

Felhasználói dokumentáció aknakereső programhoz

A játék egy egyszerű változata az aknakeresőnek, a fejlesztői környezet konzolján lehet játszani. A játékot elindítva az első kérdés, hogy milyen nehézségen szeretnénk játszani. 1-5-ig terjedő lehetőségek közül kell kiválasztani, hogy könnyű-nehézig, egyéni vagy fájlból betöltött módban induljon el a tábla generálás. Egyéni esetén nem tudunk több aknát elhelyezni, mint amennyi cellánk van a táblában, de minden egyéb mazochista számú akna elhelyezése megengedett, ha 5x5-ös táblán 24 aknát szeretnénk levadászni.

A tábla megjelenítése szögletes zárójelekkel történik. Első lépésként tippelni kell, hol lehet vajon üres terület, majd feltárja a környező üres területeket, ha éppen nem számos cellát vagy aknát találtunk el. Ezután már általában ki lehet találni, hol lehetnek az aknák.

Minden lépésben elsőként a sor koordinátáját kérdezi a program, a fájlba mentés is ekkor történhet meg, (-1) megadásával. Majd jön az oszlop koordináta. Nem tudunk a tábláról „letippelni”, vagyis a maximum értékeknél nagyobb/kisebb oszlop vagy sorszámot megadni, ilyenkor hibaüzenet kér tőlünk új választ, addig, amíg az nincs a táblán belül. Ha a tippünk akna volt, megnézhetjük, hogy nézett ki a tábla a játék elején, és „felrobbantottad” üzenet emlékeztet minket szerencsétlen vereségünkre.

A koordináták megtalálását a szélén elhelyezett számsorok segítik, innen lehet beazonosítani, hová szeretnénk a tippünket. A játékot akkor lehet megnyerni, ha minden terület, ami 0 volt, feltáródott, és közben egy aknát sem érintettünk.

A táblát minden lépés után láthatjuk, így minden módosításról azonnal tudunk.

```
Add meg az oszlopok szamat:      5
Add meg az aknak szamat:        5

A valasztott nehezseghez tartozo sorok szama:5
    oszlop szama:                5
    elhelyezett aknak szama:     5

A jatekallas fajlba mentesehez a sor koordinatajanak (-1)-et adj meg!

1. 2. 3. 4. 5.

[ ][ ][ ][ ][ ] 1.
[ ][ ][ ][ ][ ] 2.
[ ][ ][ ][ ][ ] 3.
[ ][ ][ ][ ][ ] 4.
[ ][ ][ ][ ][ ] 5.

Kezdodjon a jatek! Koordinatankent kell tippelni.)

Eloszor a sor szamat, ami 1-tol a valasztott nehezseg sor darabszamaig terjed.

Majd az oszlopot, szinten 1-tol az oszlop darabszamaig. Lasd feljebb
```