

A program célja

A feladat a Snake retro játékhoz hasonló kukac játék készítése, ahol a játékos egy egyre hosszabb kukacot (vonalat) irányít. A játék célja, hogy minél hosszabb legyen a vonal. Legyen lehetőség két játékosos módban is játszani.

Játékszabályok

Miután a felhasználó kiválasztotta, hány játékos szeretne játszani és beállították tetszőleges színeiket, a pálya betölt, és a kígyó(k) véletlenszerűen elhelyezkednek a pályán. Miután minden játékos kiválasztotta karakternének a kezdőirányát, a játék elindul, és a kígyó(k) szabadon mozgathatók le, fel, jobbra és balra. Ezekhez az 1-es számú kígyó a billentyűzeten található nyilakat, 2 játékosos mód esetén a 2-es számú kígyó pedig a W, A, S és D billentyűk segítségével mozoghat. A játéktér szélei reprezentálják a falakat. Játék közben megtekinthető az éppen játszó játékosok pontszáma.

A játék akkor ér véget, ha

- Az egyik kígyó nekimegy a falnak.
- Az egyik kígyó belemegy a másikba.
- Az egyik kígyó belemegy önmagába.

Pontszámok

- Egy adott játékos pontszáma megegyezik a játékbeli karakterének hosszával.
- Egy gyümölcs felvétele 1 hosszal növeli meg a kígyó hosszát, vele együtt 1 értékkel a pontszámát.
- A 10 legtöbb pontot elérő játékos neve és pontszáma megtekinthető a főmenü „Dicsőségtábla” menüpontja alatt.

Ha egy játékmenet során a játékos olyan helyezést ér el, mely felkerülhet a dicsőségtáblára, a program megjelenít egy menüt, ahol megkéri, hogy írja be a nevét, majd a beírt nevet és a játék során elért pontszámot eltárolja a dicsőségtábla forrásfájlijában.

Játéknézet

A játék grafikus megjelenítésű, felülnézetes. Nem a teljes ablakot tölti ki a játéktér, az ablak jobb szélén ki van hagyva hely a pontszámok kiírásához, illetve a gombok elhelyezéséhez.

Nincs lehetőség a játék szüneteltetésére, csak a visszalépésre a főmenübe. Ekkor azonban az addigi játékmenet elveszik.

A program használata

A program elindításához elegendő megnyitni a binárisát. Ezt követően megjelenik egy ablak, benne a grafikus tartalmakkal. Indításkor látható a főmenü, a következő gombokkal:

- Játék
- Dicsőségtábla
- Kilépés

Minden gomb a kurzor segítségével választható ki, a bal egérgomb lenyomásával.

Játék

A játék menüpontból lehetőségünk van kiválasztani, hányan szeretnénk játszani (1,2), illetve módosíthatjuk a karakterek színeit is. Található még egy Kezdés és vissza gomb is. A „kezdés” gomb megnyomásakor a játék betölti a játéknézetet, majd megjelenti azt, kezdődhet a játék. A „vissza” gomb lenyomásával visszakerülünk a játék Főmenüjébe.

Dicsőségtábla

A menüből elérhető dicsőségtáblán megtekinthető a 10 legjobb játékos neve, és eredménye. Ennek adatai egy dicsosebtabla.txt nevű fájlban vannak tárolva a következő formátumban:

nev_pont, ahol „*nev*” a játékos önmaga által berít neve, „_” egy szóköz és „*pont*” az általa megszerzett pontszám. Minden egyes rekord új sorba kerül.

Kilépés

A kilépés gomb kiválasztása esetén a program ablaka bezárul, és a program leáll. Kilépni az „X” billentyű lenyomásával is lehetséges.