

Aknakereső játék C nyelven

A játék célja:

A tetszőlegesen kiválasztható játékmezőn véletlenszerűen elhelyezett akna elkerülése, egészen addig, amíg már csak azok maradnak a pályán.

A játék használata:

Indítás után a felhasználó kiválaszthatja az adott játék specifikációit:

1. Játékmód (könnyű = 10db akna, közepes = 20db akna, nehéz = 30db akna, egyedi = a felhasználó választhat). Ez határozza meg az akna számát a pályán.
2. A pálya mérete (kicsi = 7x7 mező, közepes = 15x15 mező, nagy = 30x30 mező).

Ezek a beállítások (ha már korábban be lettek állítva) a játék újratekdeésekör és megnyitásakor betöltődnek.

Ezek után a játékot el kell indítani és a pálya véletlenszerűen létrejön és elindul egy számláló az ablak tetején. Innentől a felhasználónak kell folyamatosan egy mezőre kattintania és remélnie, hogy az adott mező alatt nincsen akna. Ha ez valóban így van, akkor az adott mező és akna mentes környéke feltárul.

Jobb klikkel megjelölhető a felhasználó által aknának gondolt mező (piros keret).

Amennyiben a felhasználó aknát választ ki, akkor a játéknak vége. Ilyenkor természetesen egyből lehet kezdeni egy újat vagy be lehet zárni a játékot.

Amennyiben már csak aknát tartalmazó mezők maradnak a pályán, akkor a játékot sikeresen teljesítette a felhasználó és az összes mező automatikusan aknára vált, majd egy gomb segítségével bezárható, vagy újra kezdhető a játék.

A játék menetközben elmenthető és indításkor automatikusan a mentett verzió tölt be.