába, aki az előző körben nem tudta visszaütni a labdát. A játék során lehetőség van a labda hirtelen felgyorsítására (csavarás) a fal érintéséig. A játékosok úgy tudják a labdát gyorsítani, ha mozgó ütővel ütik vissza a labdát ellenfelük térfelére.

A játék vége

A játék véget ér, ha valamelyik játékos eléri a szerver által beállított maximális pontszámot, ő lesz a játék győztese. Erről a játékosokat egy felugró ablak értesíti.