

Felhasználói dokumentáció

Kigyosch – Biró Ferenc – HR4VCG

Program célja:

A program a közismert kígyós játékot valósítja meg. A program indításkor egyből a játékba lép. Rendelkezik egy- és többjátékos móddal, illetve ranglistával. A kígyókat a játékosok a WASD gombokkal vagy a nyílbillentyűkkel irányítják. Ha egy kígyó a pálya szélébe (falba) vagy önmagába ütközik, vége a játéknak. Ha megeszi a pályán levő almát, akkor az véletlenszerűen újratерem, és nő a kígyó hossza, illetve a pontszáma is.

Irányítás:

A programot a menükben a felhasználó az egérrel tudja kezelni. Ha ráviszi a kurzort az egyik gombra, akkor az ki lesz jelölve. Hogyha bal egérgombbal rákattint, akkor belép a gombon szereplő menüpontba.

Játék közben egyjátékosmód esetén a WASD vagy a nyílbillentyűkkel, kétjátékosmód esetén az első játékos a WASD, a második játékos a nyílbillentyűkkel tudja irányítani a kígyóját.

Menük:

A program indításkor a főmenübe lép. Innen a felhasználó elindíthatja az egyjátékos- vagy a kétjátékosmódot, megnézheti a ranglistát, vagy kiléphet a játékból.

Egyjátékos- és kétjátékosmódban elindul a játék a lentebb leírt szabályokkal, annak végével a játék vége képernyőre lép a program.

A játék vége képernyőn, hogyha egyjátékosmódból lépett oda a felhasználó, láthatja a ranglistát, illetve, ha valamelyik rajtalevő pontszámánál magasabbat ért el, akkor a megjelenő szövegdoobozban kell begépelnie a nevet és entert ütnie. Addig nem léphet tovább a felhasználó, ameddig ezt meg nem tette.

Ha kétjátékosmódból lépett ide felhasználó, akkor a győztest láthatja. Mindkettő mód esetén indíthat új játékot, illetve visszaléphet a menübe.

A ranglista menüpontban a felhasználó megtekintheti a ranglistát, majd visszaléphet a menübe.

Játékszabályok:

Egyjátékos módban:

- A kígyó a bal térfél középső cellájában, az alma a jobb térfél középső cellájában kezd. A program a képernyő közepén visszaszámol, majd elindul a játék. A kígyó állandó időközönként lép valamelyik irányba, kezdetben jobbra, az alma felé halad. Megnyomva valamelyik iránygombot a kígyó feje irányt változtat a megfelelő irányba.
- Ha a játékos kígyója rálép az alma mezőjére, megeszi azt. Ekkor nő a kígyó hossza eggyel, és a játékos pontszáma is. Az alma véletlenszerű helyen terem újra, ott, ahol nincs a kígyónak semmilyen testrésze sem. A játék célja a minél nagyobb pontszám elérése.
- Hogyha a kígyó önmagába, vagy a játéktér szélén található falba ütközik, vége a játéknak.

Kétjátékos módban:

- A kígyók a bal és jobb térfél középső celláiban, az alma véletlenszerű cellában kezd. A program a képernyő közepén visszaszámol, majd elindul a játék. A kígyók állandó időközönként lépnek valamelyik irányba, kezdetben az első játékos kígyója jobbra, a másodiké balra indul el. Ha valamelyik játékos megnyomja valamelyik iránygombot, a kígyója feje irányt vált a nyomott gombnak megfelelően.
- Ha valamelyik játékos kígyója rálép az alma mezőjére, megeszi azt, ekkor nő a kígyója hossza eggyel, és a játékos pontszáma is. Ilyenkor az alma véletlenszerű helyen terem újra, ott, ahol nincs semelyik kígyónak semmilyen testrésze sem.
- Hogyha egy kígyó önmagába, a másik kígyóba, vagy a játéktér szélén található falba ütközik, vége a játéknak.
- A győztest az alábbi módszer szerint határozzuk meg:
 - Ha csak az egyik játékos ütközött, akkor a másik nyert.
 - Ha mindketten ütköztek, akkor a nagyobb pontszámú játékos nyert.

A program bemenete és kimenete:

A program a pontokat a toplista.txt szövegfájlból olvassa be, és ide írja ki a módosult pontokat hogyha új rekord született játék közben.