Specifikáció

# A Játék rövid leírása

A játék egy fix méretű nxn-es mátrixból leképzett pályán játszódik, ahol minden játékosnak egy eltérő színű csíkot kell irányítania. A csík korábbi helyzete megmarad a képernyőn, mint ahogy a való életben a csiga húzza maga után a nyálát. Ha a csíkot vezető fej érintkezik a pálya szélével, vagy a másik játékos csíkjával, akkor az azt irányító játékos kiesik. A cél az ellenséges játékos bekerítése. A játék elején egy menüben lehet kiválasztani, hogy melyik játékos milyen színű legyen. A tábla színe is állítható lehet. A játék 10 nyert körig tart, egy számlálóval számoljuk ki hány kört nyert meg.

# Extrák

A játék izgalmának fokozásához különböző ajándékcsomagokat lehet felszedni, amik befolyásolják a csíkok irányíthatóságát. Az ajándékok a játékosok színeit veszik fel és ennek megfelelően fejtik ki a hatásukat. Az ajándékcsomagok véletlenszerűen tűnnek fel a pályán és egy adott idő után eltűnnek. A hatásukat konstans ideig fejtik ki.

**Gyorsító:** Az ajándék felszedésével a csíkot vezető fej sebessége adott számszorosára nő. Pl: ha a kék színű csík egy piros ajándékot szed be, akkor a piros játékos fog begyorsulni.

**Lassító:** Az ajándék felszedésével a csíkot vezető fej sebessége adott számszorosára csökken. Pl: ha a zöld színű csík egy lila ajándékot szed be, akkor a lila játékos fog lelassulni.

**Vastagító:** Az ajándék felszedésétől kezdve a csík szélessége adott számszorosára nő.

**Keskenyítő:** Az ajándék felszedésétől kezdve a csík szélessége adott számszorosára csökken.

**Inverz:** Az adott csík vezérlése ellentétesre változik.

**Sötétítés:** A pálya elsötétítése egy rövid időre.

**Törlés:** A korábban húzott csíkok törlése.

**Repülő fej:** A vezető fej nem húzza tovább a csíkot.

**Extra pont:** Eggyel növeli a játékos pontszámát.

A játékot lehet hálózaton keresztül is játszani. A kommunikáció során a socket-ekben csak az adott játékos csíkjának adatai szerepelnek.

# Tesztesetek

1. Minden ajándékot tesztelni kell az összes lehetséges kombinációban. Fejlesztői interfész az ajándékok manuális elhelyezésére.
2. A pálya színe ne lehessen ugyan az, mint bármely játékos színe. Két játékos sem rendelkezhet azonos színnel.
3. A pálya szélével vagy az ellenséges játékossal való ütközés a játék végét jelenti.
4. Ha egy játékos eléri a 10 nyert kört, akkor a játék véget ér.

# Beosztás

Moró Anna (KIHLI2): GUI

Szabó Lőrinc (E8I9IC): Irányítás

Murai János (D0YRUM): Hálózati kommunikáció