

Felhasználói dokumentáció

Aknakereső

A program feladata az eredeti aknakereső játék kissé visszafogottabb és egyszerűbb változatának az imitálása.

A program indítása után megjelenik a főmenü, melyben választhat a játékos, hogy új játékot szeretne indítani, meg szeretné nézni a dicsőséglistát vagy ki szeretne lépni a játékból.

Ha az új játék menüpontot kerül kiválasztásra, akkor a program bedobja a játékost egy almenübe, ahol a játék nehézségi szintjét lehet kiválasztani: kezdő (8x8, 9 bomba), haladó (12x12, 25 bomba), tapasztalt (16x16, 50 bomba). Ennek kiválasztása után meg kell adnunk egy játékosnevet, hogy a program fel tudja rakni a sikeres menetünket a dicsőséglistára, amennyiben az adott menetnek az ideje is elég jó ahhoz, hogy felkerüljön. Mindezek után kirajzolódik a pálya és a mellette lévő segédindexek, majd az x és y koordináták megadásával tud a felhasználó kiválasztani egy cellát. A cella kiválasztása után választhat a felhasználó, hogy mit szeretne csinálni az adott cellával (felfedezi, megjelöli vagy levesz jelölést róla). A játék addig tart ameddig a felhasználó bombára nem lép, vagy fel nem fedezi az összes cellát ami nem tartalmaz aknát. Bármelyik végkimenetel is következik be a játékos választhat, hogy visszalép a főmenübe vagy pedig kilép a játékból.

A dicsőséglistában a 10, a játékot leggyorsabban kijátszó játékosok helyezése, ideje és neve szerepel. Ha a listán szereplő valamelyik eredménynél jobb időeredményt ér el a felhasználó, akkor bekerül a listára, a megfelelő helyre.