

Snake-Felhasználói dokumentáció

A programom az ismert Snake nevű játékot valósítja meg, bemenetként az egeret és a billentyűzetet használja.

Megnyitásakor megjelenik a menü, amelyben az egér balfelöli gombjával lehet kiválasztani, hogy mit szeretnénk csinálni.

A **Singleplayer** gomb megnyomásával megjelenik az egyjátékosmódhoz tartozó szín- és játékmód választó. Miután kiválasztottuk, hogy milyen színű legyen a kígyónk, és hogy **free**(fal nélküli) vagy **wall**(fallal) módban szeretnénk játszani, a **start** gomb lenyomásával már indul is a játék. A kígyót a billentyűzeten található nyilakkal lehet vezérelni, valamint az egér segítségével az ablak alján megjelenő gombokra kattintva új játékot kezdhethetünk, megállíthatjuk az aktuális játékot, esetleg ki is léphetünk belőle. A bal felső sarokban látható a pontszámunk, és az a cél, hogy minél többet gyűjtsünk, az almák megevésével. A játéknak akkor van vége, ha a kígyó saját magának ütközik, vagy a falnak(csak a **'wall'** mód esetén). Ha meghal a kígyó, be kell írunk a nevünket, majd az **enter** megnyomásával megjelenik a legjobb 5 játékost tartalmazó dicsőséglista, alatta pedig írja a mi pontszámunkat is. A **close** gomb megnyomásával visszatérünk a menübe.

A **Multiplayer** gomb megnyomásával elindul a kétjátékosmód. A **Player1** játékos a W+A+S+D billentyűkkel tudja irányítani a kígyóját, a **Player2** pedig a billentyűzeten található nyilakkal. Az egér segítségével az ablak alján megjelenő gombokra kattintva új játékot lehet kezdeni, megállíthatjuk az aktuális játékot, esetleg ki is léphetünk belőle. A játéknak akkor van

vége, ha valamelyik játékos kígyója nekimegy saját magának, vagy a két kígyó összeütközik. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja összegyűl, viszont ha úgy lett vége a játéknak, hogy valamelyik játékos saját magával ütközött össze, az a játékos automatikusan veszít. Ha vége van a játéknak, kiírja a program, hogy melyik játékos nyert, majd a **close** gombbal visszatérhetünk a menübe.

A **Help** megnyomásával előjön a játék rövid leírása. Innen a **close** gombbal térhetünk vissza a menübe.

A **Leaderboard** megnyomásával megjelenítődik a dicsőséglista. Innen a **close** gombbal térhetünk vissza.

A **Close** megnyomásával bezáródik a játék.