|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | | A black and white image of a building  Description automatically generated with medium confidence  Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem  Villamosmérnöki és Informatikai Kar | | Kígyó játék felhasználói kézikönyv | | Beágyazott rendszerek szoftvertechnológiája házi feladat | |  | |  | | Bilibok Bence – VRERYK | |  |  |  | | --- | |  | |
|  |
|  |
|  |

BUDAPEST, 2023

|  |
| --- |
|  |

# Működés

A játék egyből a pálya képernyővel indul, ahol egy felső menüsorban ki lesz írva, hogy épp hányadik játékosként csatlakozott a játékos. Ekkor egy számláló indul el a képernyőn, ami minden csatlakozott kígyó után elindul 5 másodperctől lefelé számolva. A mellékelt 1. ábra is ezt a képernyőt mutatja:

A screen shot of a computer

Description automatically generated

*Ábra 1. A kezdő képernyő rögtön a kliensek csatlakozása után*

A következő fázisban elindul a játék. Különböző eszközökről különböző játékosok csatlakozhatnak, ezeknek csak a saját kígyójuk lesz látható a képernyőn, amit a 2. ábrán mutatok:

A screen shot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

*Ábra 2. A képernyő a játék ideje alatt*

A játék a kígyó halálával végződik, ha neki ütközik a saját testének. Ebben az esetben a mozgása leáll, az alma nem generálódik új helyre és a képernyőre kiírodik, hogy „A játék véget ért, itt vannak az eredmények: <pontszám>”. Ezt a 3. ábra mutatja.

A screen shot of a computer

Description automatically generated

*Ábra 3. A „Játék vége” képernyő*

Ezután a játék véget ért. Minden játékosnak meg lesz jelenítve a saját képernyőjén a saját eredménye, a játékosok ezt később egyeztethetik, a győztes így derül ki.