

Programozás III.

Féléves feladat dokumentáció

Bubble Shooter

Böszöri Barbara Eszter

Neptunkód: IAPW0K

2017/2018/01

Contents

Játékszabály	2
Irányítás	3
Képernyőképek	4
Forrájegyzék.....	4

Játékszabály

A pálya felső részén kezdetben négy sorban, soronként tíz darab különböző színű buborék helyezkedik el. A játék célja ezen buborékok eltüntetése.

A buborékokat a pálya aljáról kilőtt buborékokkal lehet eltüntetni. Amennyiben a kilőtt buborék egy olyan csoportnak ütközik, ahol az új elemmel együtt legalább három azonos színű, szomszédos buborék van, akkor azok megsemmisülnek. Ha eközben keletkeznek olyan lebegő buborékok, amelyek sem más elemhez, sem a pálya tetejéhez nem kapcsolódnak, akkor azok is megsemmisülnek.

Ha az ütközés következtében nem alakul ki ilyen, legalább három azonos színű elemet tartalmazó csoport, akkor a kilőtt buborék hozzácsatlakozik a pálya tetején található buborékok tömbjéhez.

Ha a buborék a pálya oldalának ütközik, akkor visszapattan onnan és folytatja a mozgást.

A játékot, akkor veszítjük el, ha a legalsó, a tizenötödik sorba is kerül már buborék. Ekkor dönthetünk, hogy kilépünk a programból, vagy újraindítjuk a játékot.

A játék megnyeréséhez minden buborékot el kell tüntetni. Ha ez sikerült, akkor új szintre léphetünk.

A játék a szintek függvényében folyamatosan nehezedik.

A játék kezdetekor 3 különböző szintű buborék jelenik meg. Ennek száma minden 5. Szint elérésével növekszik.

- 1-4. Szint: 3 szín
- 5-8. szint: 4 szín
- 10-13. szint: 5 szín

- 14-17. szint: 6 szín
- 18-21. szint: 7 szín

Emellett a köztes szintekben is folyamatosan nehezedik a játék. Amennyiben bizonyos számú sikertelen lövést hajtottunk végre egymás után, akkor a meglévő buborékok lentebb csúsznak és egy új sor jelenik meg a pálya tetején. A sikertelen lövések száma a köztes szintekben változik. Az első szintben még öt hibázási lehetőségünk van, a negyedikben már csak kettő. Ha új szín kerül be, akkor újra indul 5 hibázási lehetőségről.

A hibák száma lenullázódik, ha sikeres lövést hajtottunk végre, tehát sikerült buborékokat eltüntetnünk.

A buborékok eltüntetésével pontokat is tudunk gyűjteni. Alapesetben eltüntetett buborékonként 10 pont jár. Ha egyszerre több, mint 5 buborékot sikerül eltüntetni, akkor elemenként 20 pont jár. Ha 10-nél több buborékot lőttünk ki, akkor elemenként 30 pont jár.

A megszerzett pontokat a következő szintre is továbbvisszük.

Az aktuális kilőhető buborék mellett, előre láthatjuk a következő két buborékot is. És arra is van lehetőség, hogy az aktuális és a soron következő elemet kicseréljük.

A szint teljesítése után szintén van lehetőség arra, hogy befejezzük a játékot, vagy a következő szinten folytassuk.

Irányítás

A buborékok kilövését az egérrel tudjuk irányítani.

Az egér mozgásával határozhatjuk meg a kilövés szögét. A kilövés szögét 10° és 170° között állíthatjuk be.

Az egér bal gombjának lenyomásával löhetjük ki a buborékot.

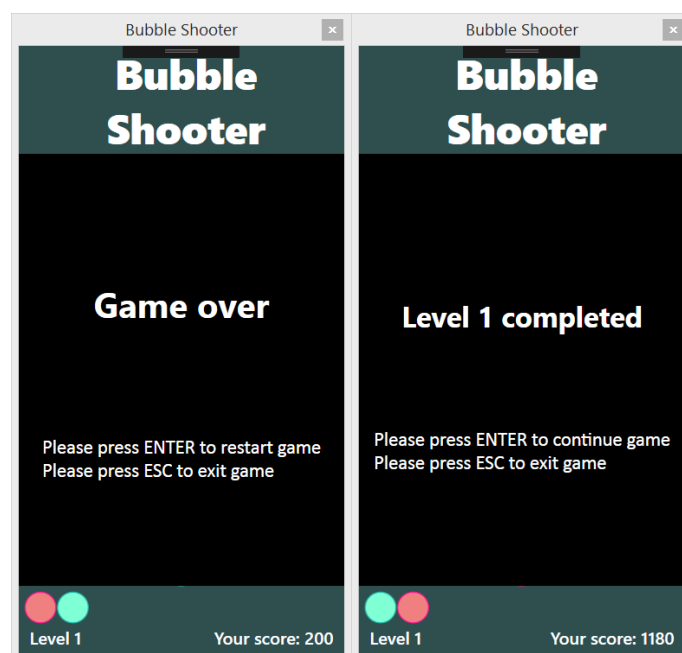
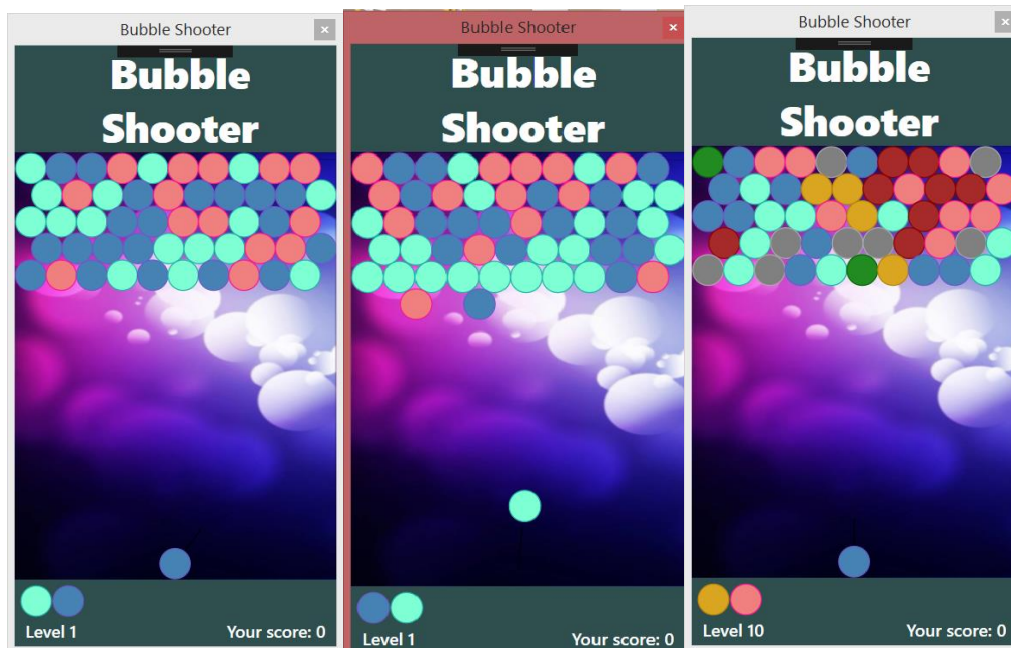
A SPACE gomb lenyomásával tudjuk cserélni a kilőhető elemet.

Amennyiben vesztettünk az ENTER gomb lenyomásával indíthatjuk újra a játékot.

Ha teljesítettük a szintet, akkor az ENTER gomb lenyomásával léphetünk a következő szintre.

Az ESC gomb megnyomásával tudunk kilépni a játékból.

Képernyőképek



Forrájegyzék

Háttérkép: <http://www.motogwallpapers.com/wp-content/uploads/Colorful/Colorful%20Moto%20G%20Wallpapers%20HD%2031.jpg>
(2017.12.30)