Specifikáció

# A Játék rövid leírása

A játék egy fix méretű nxn-es (minimum 10x10 cm nagyságrendű) mátrixból leképzett pályán játszódik, ahol minden játékosnak egy eltérő színű csíkot kell irányítania.

A játék során a kirajzolt csík korábbi helyzete megmarad a képernyőn, mint ahogy a való életben a csiga húzza maga után a nyálát. Ha a csíkot vezető fej érintkezik a pálya szélével, vagy a másik játékos csíkjával, akkor az azt irányító játékos kiesik. A cél az ellenséges játékos bekerítése. A játék elején egy menüben lehet kiválasztani, hogy melyik játékos milyen színű legyen. A tábla színe is állítható lehet. A játék 10 nyert körig tart, egy számlálóval számoljuk ki hány kört nyert meg.

A játékban egyszerre legfeljebb 4, de legalább 2 játékos vehet részt, ezt a kezdő menüben lehet majd beállítani. Egy gépről egyszerre egy ember tud játszani, a pálya mérete a játékosok számának megfelelően változik automatikusan. Az indításkor az első játékos megjelöli, hogy hányan fognak játszani, és el tudja fogadni a többi játékos csatlakozási kérelmét. Ha a megfelelő számú játékos belépett, és mindannyian megnyomják a start gombot, a játék elindul.

# Extrák

A játék izgalmának fokozásához különböző ajándékcsomagokat lehet felszedni, amik befolyásolják a csíkok irányíthatóságát. Az ajándékok a játékosok színeit veszik fel és ennek megfelelően fejtik ki a hatásukat. Az ajándékcsomagok véletlenszerűen tűnnek fel a pályán és egy adott idő után eltűnnek. A hatásukat konstans ideig fejtik ki.

**Gyorsító:** Az ajándék felszedésével a csíkot vezető fej sebessége adott számszorosára nő. Pl: ha a kék színű csík egy piros ajándékot szed be, akkor a piros játékos fog begyorsulni.

**Lassító:** Az ajándék felszedésével a csíkot vezető fej sebessége adott számszorosára csökken. Pl: ha a zöld színű csík egy lila ajándékot szed be, akkor a lila játékos fog lelassulni.

**Vastagító:** Az ajándék felszedésétől kezdve a csík szélessége adott számszorosára nő.

**Keskenyítő:** Az ajándék felszedésétől kezdve a csík szélessége adott számszorosára csökken.

**Inverz:** Az adott csík vezérlése ellentétesre változik.

**Sötétítés:** A pálya elsötétítése egy rövid időre.

**Törlés:** A korábban húzott csíkok törlése.

**Repülő fej:** A vezető fej nem húzza tovább a csíkot.

**Extra pont:** Eggyel növeli a játékos pontszámát.

A játékot lehet hálózaton keresztül is játszani. A kommunikáció során a socket-ekben csak az adott játékos csíkjának adatai szerepelnek.

# Beosztás

Moró Anna (KIHLI2): Grafikus felületek (GUI)

Szabó Lőrinc (E8I9IC): Belső objektum modell

Murai János (D0YRUM): Hálózati kommunikáció