

Aknakereső

A program a klasszikus aknakereső játékot valósítja meg.

Alapkövetelmények:

- A játéktér téglalap alakú, amelyet a felhasználó szabadon méretezhet
- Lehetőség van az akna számának megadására
- Az aknának gondolt mezők megjelölhetőek
- Aknamentes környék automatikusan felderítésre kerül

Játék futtatása:

- Windows:
 - A main.py futtatása PowerShellből:
 - `python main.py`
- MacOS:
 - A main.py futtatása Terminalból:
 - `python3 main.py`

Játék menete:

- A játék indítása után először a kívánt sorok számát kell megadni (5-15), majd az oszlopok számát (5-20), ezután az akna mennyiségét.
- Ha a játékos a 'Cancel' opciót választja, akkor az alapbeállítás lesz aktív:
 - Sorok száma: 10, oszlopok száma: 10, akna száma sorok száma: az összes mező negyede
- A játéktér megjelenése után:
 - A bal egérgommbal felderíthetőek a mezők. Ha a játékos olyan mezőre kattint, amely nem akna, akkor megjelenik, hogy az adott mező mellett mennyi akna található. Ha aknára kattint, akkor a játéknak vége.
 - A jobb egérgommbal a játékos megjelölheti azokat a mezőket, amelyeket aknának gondol. Ezek a mezők addig nem felderíthetőek, amíg a jelölést a játékos ki nem veszi.
 - A játékos abban az esetben nyer, ha minden mező, amely nem akna, felderítésre kerül.
- A játék végén a játékosnak lehetősége van új játékot indítani, vagy bezárni a játékot.

A program felépítése

- `main.py`
 - Itt történik a fő ablak legenerálása tkinter könyvtár segítségével, és a `GameConfigurator` és a `Minesweeper` osztályok meghívása.
- `GameConfigurator.py`
 - Bekéri a játékostól a sorok, oszlopok és aknák számát és példányváltozókbán tárolja. Ha bármelyikre nem kap értéket, akkor egy alapértelmezett értékkel tér vissza.
- `Cell.py`
 - Itt tárolódnak a mezőkhöz tartozó paraméterek.
- `Minesweeper.py`
 - Ez az osztály felelős a játék fő logikájának kezeléséért. Bemenő paraméterekként a main-ben példányosított tkinter osztályt és a `GameConfigurator` példányváltozóit kapja meg.

További fejlesztési lehetőségek:

- A játékidő limitálása
- Ranglista kialakítása