

# Aknakereső program specifikációja

## Játékszabályok

Nehézségenként változó nagyságú, négyzetekre osztott területen kell a játékosnak a program által véletlenszerűen elrejtett aknák helyét meghatározni. Az első lépés véletlenszerűen, szerencsére bízva történik. Ha a játékos első lépésben aknát rejtő mezőre kattint, vége a játéknak. Ha szerencsés, és tiszta mezőt talált el, akkor a mező feltárul, és a körülötte lévő üres mezők is automatikusan megnyílnak. A megnyílt mezőkbe beleírva pedig láthatóvá válik, hány darab akna van az adott mező közvetlen szomszédságában, a körülötte lévő nyolc mezőn. Tehát ez a szám 1-8-ig terjed. A cél az összes üres terület felfedése kattintással, aknára lépés nélkül.

## A program nézetei

Belépéskor a játékos nevének megadása után nehézségi szintet kell választani, könnyű, közepes és nehéz lehetőségek közül. Ez az adott területen elrejtett aknák számát határozza meg. Könnyű választása után 8x8 méretű területen 10 aknát rejt el, közepes esetén 16x16 db négyzeten 40 akna található, nehéz játékmódban pedig 30x16 mezőn fedhet fel 99 aknát a játékos. Ezen kívül lehetőség van egyéni tábla megadására is, valamint fájlból betöltésre is.

## Játékbeli lehetőségek

A játék konzolon jelenik meg, koordinátánként kell tippelni. A játékállás menthető, majd később újra betölthető, ez szövegfájlba írva történik. A sikertelen mentést vagy beolvasást hibaüzenettel jelzi. Veszteni és nyerni lehet, erről kiírt üzenet tájékoztat. Új játék indításához újra kell indítani a programot.