

# Felhasználói dokumentáció

## Aknakereső

### A játék lényege:

Az aknakereső egy egyszemélyes logikai játék, melynek célja a pályán lévő aknák megtalálása, anélkül, hogy azok felrobbannának.

A játék egy mezőkre osztott táblával indul, ezek alatt rejtőzködnek aknák. A tábla mérete és az aknák száma nehézségi szinttől függően változik. A játék időre megy és akkor ér véget győzelemmel, ha a játékos minden aknamentes mezőt feltárt.

### Használat:

A program használatakor főként egérekattintásra van szükség. A menüben, beállításokban (ezen belül az egyediben is) valamint a toplistákban is bal egérgomb használata szükséges. Egyedül a játéktérben van szükség a jobb egérgomb használatára, egy (általunk) aknának gondolt mező megjelöléséhez. Az egerhasználat mellett, a beállításokban az egyénire kattintva, a megjelenő ablakon 3 értéket kell megadni, ezek megadása billentyűzet használatával lehetséges. Valamint egy nyertes játék végén a játékos nevét kell megadni.

- Menü: bal egérgomb
- Beállítások: bal egérgomb
  - o Egyéni: bal egérgomb, billentyűzet
- Toplista: bal egérgomb
- Játéktér: bal egérgomb
  - o Játéktéren belül a pálya területén: bal és jobb egérgomb
- Győztes ablak: bal egérgomb, billentyűzet

### A program kinézete és felépítése:

#### A menü:

A program indításakor egy menü jelenik meg, ezen belül 3 választási lehetősége van a felhasználónak: Új játék, Beállítások, Toplista.

#### Új játék:

Erre kattintva új játékot indít a felhasználó, megjelenik előtte a pálya. Amennyiben nem történt módosítás a beállításokban az alapértelmezett pálya a kezdő nehézségi szintnek megfelelő.

#### Beállítások:

A beállítások menüpontban 3 gomb közül választhat a játékos nehézségi szintet (kezdő: 8x8 – 10 akna, haladó: 16x16 – 40 akna, mester: 30x16 – 99 akna), valamint a 4. (egyéni) gombra kattintva lehetősége van beállítani a tábla méretét, illetve az aknák számát egyénileg.

Egyéni: A beállításokban az egyénire kattintva egy új ablak jelenik meg. Itt írhatja be a felhasználó, hogy milyen magas és széles pályán, illetve hány aknával szeretne játszani.

### Toplista:

A nehézségi szinteknek megfelelően 3 különböző toplista van. A menüben a toplistára kattintva a kezdő toplista jelenik meg elsőként. A kezdő toplistából vissza lehet lépni a menübe (vissza gomb), vagy tovább lépni a haladó toplistára (haladó gomb). Haladó toplistában vissza lehet lépni a kezdőbe (kezdő gomb) vagy a menübe (vissza gomb), illetve tovább lehet lépni a mester toplistába (mester gomb). A mester toplistában vissza lehet lépni a haladó toplistába (haladó gomb), vagy vissza lehet lépni a menübe (vissza gomb). Mindhárom toplista eltárolja a felkerült játékos nevét és idejét. Az adatok rendezett sorokban kerülnek eltárolásra, a rendezés alapja az idők csökkenő sorrendje.

### **Játéktér:**

A játéktér a menüben az új játék gombra kattintás hatására jelenik meg.

A megjelenő ablakon található egy fejléc, ahol két gombra kattinthat a felhasználó: „J”, amelyre kattintva új játékot indíthat a felhasználó és „M”, amelyre kattintva a menübe kerül a felhasználó. Valamint itt van kiírva a megjelölhető aknák száma, továbbá az idő.

A fejléc alatt található a pálya. A játék egy mezőkre osztott táblán történik. Egy mezőt az egér bal gombjával lehet feltárni. Az első kattintáskor mindenképpen aknamentes lesz a feltárt mező. Az azt követő lépéseknél már léphetünk olyan mezőre, amely alatt akna van, ez esetben az felrobban és a játékot elvesztettük. Ha nincs alatta akna akkor egy szám jelenik meg, amely azt mutatja, hogy hány akna található körülötte (ez maximum 8 lehet). Lehet továbbá egy mező aknamentes környezetű is, ha a játékos egy ilyen mezőre kattint, akkor az adott mezőhöz oldal- és sarokhatárosan csatlakozó aknamentes mezők mindegyike feltárul. A megjelenő számok által következtethet a játékos, hogy hol található akna, melyet megjelölhet az egér jobb gombjának segítségével (a mező fehérre változik).

Győztes játék: Győztes játékot követően megjelenik egy új ablak egy gratuláló üzenettel. Itt kell megadnia a játékosnak a nevét, hogy (amennyiben a játékos ideje legalább egy toplistán lévő játékos idejénél jobb) toplistára kerülhessen. Miután megadta a nevét, kattinthat az „Új játék” gombra, vagy a „Menü” gombra.

Vesztes játék: Vesztes játék esetén a pályára már többet nem lehet kattintani, csupán a fejléc érzékeli a felhasználó egérekattintásait. (Új játékot indíthat vagy visszaléphet a Menübe.)