

S P E C I F I K Á C I Ó

Maga a játék

A játék egy szöveges kalandjáték kicsit újra gondolva, mely a Java által adott SWING¹ könyvtár segítségével jeleníti meg a szöveget és listázza ki a válaszlehetőségeket. A játék célja, hogy a régi stílusú text adventure programokhoz hasonló hangulatot teremtsen meg.

A játék használata és szabályai

Mivel a játék egy text adventure így a szabályok nagyon egyszerűek, a különbség viszont annyi, hogy a felhasználónak nem szövegesen kell megadni az egyes opciókat, amit választ, hanem rendelkezésére állnak különböző gombok. Ezen gombok valamelyikének választásával tudja az egyes döntéseket meghozni a játékban.

A játék irányítása

A játék lehetőséget ad arra, hogy az egérmutatóval irányítsuk a karakterünket küldetése során. Egy adott feladványnál, adott gomb megnyomásával tud a felhasználó dönteni a hős sorsáról.

Fájlkezelés

A program a küldetéseket, és ezek egymáshoz való kapcsolatát, egy CSV² típusú fájlból tölti be. Az egyes küldetések struktúrája eltérő, ezért a fájlban is máshogy jelennek meg. A program sajnos nem képes a küldetések szemantikai helyességének ellenőrzésére.

A játékos képes a jelenlegi állását elmenteni, illetve másik mentést betölteni.

Különböző típusú küldetések

A játékban az alábbi küldetéstípusok vannak: Basic, Visited és Random.

A „Basic” küldetés így jelenik meg a játékfájlban:

```
0;B;Lorem ipsum. Dolor sit amet?;Ack;1;Nak;2
```

A „Visited” küldetés így jelenik meg a játékfájlban:

```
0;v3;Lorem ipsum. Dolor sit amet?;Ack;1;Nak;2;I was here.;1
```

A „Random” küldetés így jelenik meg a játékfájlban:

```
0;R;Random thing#0ther random thing#...#Last random thing;Ack;1;Nak;2
```

¹ <https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/index.html?javax/swing/package-summary.html>

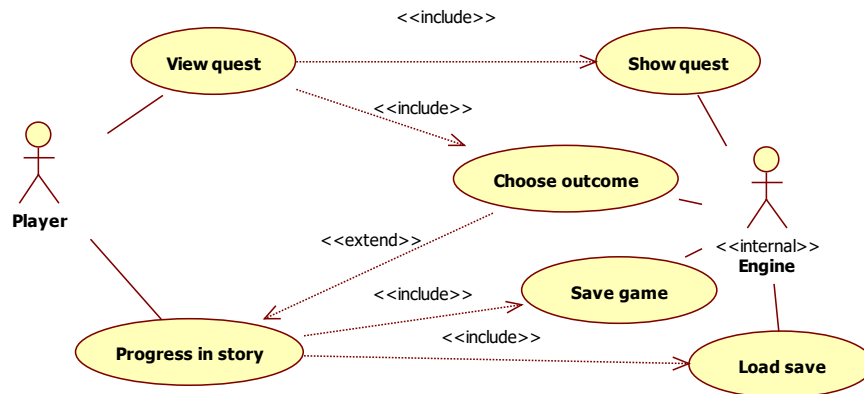
² pontosvesszőkkel tagolt szöveges dokumentum

³ Ha már volt itt a játékos akkor a típus „V”-re változik, alapban „v”

Megjelenés

A játék csak alapvető megjelenítéssel rendelkezik és csak a bővített ASCII táblából származó karaktereket tud megjeleníteni. A játékprogram nagyon felhasználóbarát, mivel rendelkezik grafikus felhasználói interfésszel, és ennek segítségével pofon egyszerűen kezelhetővé és esztétikussá teszi a játékot.

Use Case-ek



A program use case diagramja

A játékhoz tartozó use case-ek az alábbiak:

Use Case	Leírás
View quest	A játékos meg tudja nézni a jelenlegi küldetését és a hozzá tartozó döntéseket a képernyőn.
Progress in story	A játékos előrehalad a történetben és döntéseivel befolyásolja a karakterének cselekményét.
Show quest	A program megjeleníti a játékosnak az adott küldetést.
Choose outcome	A program a játékos választására az adott döntés útján halad tovább a történetben.
Save game	A játék elmenti a jelenlegi állást.
Load save	A játék betölt egy korábbi állást.