

# COLORCROSS

A **Colorcross**<sup>BCsZ</sup> egy logikán alapuló „pixel” színező.

A játék célja, hogy a pixeleket kiszínezve megkapjuk a pályán elrejtett képet.

A pixelek helyes színezését a rajzterület mellett lévő táblázat adatai teszik lehetővé. Ebben megtalálható, hogy melyik sorban, illetve oszlopban összefüggően hány darab egyszínű pixel van egymás mellett. A számokat balról jobbra, illetve fentről lefelé olvasva kell figyelembe venni. A fehér pixelek számát nem mutatja a táblázat (az alap képek esetén), mivel a képek háttere is ezzel a színnel van kitöltve, így ezen adattal túl egyszerű lenne megfejteni a képeket.

A képek alatt/mellett a felhasználandó színek listáját találjuk meg. Innen tudjuk kiválasztani, hogy milyen színnel szeretnénk színezni. A pixelek akárhányszor újraszínezhetők, így akár a már helyesen kiszínezett pixelt is el tudjuk rontani egy rossz döntés esetén. A pálya akkor van kész, ha minden pixel helyesen van kiszínezve.

A következő képen egy feladatot láthatunk, mellette pedig a megoldását. Itt is látszik, hogy a különböző színek nem feltétlenül egymás mellett kezdődnek.

The diagram illustrates a Colorcross puzzle and its solution. It consists of two main parts: the puzzle grid and the solution grid, connected by a red arrow pointing from left to right.

**Puzzle Grid (Left):** A 10x10 grid with numbers indicating the count of pixels of the same color in each row and column. The numbers are as follows:

Row \ Column	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1						1				
2			1		3	1	3	2		
3		3	2	6	5	6	5	3		
4	1	1								
5	1	3								
6	1	2								
7	2	1	2							
8		1	5							
9		1	5							
10			7							

**Solution Grid (Right):** The same 10x10 grid with the colors filled in, revealing a red cross shape. The colors are: White (empty), Red (X), Brown, and Green.

**Color Legend:** Colors: ☐ White ☒ Red ☐ Brown ☐ Green

A főmenüből két módon lehet elkezdni a játékot.

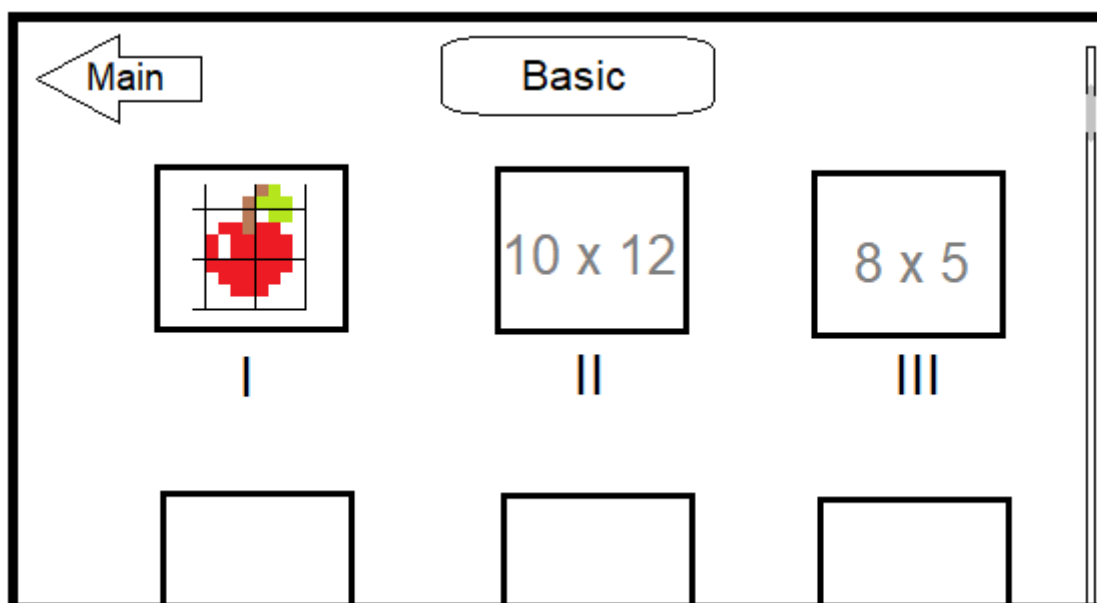
- 1) Az alap képekkel játszunk.
- 2) Saját képet töltünk fel.

Ezekon kívül itt található még a jobb alsó sarokban a súgó is.



Az Basic képek menüjében megtaláljuk a játék saját képeit. A még meg nem oldott pályákon csak a képek méreteit látjuk. A kész képek esetén viszont azt is megnézhetjük, hogy mennyi idő alatt sikerült azt kirakni.

Az ablak bal oldalán, felül a főmenübe lehet visszalépni. A további pályákat lefele görgetve találjuk meg.

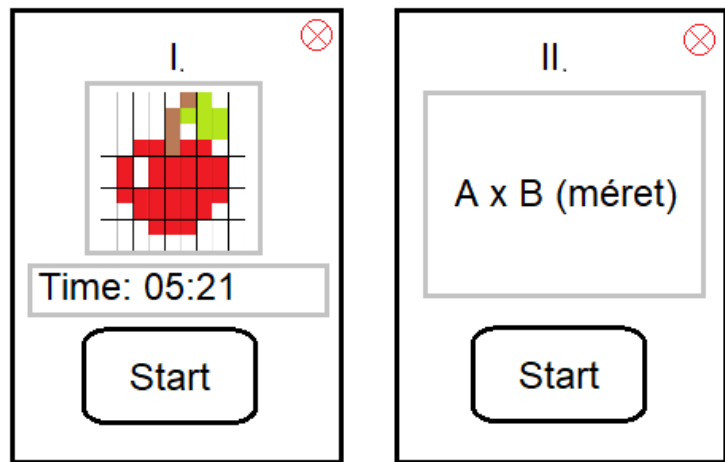


A pályára kattintás után a következő két ablak jöhet fel, attól függően, hogy a pályát megcsináltuk-e már.

A bal oldali (I.) egy már elkezdett vagy kész pálya esetén láthatjuk. Itt megjelenik a legjobb időnk eredménye.

A jobb oldali (II.) új pályánál jelenik meg, itt csak a kép mérete van feltüntetve.

Mindkét ablaknál van egy start gomb, mellyel (újra) elkezdhetjük vagy folytathatjuk a pályát és a jobb felső sarokban az x-szel tudjuk becsukni, ha mégse szeretnénk elkezdni a pályát.



A New image menüben saját képeket tudunk a programhoz adni.

Az eszköztől lehet *.bmp* formátumú képeket feltölteni. (Esetleges továbbfejlesztés esetén URL-lel is lehet majd képet hozzáadni az állományhoz.) A már feltöltött képeket a *Basic* menüben találhatjuk meg.

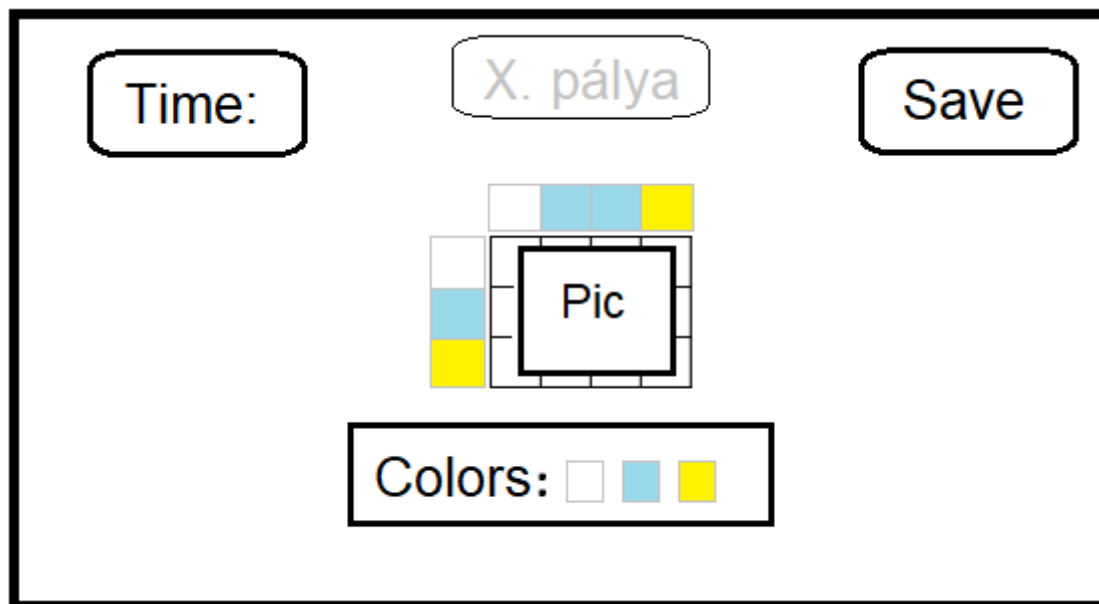
A kereső funkció felett üzenetet látunk, mely a feltöltéshez, illetve *.bmp* képek készítéséhez nyújt segítséget.

A főmenübe való visszalépés lehetősége itt is a bal felső sarokban jelenik meg.



A játéktér közepén található a kirakandó kép és a hozzá tartozó színek. (A képről a leírás a dokumentum elején található.)

Az ablak baloldalán a pályán eltöltött idő jeleni meg. A másik oldalon egy Save gomb található, mely megnyomásával a számláló megáll és a játék az aktuális állást elmentve kilép a pályáról.



A játékhoz jó szórakozást kíván a fejlesztő csapat.  
Minden észrevételt kérek postagalambbal küldeni a [supbcsz@gmail.com](mailto:supbcsz@gmail.com) címre.