

Aknakerescho - felhasználói dokumentáció

Először fordítsd le a programot:

```
gcc main.c ui.c parancs.c board.c game.c history.c -o aknakereso
```

terminálba pedig ezzel indítod el:

```
./aknakereso
```

A játék indítása után először a főmenüt látod. Itt számok beírásával tudsz választani a lehetőségek közül, például új játék indítása, név beállítása vagy a nehézség megadása.

A játék során egy tábla jelenik meg, ahol minden mező helyet x jelöl. A mezőket meg tudod nyitni, vagy meg tudod jelölni őket. A megnyitás azt jelenti, hogy ránezel egy mezőre, hogy mi van alatta. A jelölés (flag) pedig arra jó, hogy megjegyezd, szerinted hol lehet bomba.

A játék vezérlése szinte teljesen a billentyűzettel történik. A parancsokat mindig a játék keresése után kell beírni.

Ha meg akarsz nyitni egy mezőt, akkor ezt kell beírni:

m sor:oszlop

Példának: m 5:3

Ha meg szeretnél jelölni egy mezőt, akkor:

f sor:oszlop

Példának: f 2:7

A "sor" és az "oszlop" számok azt jelentik, hogy a táblázat melyik mezőre gondolsz. A bal oldalt látható számok a sorok, a fentiek pedig az oszlopok számai.

A játékból ki lehet lépni bármikor azzal, hogy ezt írod:

q

Ha minden bomba nélküli mezőt megnyitasz, akkor automatikusan nyersz. Ha bombát nyitasz meg, akkor a játék véget ér. Ha nem guest néven játszol, a játék elmenti az időt és a pálya méretét a history fájlba.

A főmenüben az "Eredmények megtekintése" pont mutatja a korábban elmentett időket. Az "Eredmények törlése" pedig teljesen törli a history fájlt.

A játék irányítása egyszerű: mindig a képernyőn látható utasítás szerint kell beírni a parancsokat.