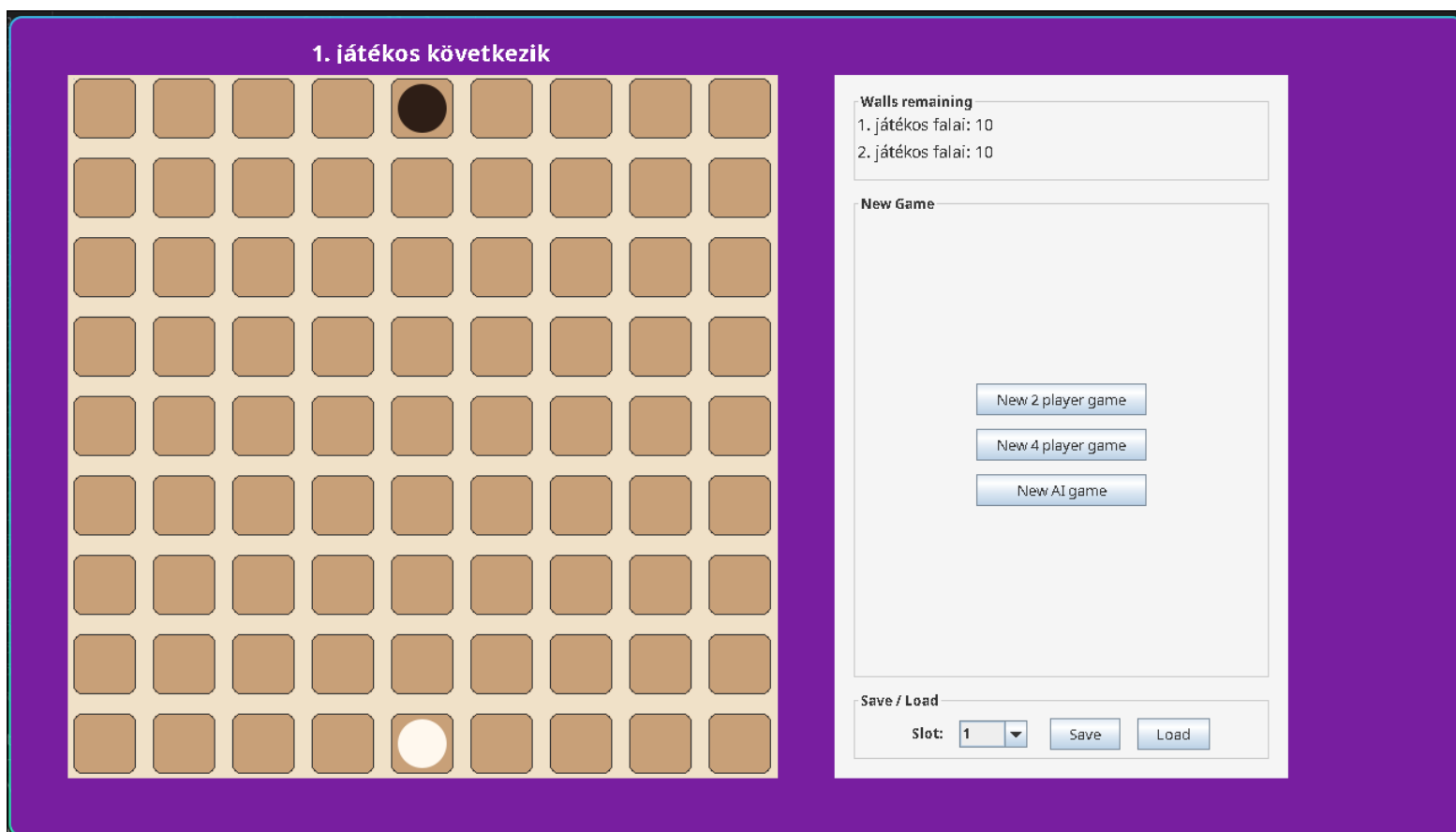


Quoridor Felhasználói Specifikáció

Játékmenet:

- Bábu mozgatása:** A bábút egy szomszédos, üres mezőre mozgathatja a soron következő játékos egyből az üres mezőre kattintással. Ugyanígy az átugrásoknál is a kettővel odébbi üres (cél)mezőt kell kattintania a játékosnak.
- Fal helyezése:** Az egér mozgatása során kiemeli a program, hogy hova fog kerülni a lerakott fal. Függőleges fal esetében a kijelölt mező és az az alatti mezőre fog kerülni a fal. Vízszintes esetben pedig a kijelölt és a tőle jobbra levő mezőkre.
- A következő játékost a program a játéktábla felett jeleníti meg. Mindig egy kattintás egy lépés, nem kell külön kiválasztani előre, hogy falat rak a játékos az adott körben, vagy lép.
- Ha a játékos érvénytelen lépést hajtana végre, helytelen fal lerakása, vagy nem legális lépés a bábuval, akkor azt a program nem engedi. Nem ad hibaüzenetet vagy figyelmeztetést, egészen addig várakozik ameddig a játékos nem lépett legálisat.



Menü:

- A játékosok hátralevő falai a jobb oldali menü tetején fognak látszani. Az első játékos fehér, a második fekete, a harmadik zöld és a negyedik pedig mindig a kék.
- Lehetőség van új játékot kezdeni kettő vagy négy játékosal illetve egy játékosal a számítógép ellen is. Ezekhez a gombok a jobb oldali menü közepén találhatók.
- El lehet menteni bármelyik játék állását a menü alján található mentések panelen. 5 mentési hely közül lehet választani. Majd a Save gomb megnyomásával lehet elmenteni, a Load gomb megnyomásával pedig visszatölteni az adott mentési helyen található játékot. Ha nem található vagy hibás a mentés akkor a program ezt egy felugró ablakban hibaüzenettel jelzi. Ha már van a mentési helyen korábbi mentés akkor az új játék kimentése ezt automatikusan felülírja.