

Programátorská dokumentácia

Pri zapnutí programu sa dá prihlásiť, registrovať alebo pokračovať ako guest.

Užívateľské mená a heslá musia byť aspoň 4 znaky dlhé a iba písmená, čísla a znak _

Po prihlásení sa ukáže obrazovka, na ktorej je naľavo výber hier a napravo sa dá odhlásiť/prihlásiť

Medzi hrami sa nachádzajú hry, na ktorých sa dá získať skóre, ktoré sa pre registrovaných užívateľov ukladá.

Počas každej hry je napravo ukázaný zoznam Leaderboard, v ktorom sú hráči zoradení podľa dosiahnutého skóre od najväčšieho po najmenšie

Hry sa zapnú kliknutím na ich obrázok v knižnici a vypnú stlačením ESC

V každej hre sa dá zapnúť hra odznova stlačením klávesy N

V knižnici sú 4 hry:

- TicTacToe - hrá sa v 3x3 poli proti počítaču, ktorý robí skoro optimálne ťahy
skóre sa zväčší pri každom porazení počítača a resetuje pri každej porážke (remíza skóre nemení)
- Pexeso - hráč sa snaží otočiť karty s rovnakou farbou na limitovaný počet nesprávnych ťahov
pri správnom otočení sa zvýši skóre o 1 a počet voľných ťahov sa zníži
ak sa hráčovi podarí otočiť všetky karty tak:
 - všetky karty sa otočia naspäť a zamiešajú a
 - hráč dostane navyše ťahy(najprv 40, potom 30, etc.),
 - každé ďalšie otočené karty dávajú viacej skóre o počet zamiešaní
- Simon-Says - počítač ukazuje hráčovi postupnosť farieb, ktorú musí hráč zopakovať
Ak sa hráč nepomýli, tak hráčovi sa zvýši skóre a počítač predĺži postupnosť a znova ju ukáže
Inak sa skóre resetuje na 0 a počítač začne ukazovať inú postupnosť, najprv s dĺžkou 1
- Snake - hráč sa snaží zjesť jedlo na mape, z čoho sa mu zvýši skóre
Keď hráč narazí na okraj alebo svoj chvost, tak sa hra skončí a skóre sa resetne na 0
Zmena od originálu je pridaním 3 "skinov", ktoré sa dajú zmeniť stlačením šípok doľava a doprava
Každý skin sa niečím líši od ostatných a trochu pomení dynamiku hry