

NHF Dokumentáció

Felhasználói kézikönyv:

A főmenüben a felhasználó a VIEW SCORES menüpontra való kattintással megtudja nézni az addig legjobb eredményeket elért játékosok nevét és pontszámát. Innen a BACK gomb megnyomásával tud visszajutni a főmenübe. A játékosnak saját nevét itt kell megadnia játék előtt a Player name: felirat után található szövegdobozban. A játékot ezután a PLAY! gomb megnyomásával tudja megkezdeni. A játéksorán a játékos a W, A, S, D billentyűket tudja csak használni. Ezek megnyomása rendre fel, jobbra, le, illetve balra irányítják a kígyót. A kígyó nem tud teljes fordulatot tenni, vagyis felfelé mozgásból nem tud egyből lefelé mozgásba fordulni, illetve jobbról nem tud egyből balra mozogni, ezek visszafelé is érvényesek. A játékos célja minél több alma gyűjtése. A játék során több alma is előfordul, de minden alma elfogyasztása növeli a kígyó hosszát és a szerzett pontok számát. A játékosok a játék során 4 különböző fajtájú és színű almával találkozhatnak:

1. Normál alma (piros): ennek a fent említetteken kívül nincs más hatása
2. Zöld alma (zöld): ez felgyorsítja a kígyót adott időre
3. Mérgezett alma (barna): ennek hatására a kígyó irányítása adott időre invertálódik (tehát például a bal D billentyű megnyomása esetén jobbra kanyarodik bal helyett)
4. Arany alma (sárga): adott ideig az elfogyasztott almák kétszeres pontszámot érnek

A játék akkor ér véget, ha a játékos által irányított kígyó önmagának ütközik. A játék során a kígyó neki mehet a falnak, ekkor a játéktér túloldalán jelenik meg azonos irányú mozgással. Ha játék véget ért a program automatikusan visszalép a főmenübe. A programot a felhasználó a futás során bármikor el tudja hagyni az ablak bezárásával.

A megvalósított metódusok dokumentációja a word dokumentum mellé csatolva található Javadoc formátumban.

Osztály diagram:

