Game of Life Felhasználói Kézikönyv

Gáspár Róbert Neptun kód: K8FD5S

2024. november 24.

Bevezetés

Ez a dokumentáció a Game of Life program használatához nyújt útmutatást. A program egy Java nyelven megvalósított életjáték (Game of Life), amelyben a felhasználók különböző beállításokkal és vezérlőkkel irányíthatják a játékot.

Program indítása

A program indításakor három lehetőség közül választhat a felhasználó:

- Játék elindítása Új játék indításához.
- **Játék betöltése** Korábbi játékállás betöltéséhez. Ebben az esetben egy *dialog box* jelenik meg, amely egy . json fájlt vár bemeneti fájlként. A kiválasztás után a program automatikusan betölti a játékot.
- Játék bezárása A program kilépéséhez.

Új játék indítása

Az **Játék elindítása** opció választása esetén a felhasználó beállíthatja a játék **grid** méretét, amelyhez megadhatja a sorok (row) és oszlopok (column) számát. A megfelelő beállítások után a játék elindul.

Játék közbeni vezérlők

A játék elindítása után a felhasználó a következő billentyűzet- és egérvezérlőket használhatja:

Billentyűzet-vezérlők

- WASD / Nyílbillentyűk A képernyő mozgatása.
- P Játék lejátszása/szüneteltetése.
- N Következő lépés megtekintése.
- $\bullet~{\bf F}-{\bf A}$ cellák véletlenszerű feltöltése.
- $\bullet~{\bf R}-{\bf A}$ játék alaphelyzetbe állítása.
- HOME A kijelző alaphelyzetbe állítása.

Egérvezérlők

- Bal egérgomb Cella átváltása (élő/halott).
- Középső egérgomb Rajzolás (folyamatos cellák kijelölése).
- Jobb egérgomb A kijelző mozgatása.

ESC gomb funkciói

Játék közben az **ESC** gomb megnyomásával a felhasználó különböző lehetőségeket érhet el:

- Visszatérés a játékba Folytatja az aktuális játékot.
- Használati utasítás A játékvezérlők rövid összefoglalójának megtekintése.
- **Játék mentése** Megnyit egy *dialog box*-ot, amely lehetővé teszi a játékállás mentését . json formátumban.
- Visszatérés a főmenübe Kilép a főmenübe. Ha a játék nincs mentve, a program figyelmeztetést jelenít meg, és megkérdezi, hogy valóban mentés nélkül kíván-e kilépni.