

Geszti Bence Készítsünk programot, amellyel a következő játékot játszhatjuk.

Adott egy $n \times n$ elemből álló játékpálya, amely labirintusként épül fel, azaz fal, illetve padló mezők találhatóak benne, illetve egy kijárat a jobb felső sarokban. A játékos célja, hogy a bal alsó sarokból indulva minél előbb kijusson a labirintusból.

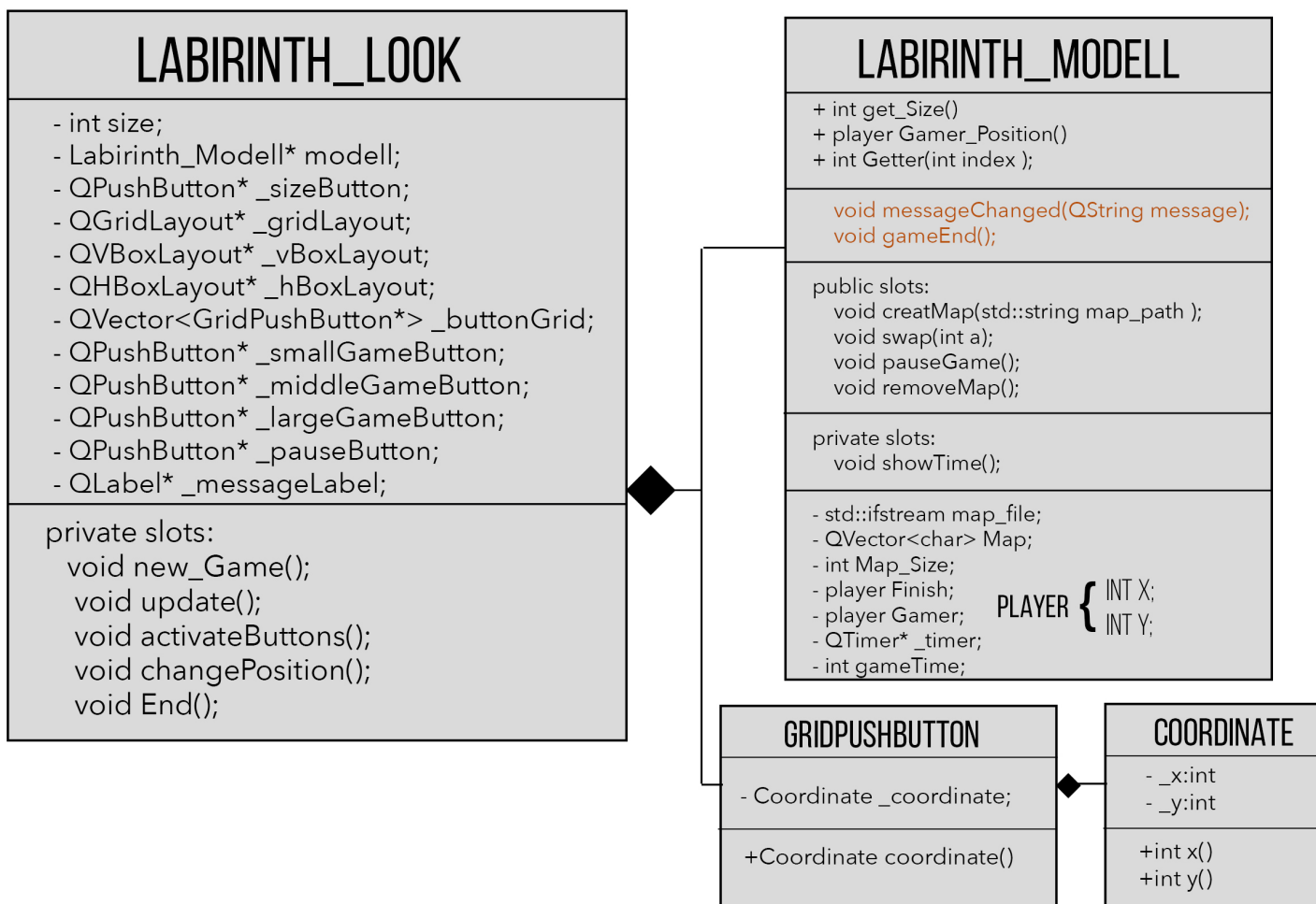
A labirintusban nincs világítás, csak egy fáklyát visz a játékos, amely a 2 szomszédos mezőt világítja meg (azaz egy 5×5 -ös négyzetet), de a falakon nem tud átvilágítani.

A játékos figurája kezdetben a bal alsó sarokban helyezkedik el, és vízszintesen, illetve függőlegesen mozoghat (egyesével) a pályán.






A pályák méretét, illetve felépítését (falak, padlók) tároljuk fájlban. A program legalább 3 különböző méretű pályát tartalmazzon.

A program biztosítson lehetőséget új játék kezdésére a pálya kiválasztásával, valamint játék szüneteltetésére (ekkor nem telik az idő, és nem léphet a játékos), továbbá ismerje fel, ha vége a játéknak. A program játék közben folyamatosan jelezze ki a játékidőt.

OSZTALY DIAGRAM



JÁTÉK MENET



SÖTÉT

FAL

ÚT

FIGURA

CÉL

A FIGURA CSAK AZ UTAKON TUD MOZOGNI
HA A CÉLRA LÉP AKKOR VÉGE A JÁTÉKNAK.

A JÁTÉK ELKEZDÉSÉHEZ KI KELL VÁLLASZTANI EGYET A 3 PÁLYA KÖZÜL!
JÁTÉK FUTÁSA KÖZBEN LEHET SZÜNETELTETNI IS A JÁTÉKOT



JÁTÉK

Gombok segítségével egér kattintással tudjuk léptetni az emberkénket függőlegesen és vízszintesen is egyessével. 2 mezőt lát minden irányban a figuránk persze a falakon nem lát át és a falakra nem is tud lépni. Az ablak tetején található 4 fő gomb amik segítségével kiválaszthatjuk a pályánkat valamint ha kiválasztottuk akkor el is indul a játék ez után szüneteltetni tudjuk a játékot addig nem telik az idő amit masodpercben számol.

