

Uživatelský manuál

pro webovou aplikaci Krtek

Obsah

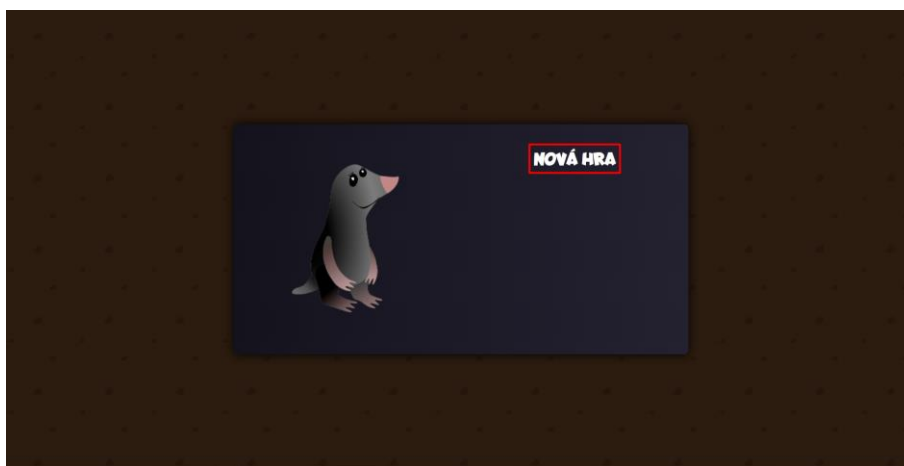
1. Úvod.....	3
2. Menu.....	3
3. Herní proces.....	3
4. Konec hry.....	4

1. Úvod

Tento manuál je určen jako průvodce používáním webové aplikace Krtek.

2. Menu

Úvodní menu hry bude vypadat následovně. Uživatel bude mít možnost kliknout na obrazovku (nebo kliknout pravým tlačítkem myši) v oblasti označené červeným obdélníkem, poté se spustí hra.



Obr. 1

3. Herní proces

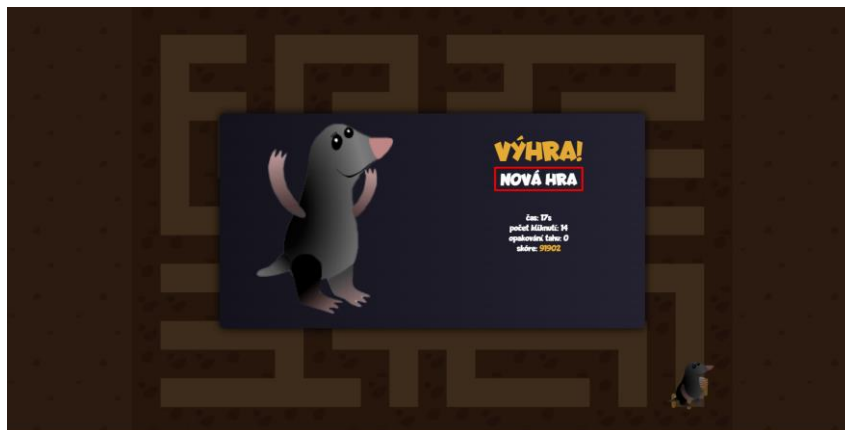
Po spuštění hry bude obrazovka vypadat takto (Obr. 2). Po spuštění hry se začne odpočítávat počet sekund a v levém horním rohu se zobrazí další informace, konkrétně "**počet kliknutí**" a "**opakování tahu**". Uživatel uvidí postavu (krtka) a žluté čtverečky. Žluté čtverečky představují možné způsoby pohybu, na které může uživatel kliknout (na obrazovce nebo pravým tlačítkem myši) a krtka se přesune do čtverečku.



Obr. 2

4. Konec hry

Když uživatel ovládním krtka dosáhne lůžka, bude obrazovka vypadat takto (Obr. 3). K dispozici budou následující statistiky: "**čas v sekundách**", "**počet kliknutí**", "**opakování tahu**" a "**skóre**". Skóre závisí na všech výše uvedených statistikách, čím nižší jsou jednotlivé hodnoty, tím vyšší je skóre. Uživatel má také možnost začít hru znovu kliknutím na novou hru, označenou červeným obdélníkem.



Obr. 3