

# PROG 3 NAGY HÁZI FELADAT

## FELHASZNÁLÓI DOKUMENTÁCIÓ

**KÉSZÍTETTE: CZANIK BÁLINT / H7EEPG**

### Menü felépítése

A program elindításakor a főmenübe kerül a felhasználó. 4 menüpont közül választhat:

- Új játék
- Folytatás
- Dicsőségtábla
- Kilépés

#### Új játék

Az új játékban a felhasználó kiválaszthatja a tábla méretét, amik lehetnek 9x9, 6x6 vagy 4x4. Az indítás gombbal a játék indítható.

#### Folytatás

A folytatásban az elmentett állások tölthetők be. Itt a keresés mezőben lehet a mentések között keresni, ami a keresés gombbal valósul meg. A reset gombbal a keresés szűrése törölhető. A táblában a megfelelő elemre kattintva és a folytatás gombot megnyomva tölthető be a mentés. A listát a fejlécre kattintva mind a 3 szempont szerint lehet rendezni. Ha egy betöltött játékot sikeresen teljesítünk akkor az törlődik a mentések közül.

#### Dicsőségtábla

A dicsőségtábla a mentésekhez hasonlóan néz ki és használható. A lista plusz szűrést tesz elérhetővé a tábla méretekre szűkítve. Itt csak megtekinteni lehet a listát és nem lehet játékállást betölteni.

### Játék menete

Új játék vagy játékállás betöltése után megjelenik a játéktér. A felső sorban egy menü, ahol bezárhatjuk az adott játékot mentés nélkül. Alatt az óra található, ami a játékban töltött időnköt mutatja. 9x9 tábla esetén a meglévő segítségünk számai is itt található. Alatta a tábla található. A tábla kis egységekre van osztva. A sudoku szabályai szerint mindegyik kis egységekbe, minden sorba és minden oszlopban egy szám csak egyszer szerepelhet. 4 eszköz áll rendelkezésre, amit használni lehet:

#### Eszközök

- Pen
  - Az író eszköz. Ezzel tudunk számokat bevinni a táblába.

- Eraser
  - Radír. Ezzel tudunk törölni számokat a táblából
- Note
  - Jegyzet író eszköz. Minden mezőhöz a tábla méretével azonos mennyiségű jegyzetet adhatunk. Ezt úgy lehet megtenni, ha egy üres mezőre kattintunk és a számegyenesen a megfelelő számra szintén rákattintunk. Ilyenkor az adott szám háttere zöld lesz ezzel jelezve, hogy a szám aktiv. Törölni számot a jegyzetből szintén a számegyenesre való kattintással tudjuk megtenni.
- Help
  - Csak 9x9 táblánál vehető igénybe. 5 segítség van minden új tábla létrehozásánál. Ezt úgy tudjuk felhasználni ha egy üres mezőre kattintunk vele akkor rendszer felfedi a számot amit oda kell írni.

Ha sikertelenül töltöttük ki a pályát nem történik semmi. Ha a pálya kitöltése sikeres akkor a játék kiírja, hogy nyertél, és megjelenik egy ablak, ahol beírhatod a nevedet a dicsőséglistába. Ha a bírt név már szerepel akkor beírhatsz újat vagy a rendszer a neved mögé egy sorszámot fog rakni.

#### Szünet gomb

A szünet gombra kattintva megjelenik a szünet menü. Itt három lehetőség közül lehet választani a folytatás visszalép a pályára. A mentéssel tudjuk a jelenlegi játékállást menteni. Itt be kell írunk a pálya nevét. Ha létezik, akkor eldönthetjük, hogy felülírjuk azt vagy a játék generál egy számot a név mögé. A kilépés visszalép a főmenübe.