WXNDSZ

4. Labirintus

Geszti Bence

Készítsünk programot, amellyel a következő játékot játszhatjuk.

Adott egy n×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

LABIRINTH_LOOK - int size: - Labirinth Modell* modell; - QPushButton* _sizeButton; - QGridLayout* _gridLayout; - QVBoxLayout* _vBoxLayout; - QHBoxLayout* _hBoxLayout; - QVector<GridPushButton*> _buttonGrid; - QPushButton* _smallGameButton; - QPushButton* _middleGameButton; - QPushButton* _largeGameButton; - QPushButton* _pauseButton; - QLabel* _messageLabel; private slots: void new_Game(); void update(); void activateButtons(); void changePosition(); void End();

LABIRINTH_MODELL + int get_Size() + player Gamer_Position() + int Getter(int index); void messageChanged(QString message); void gameEnd(); public slots: void creatMap(std::string map_path); void swap(int a); void pauseGame(); void removeMap(); private slots: void showTime(); - std::ifstream map_file; - QVector<char> Map; - int Map_Size; - player Finish; PLAYER - player Gamer; QTimer* _timer; - int gameTime; COORDINATE GRIDPUSHBUTTON - _x:int - Coordinate coordinate; - _y:int +int x()+Coordinate coordinate() +int y()

JÁTÉK MENET



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



JÁTÉK

Gombok segítségével egér kattintassal 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 talalható 4 fő gomb amik segítségével kivállaszthatjuk a pályánkat valamint ha kivállasztottuk akkor el is indul a játék ez után szüneteltetni tudjuk a játékot addig nem telik az idő amit masodpercben számol.

