

Aknakereső

A játék kezdetekor egy letakart táblát látunk, ami cellákból épül fel, ezek aknákat rejthetnek. A cellákat az egér bal gombjával kattintva felfedhetjük, így látjuk, hogy mi van benne. Ha szerencsénk volt akkor üresre kattintottunk és folytathatjuk a játékot, ha viszont aknát sikerült felfednünk, akkor „felrobbanunk” vagyis vége a játéknak. Ha üres cellára kattintottunk, és nincsen a közvetlen közelében akna, akkor elének tárul a körülötte lévő aknamentes terület. Ha egy akna közvetlen szomszédságába kattintunk, akkor csak az az egy cella nyílik meg amelyikre kattintottunk benne egy számmal, ami azt mutatja meg, hogy hány akna található a mellette lévő cellákban (1-8 db). Lehetőségünk van az egér jobb gombjával zászlókkal megjelölni, az általunk gondolt aknarejtő cellákat, természetesen ezek eltávolíthatók a zászlóra újból jobb egérrel kattintva. A játék kezdetekor megtudjuk, hogy mennyi akna található a pályán és célunk ezeket kikerülve, minden aknamentes cella felfedése, amint ez megtörtént nyertünk.

A játékosnak a játék indításakor lehetősége van új játékot kezdeni, ranglistát nézni, illetve kilépni. A játék kezdetekor egy óra indul, mely méri mennyi idő alatt sikerül a játékot megnyerni, ez alapján rangsorolódnak a nyertesek.

A játék grafikája swinggel lesz megoldva. A ranglista fájlba mentődik.

A játék use-case diagramja:

