

# Tron Light Cycle – Wireframe

Készítette: Kiss Norbert (FJC6IJ, kinorbi95@gmail.com)  
Zuck Levente (BBH0E5, zuck.levi@gmail.com)

A wireframe-hez tartozik egy interaktív demó, ami az alábbi linken érhető el: <https://adobe.ly/2XKtLYE>

Mikor a felhasználó elindítja a játékot, a főmenü fogadja, ahonnan négy különböző menüt menüpontot választhat. Az elsővel egy új játékot kezdhet, ekkor automatikusan elindul egy új játék. A Beállítások menüpont alatt lehetőség lesz a hengerő szabályzására, illetve a játéknehézség kiválasztására. Innen a Főmenübe lehet visszavigálni. Lehetőség lesz játékállás visszaállítására, ahol egy korábban félbehagyott játékmenetet lehet majd visszatölteni. Több játékmentés közül lehet választani. A mentéseket ellehet névvel látni, hogy könnyebben meg lehessen különböztetni őket, de a mentés dátuma is fellelész tüntetve. Innen visszalehet lépni a menübe, vagy a kiválasztott játékállást lehet folytatni a Betöltés gombra kattintva. A főmenüből lehet kilépni a játékból, természetesen egyéb radikális módon is bezárható a program, de ez lesz az egyetlen hivatalos út.

A játéklablak három fő részből áll, ahol a konkrét játéktér lesz, a két játkos statisztikái, és a játék megállítására szolgáló Vissza gomb. A játék szabályzatban foglaltak alapján lesz megvalósítva a játékmechanika. Az illusztráción látható módon a szürke pontok a játékos győzelmeit jeleníti meg. A meccs győzelemhez 5 kört kell megnyerni. A játékos neve alatt található pontszám a játék közben elért pontot mutatja, így nem csak a győzelem fogja a játékos jószágát meghatározni, hanem a játékban elért pontszáma is. A játék a klasszikus Snake játékhoz hasonlóan működik, a játékosok amerre haladnak egy vonalat húznak maguk után, aminek, ha nekiütköznek akkor a játék véget ér. A játékmezőn véletlenszerűen, nehézségtől függően kevesebb-több mennyiség akadály lesz elhelyezve, aminek nekiütközve szintén véget ér a játék. Továbbá időközönként megjelennek sebesség növelő egységek, melyeket gyűjthet a játékos egy meghatározott szintig, így azt nem kell azonnal elhasználni.

A játékból lehetőség lesz kilépni, amit a Játék megállítva menü fog kezelni. Itt lehetőség lesz a játékot folytatni, a játékállást menteni, vagy kilépni a játékból a játék mentése nélkül. A kilépés kiválasztása után a játékos a főmenübe kerül, ahol ismét új játékot kezdhet, vagy bezárhatja a programot.

# Tron Light Cycle

Új játék

Játékállás betöltése

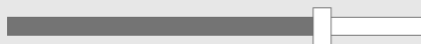
Beállítások

Kilépés

1. ábra - A főmenü vázlatos terve

## Beállítások

Hangerő



Nehézség

Könnyű

Közepes

Nehéz

Vissza

2. ábra – Beállítások

# Játékállás betöltése



**Játékállás 0**

2019-03-01 21:43



**Játékállás 1**

2019-03-10 09:30



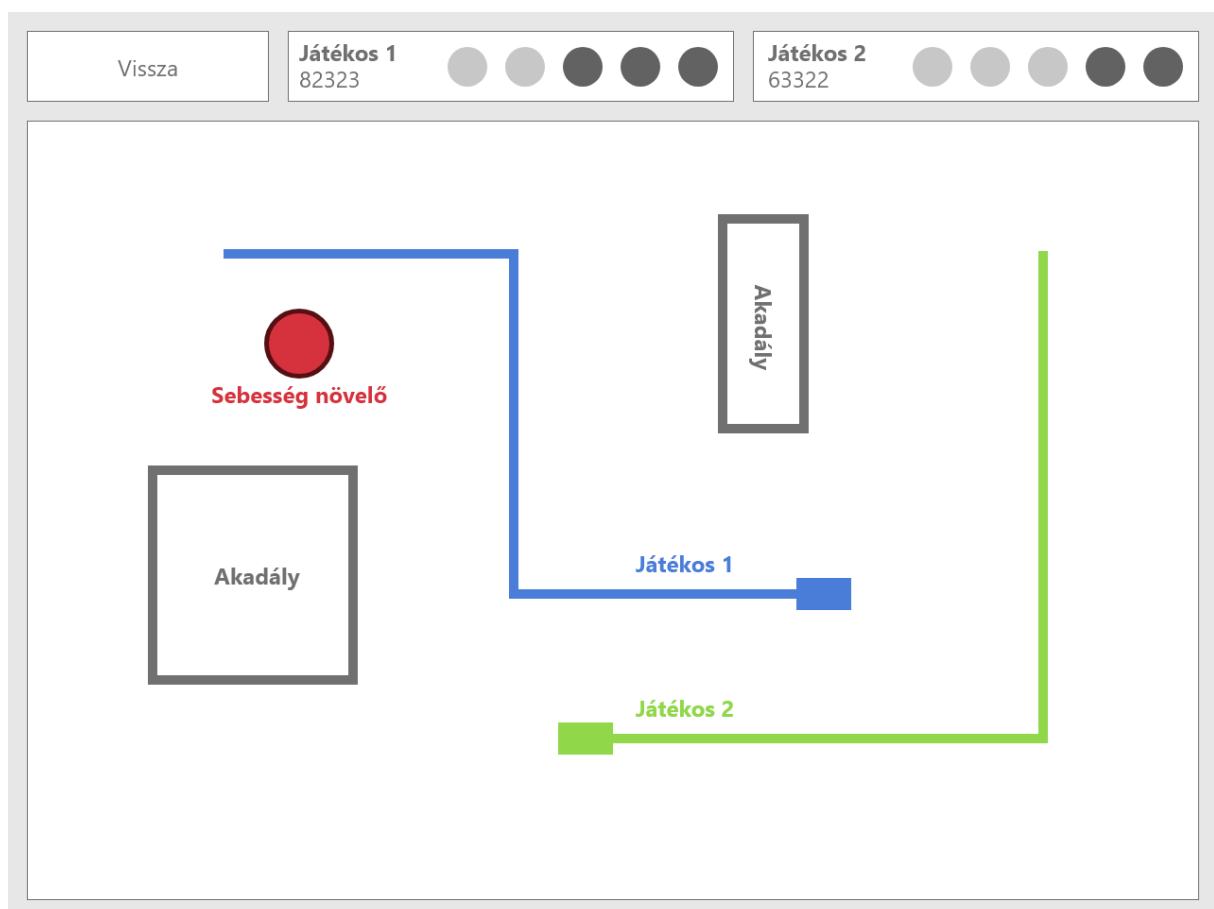
**Játékállás 2**

2019-03-11 19:35

Betöltés

Vissza

3. ábra - Játékállás betöltése



4. ábra – Játékállás

# Játék megállítva

Játék folytatása

Játék mentése

Vissza a főmenübe

5. ábra - Játék megállítva menü

# Biztosan kilépsz?

Igen

Nem

6. ábra - Megerősítő menü