

Felhasználói dokumentáció

Aknakereső

Az általam készített aknakereső program a SWING felhasználása segítségével egy felhasználói felületen keresztül működik. A játék hasonlít, legalábbis próbál hasonlítani a Windowson található aknakereső játéokra. A felhasználónak lehetősége van saját beállításokon játszani vele, de alapvetően egy 10X10-es pályán indul a játék 10 aknával. Az egyedi beállításnál tehát megadhatja a pálya magasságát, szélességét és az elrejtett akna számát (az adatok felső határaitra ügyel a játék). A játék közben a felhasználó célja az, hogy kattintásokkal láthatóvá tegye az összes nemakna mezőt. A játékosnak lehetősége van megjelölni az általa aknának gondolt mezőket a jobb egérgomb segítségével. A jelölt mezőket egy kis flag ikonnal jeleníti meg a program.

A játék véget ér, ha a játékos az összes nemakna mezőre rákattintott, ekkor (amennyiben Beginner, Medium vagy Hard beállításon játszik) a játékos felkerülhet a dicsőséglistára (top 7 játékos látható a táblán). Ezt a dicsőséglistát a menüből érheti el a játékos. A játéknak abban az esetben is vége van, ha a játékos aknára „lépett”.

További információk a nehézségi szintekről:

Beginner: 10X10-es mező 10 aknával

Medium: 16X16-os mező 40 aknával

Hard: 16X30-as mező 99 aknával

A játékban barna és világosbarna színnel vannak megjelölve a még láthatatlan mezők. A játékos láthatja, hogy hány másodperce kezdte a játékot, és számon tartja a program, hogy még hány aknának gondolt mező jelölhető. A látható mezők megadják, hogy hány darab akna mező van a környékén (3X3-as terület) – kivéve ha nincs akna a környékén, ekkor üres a felfedett mező, és a program automatikusan felfedi a környezetében található mezőket is, mert természetesen itt sem lesz akna (mindezt rekurzívan). Amennyiben akna mezőről beszélünk, akkor ezt megjelenítéskor egy akna ikonnal jelzi a program a játékos számára (ha aknára lépett a játékos, akkor speciálisan piros háttérrel jeleníti meg).