

Aknakerescho - felhasznaloi dokumentacio

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 jatek inditasa utan eloszor a fomenut latod. Itt szamok beirasaval tudsz valasztani a lehetosegek kozul, peldaul uj jatek inditasa, nev bealltasa vagy a nehezseg megadása.

A jatek soran egy tabla jelenik meg, ahol minden mezo helyet x jelol. A mezoket meg tudod nyitni, vagy meg tudod jelolni őket. A megnyitas azt jelenti, hogy ranezel egy mezore, hogy mi van alatta. A jeloles (flag) pedig arra jo, hogy megjegyezd, szerinted hol lehet bomba.

A jatek vezerelese szinte teljesen a billentyuzettel tortenik. A parancsokat mindig a jatek kerese utan kell beirni.

Ha meg akarsz nyitni egy mezot, akkor ezt kell beirni:

m sor:oszlop

Peldanak: m 5:3

Ha meg szeretnel jelolni egy mezot, akkor:

f sor:oszlop

Peldanak: f 2:7

A "sor" es az "oszlop" szamok azt jelentik, hogy a tablazat melyik mezore gondolsz. A bal oldalt lathato szamok a sorok, a fentiek pedig az oszlopok szamai.

A jatekbol ki lehet lejni barmikor azzal, hogy ezt irod:

q

Ha minden bomba nelküli mezot megnyitsz, akkor automatikusan nyersz. Ha bombat nyitsz meg, akkor a jatek veget er. Ha nem guest neven jatszol, a jatek elmenti az idot es a palya meretet a history fajlba.

A fomenuben az "Eredmenyek megtekintese" pont mutatja a korábban elmentett idöket. Az "Eredmenyek torlese" pedig teljesen torli a history fajlt.

A jatek irányitasa egyszeru: minden a kepernyon lathato utasitas szerint kell beirni a parancsokat.