# Felhasználói dokumentáció

## A játék lényege

A konzolos aknakereső egy híres játék konzolos változata. A játékos célja, hogy minél hamarabb felfedje a játéktér összes mezőjét anélkül, hogy aknára lépne.

## Indítás

A program az Aknakereso.exe fájl elindításával futtatható, és mindaddig fut, amíg a felhasználó be nem zárja a programot.

## A program futása

Ha a játékosnak van befejezetlen játéka, akkor megnyitás után megkérdezi a program, hogy régi játékot szeretne-e betölteni vagy pedig újat kezdeni. Ha a felhasználó azt a szót írja be, hogy ”regi”, akkor betölti az előző játékát, és onnan folytathatja, ahol abbahagyta (ha nem volt befejezetlen játéka a felhasználónak, akkor egyből új játékot hoz létre a program). Ha pedig azt írja be a játékos, hogy „uj” akkor megkérdezi a program oszlop:sor:akna formátumban a pálya paramétereket (egész:egész:egész). Ezt követően a játék megjeleníti a pályát és alá pedig kiírja a lehetséges lépéstípusokat és várja, hogy a játékos lépjen. A lépését a felhasználó betű:betű:betű (lépéstípus:sorbetű:oszlopbetű) formátumban kell megadja. Ha a játékos megjelöl egy mezőt, akkor ott onnantól kezdve piros Z betű fog megjelenni a tábla megjelenítésekor. Ha pedig a felhasználó felfed egy területet, akkor 3 különböző dolog történhet. Először is, ha a felfedett cella körül nincsen akna, akkor felfedi az összes körülötte lévő mezőt és ha a szomszédos mezők valamelyike körül szintén nincs akna, akkor az azzal határos mezőket is felfedi és így tovább. Másodszor, ha van akna a lépés során felfedett mező körül, akkor a tábla megjelenítésekor ott már a szomszédos aknák száma fog megjelenni. Harmadszor pedig, ha aknát fedett fel a játékos, akkor a program kiírja a konzolra, hogy „Sajnos aknára léptél és vesztettél!”, újra kirajzolja a táblát úgy, hogy azt az aknát, amelyik robbant piros színnel mutatja és végül billentyűlenyomásra vár, hogy újrainduljon a program az elejétől. Ha a játékos minden aknamentes mezőt felfedett, akkor a játék kiírja, hogy „Gratulálok, győzött! Az időd: (ide írja ki perc:másodperc formátumban a teljesítéshez szükséges időt)” és billentyűlenyomásra vár, hogy újrainduljon a játék az elejétől.

## Időmérés

A játék mindig megszab egy rendelkezésre álló időt. Ez az oszlopok és sorok számának szorzatának 5-tel való osztási eredményének a lefele kerekítése (pl.: 3x3 esetén 3\*3 / 5 => 1 perc). Ha a játékosnak nem sikerül adott idő alatt teljesítenie a játékot, akkor vesztett és a konzolra kiíródik, hogy „Sajnos kifutottál az időből, vesztettél.”

## Hibakezelés

Ha a felhasználó nem odaillő adatokat, vagy megfelelő adatokat rossz formátumban ad meg adatbekérésnél, akkor ezekre a konzol hibaüzeneteket ír ki és újra bekéri az adatokat.

Mentés

A program minden megtett lépés után elmenti az aktuális állást és az időt. Győzelem vagy vereség esetén törlődik ez a mentés.