

# Felhasználói Dokumentáció

## Asteroids

### A játék ismertetése:

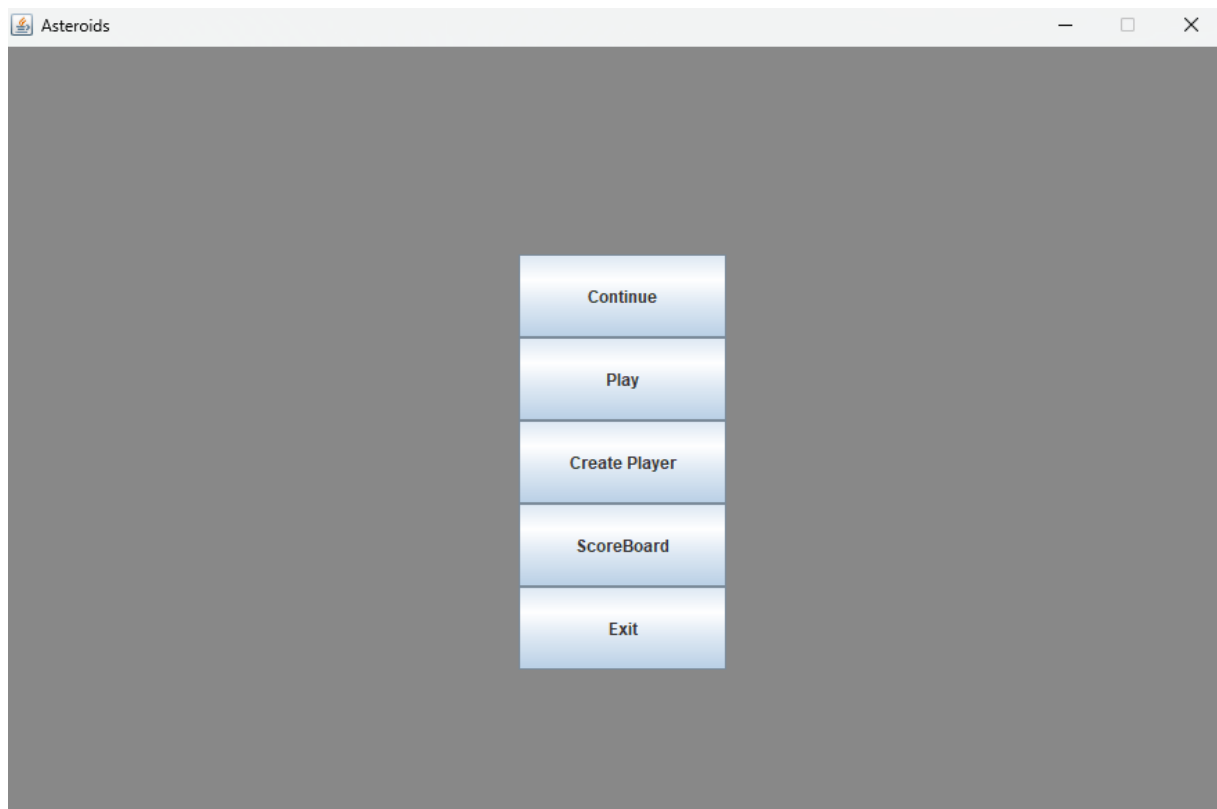
A program célja, hogy megvalósítsa a klasszikus Asteroids-ot, ami egy űr témájú játék. A játék fő elemei a játékos által irányított egyetlen űrhajó, és az űrben lebegő aszteroida mező, amiben az űrhajó halad.

A játék lényege, hogy a játékos által irányított űrhajóval minél több aszteroidát semmisítsen meg. Ezt az űrhajóból kilőtt lövedékekkel lehet megtenni. Minden egyes megsemmisített aszteroidáért a játékos pontokat kap, amit a játék végéig számontartunk.

A játék akkor ér véget, ha az űrhajó összeütközik egy aszteroidával és megsemmisül. A játék végét követően, ha a játékos újra játszani szeretne, akkor az eddig megszerzett pontjai már nem lesznek érvényesek, azaz újra 0 pontról kezd elölről.

### A program felépítése:

A program elindításakor a felhasználó először a játék főmenüjével találkozik, ami az alábbi módon néz ki:



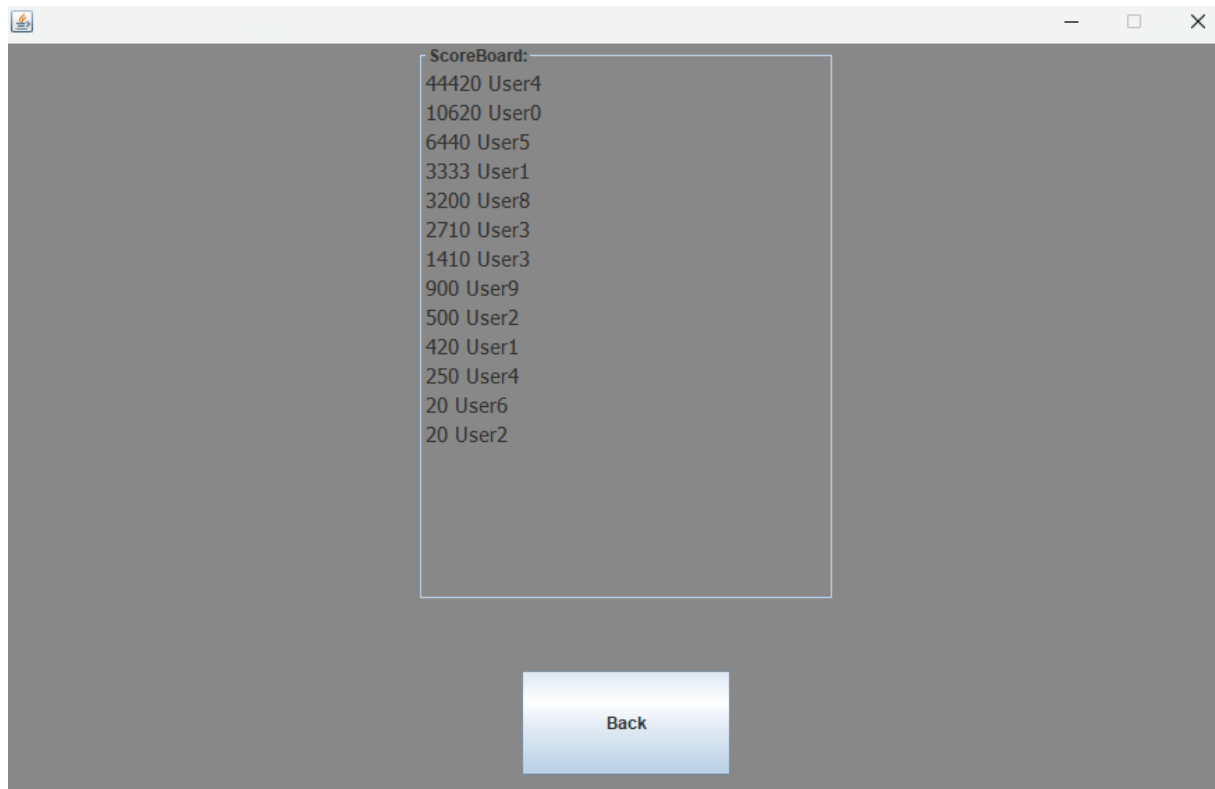
A főmenüben belül több opciót is elérhet, amelyek kiválasztásához elég rákattintani az adott menüpont gombjára, hogy a funkció elindulhasson.

### **Exit:**

Az exit gomb lenyomásával lehet bezárni a programot.

### **ScoreBoard:**

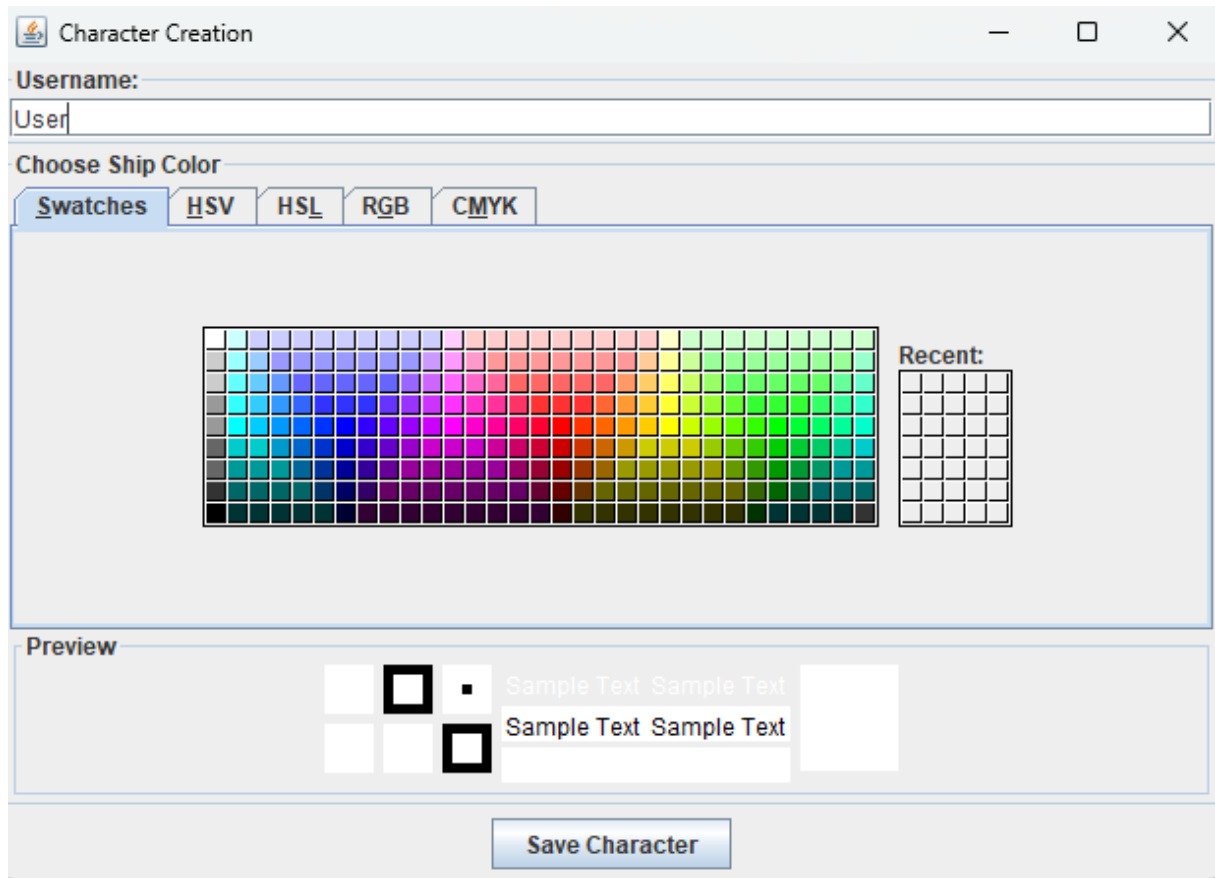
A ScoreBoard gomb lenyomásával a felhasználó megnézheti a játék dicsőség tábláját, azaz melyik játékos mennyi pontot ért el a játék során.



A Back gombra kattintva lehet visszatérni a főmenübe.

## Create Player:

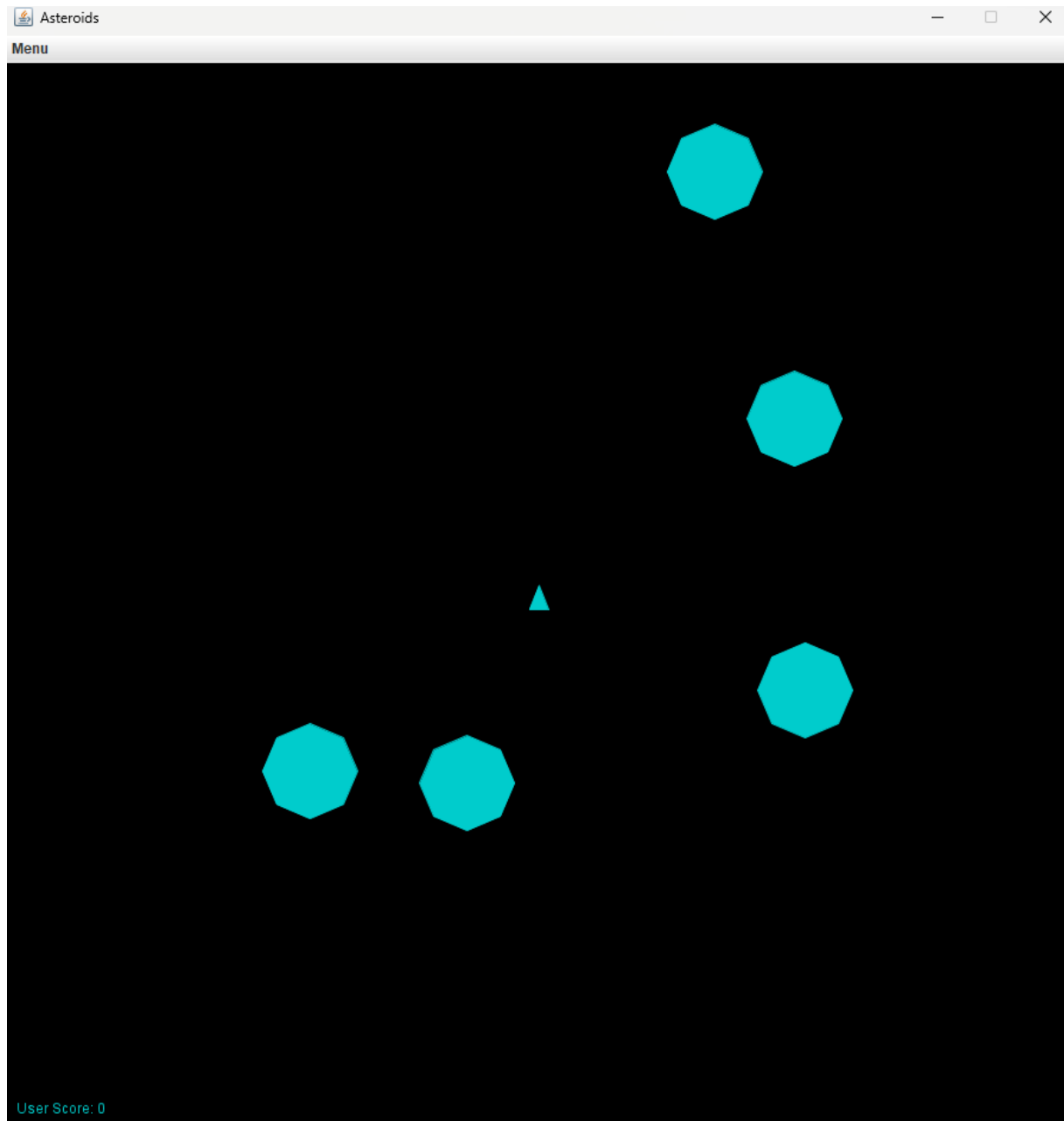
Ebben a menüpontban tudja a felhasználó megalkotni a karakterét, itt adhatja meg a felhasználó nevét, ami a dicsőség táblán fog szerepelni, és itt tudja kiválasztani, hogy a pályán szereplő elemek milyen színűek legyenek



A Save Character gombra kattintva visszatér a főmenübe, és elmenti a felhasználó által választott színt és felhasználónevet.

## Play:

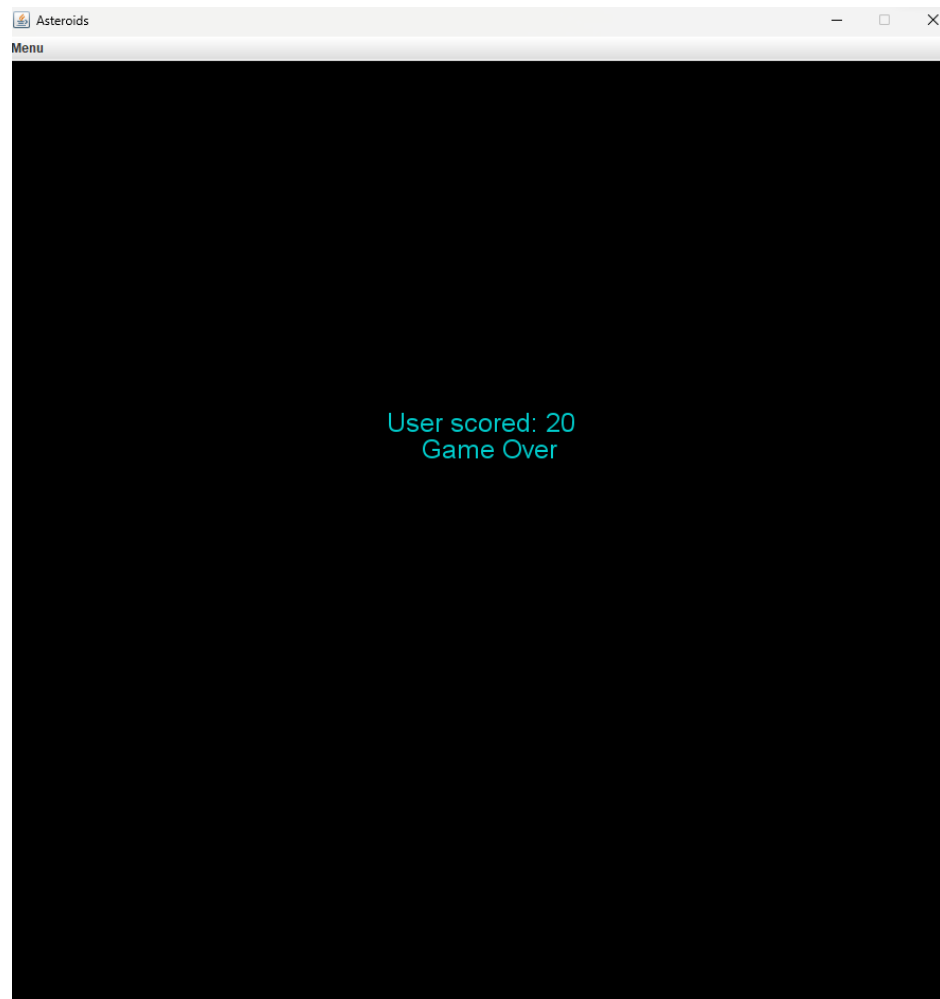
A play gomb lenyomására tudja a felhasználó elindítani a játékot



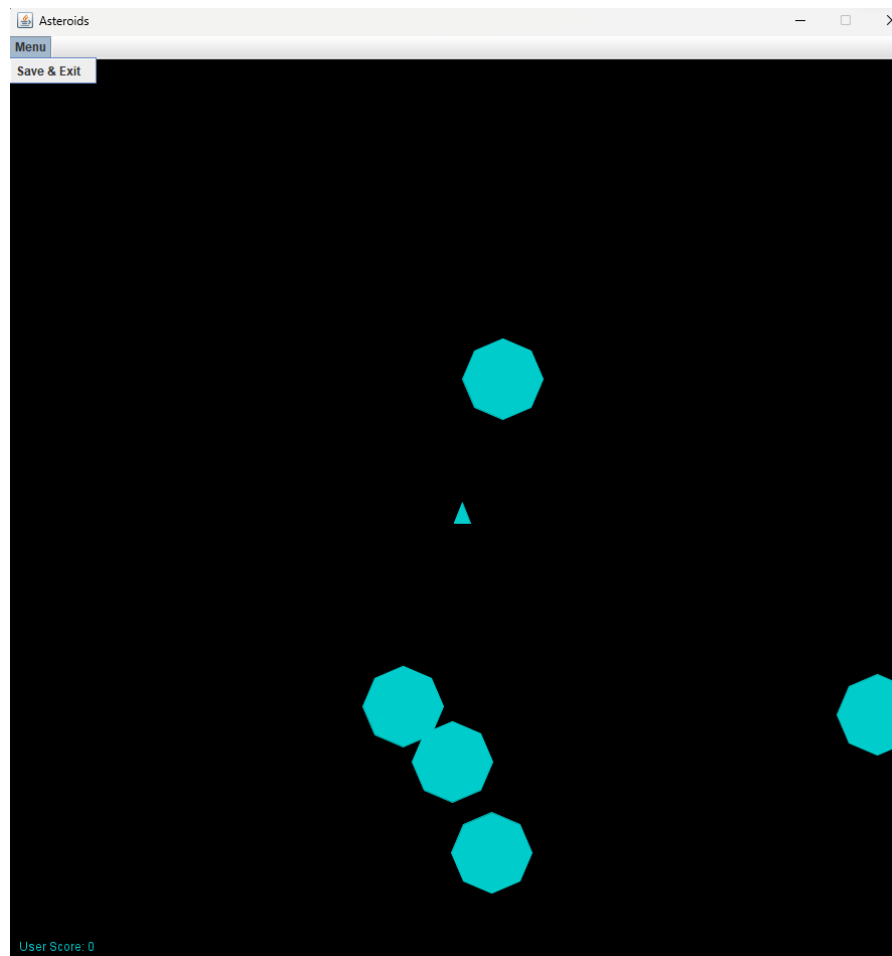
A Play funkció kiválasztása után az fõntebbi ablak jelenik. Itt a felhasználó a háromszög alakú űrhajót irányítja. Az irányítás az alábbi módon zajlik: a W gomb lenyomásával tud a játékos előre haladni, az A és D gombok használatával lehet forgatni a hajót, és a SPACE lenyomásával lehet tüzelni.

Ha a felhasználó eltalál egy aszteroidát, akkor azokért pontot kap. Az eltalált aszteroidák 3 csoportba tartoznak kis, közepes és nagy. A közepes és nagy aszteroidák megsemmisítésével az adott elem további 3 kisebb részre esik szét: azaz a nagy aszteroida 3 közepesre esik szét, a közepes pedig 3 kicsire, a kicsi már nem bomlik további aszteroidákra.

Minél kisebbet talál el, annál több pontot kap érte, azonban, ha az űrhajó és egy aszteroida ütközik, akkor az űrhajó megsemmisül és a játék véget ér. Ekkor a játék kiírja, hogy a játék véget ért, és hogy a felhasználó hány pontot ért el.



A felhasználónak mindemellett lehetősége van a játékát félbehagyni a Save & Exit gomb használatával, amit a játék bal felső sarkában lévő menüből ér el. A lenyomást követően a program leáll és elmenti a játék aktuális állását.



A félbehagyott játék folytatásához a felhasználónak a főmenü Continue opcióját kell választania.

### **Continue:**

A Continue menüpont kiválasztásával lehet a játékot folytatni, abban az esetben, ha a felhasználó azt sikeresen elmentette a játék közben.