

# Felhasználói dokumentáció - snakeGame

A snakeGame egy-, a Snake retro játékhoz hasonló játék, ahol egy egyre hosszabb kukacot irányítasz. A játék célja, hogy az általad irányított kígyó minél hosszabb legyen!
--

## Játékszabályok

A cél az, hogy a te kígyód egy legyen a 10 legtöbb pontot elérték közül! Minden gyümölcs megevése 1 pontot ér, illetve 1 hossalal megnöveli a tested. A játék akkor ér véget, ha

- Az egyik kígyó belemegy a piros falba
- Az egyik kígyó belemegy a másikba, vagy
- belemegy önmagába

## Használat

A játék elindítása után a főmenüben találod magad. Három dolgot csinálhatsz itt:

1. A Játék gomb lenyomásával beléphetsz a játék előzetes beállításához.
2. A Dicsőségtábla gombbal megtekintheted a 10 legtöbb pontot elérő játékos nevét és pontszámát
3. A kilépés gombbal, vagy az „X” billentyű lenyomásával bezárhatod a játékot.

## **Játék előzetes beállítása**

Válaszd ki először, hány fő szeretne játszani! A kiválasztáshoz kattints a megfelelő számú játékost író gombra. Amelyik ki van választva, az sárgásan fog világítani. Alapértelmezetten az egy játékos mód van kiválasztva. A középén található táblázat a kiválasztott játékosok számának megfelelően egy, vagy kétsorossá válik.

Ezt követően állíthatsz a kígyó(k) színé(i)n. A középén található táblázat első oszlopában egy előnézetet láatsz, azt, hogy P1(az első játékos), és P2(a második játékos) milyen színű kígyóval fog játszani. A második oszlopban az egér segítségével módosíthatod a kígyók színeit. A bal egérgomb lenyomására a kiválasztott szín lesz az adott kígyó színe. Ha új színt választottál ki, akkor módosul az előnézet oszlopban is a kígyó színe.

A harmadik oszlopban az adott játékos billentyűzetkiosztását láthatod. P1 a nyilak, P2 pedig a W, A, S és D gombok segítségével irányíthatja a játék során karakterét.

A Kezds gomb megnyomására a játék betölt, és indulhat a móka!

A Menü gomb visszalép a főmenübe. A kiválasztott beállítások nem törlődnek.

## **Dicsőségtábla**

Ebben a menüben található a 10 legtöbb pontot elért játékos neve és pontszáma. A főmenübe a bal felső sarokban található Menü feliratra történő bal egérgombos kattintással lehet visszalépni.s

# Felhasználói dokumentáció - snakeGame

## Játék

A kezdés gomb megnyomása után a játék betölt, és elindul. A kezdés gomb lenyomásától indulóan minden 3.5 másodpercben megjelenik egy gyümölcs (zöldes négyzet) a pályán. A kígyó addig nem indul el, míg valamelyik vezérlőgombot meg nem nyomjuk.

*Vigyázat! A kígyó nem tud „helyben megfordulni”, így, ha például épp balra megy, akkor a jobbra nyíl (P2-nél D gomb) nem fog elindulni jobbra!*

Ha valamelyik kígyó meghal, de nem sikerült egyiküknek sem elérnie új rekordot, akkor a játék visszalép a főmenübe.

Játék közben bármikor vissza lehet lépni a főmenübe, kétféleképpen:

- A BACKSPACE gomb lenyomásával, vagy
- A jobb alsó sarokban található Menü feliratra történő bal egérgombos kattintással.

## 2 játékos mód

A szokásos kígyójátékok helyett a *snakeGame*-ben a többjátékos módban nem lehet kiejteni a másik játékost azzal, hogy csapdába csaljuk és halálra kényszerítjük. Ebben a játékban, ha egy kígyó belemegy a másikba, mindketten meghalnak, és vége a játéknak. A cél itt a toplistán feljebb kerülni.

*Érdemesebb úgy keresztbe tenni a másiknak, hogy elesszük előle a gyümölcsöket, hiszen így mi kerülünk feljebb a listán!*

## top10! Írd be a neved!

Ha véget ért a játék, de valamelyik kígyó annyi pontot ért el, hogy az top10-es eredménynek számít, akkor megjelenik a **PX: top10! Írd be a neved:** feliratú menü, ahol X a játékos száma (1, vagy 2). A felirat alatt az elért pontszámot láthatjuk. Középen található egy keret, amibe a játékosnak meg kell adnia a nevét. Ez kerül majd fel a dicsőségtáblára. A keretbe való íráshoz csak kezdj el gépelni. Szóközt nem tartalmazhat a bevitt szöveg. Ha az épp beírt szöveg nem felel meg ennek, akkor a beviteli mezőt magába foglaló keret piros színűvé válik, mindaddig, míg a bevitt szöveg helyes nem lesz.

Ebben a menüben a szöveg és a bemenet kerete is azzal a színnel íródnak ki, amit az adott kígyónak még a játék beállításáiban választottunk, ezzel is segítve, hogy érthetőbb legyen, ki is ért el új eredményt.

A bemenet az ENTER billentyű megnyomásával véglegesíthető. Ezután a játék visszalép a főmenübe. A dicsőségtáblán pedig már ott virítanak az újonnan elért eredmények.

# Jó szórakoztást!