

**Konzulens:** Varga Péter

E-mail címe: petervarga0018@gmail.com

Szoba száma: IE.330

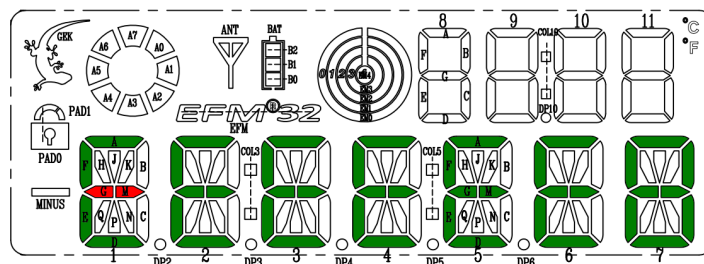
**HF csoporttárs:** Csernyánszky Krisztián

## Aszteroida övezet (érintő csúszka)

Írjátok meg az alábbi játékot az STK3700-as kártyára! A feladat minél több aszteroida kikerülése egy űrhajóval.

### Általános szabályok

A pálya az LCD kijelző alfanumerikus részének az ábrán beszínezett szegmenseiből áll. Az űrhajó alapvetően egy szegmens hosszú. Kivétel a középső vízszintes pozíciók, ahol a két kis szegmens (G + M) együttesen adja az űrhajó testét. A kezdeti pozíció legyen a pálya bal szélénél két középső szegmens (az ábrán pirossal színezve)! A játék kezdetén helyezzetek el három véletlenszerűen kiválasztott szegmenset a hajón kívül. Ezek jelképezik a kikerülendő aszteroidákat.



### A játék menete

Indítás után az űrhajó egy megadott kezdeti sebességgel halad. Pályája a **kapacitív érzékelő bal oldalának érintésére 90°-al balra, a jobb oldalának érintése 90°-al jobbra fordítható** (azzal a kiegészítéssel, hogy visszafele (balra) nem haladhat). Ellenőrizték, hogy az űrhajó nem lépett-e az akadályokkal jelzett területre! Ha igen, álljon meg a játék, és villogjanak a tizedes pontok! Ha az űrhajó a pályát fölfele vagy lefele elhagyná, akkor az ellentétes oldalon jöjjön vissza! Amennyiben az űrhajó a pálya végére ért (jobb szélső mező), a kilépéssel azonos sorban a pálya elejére lépjen be! Ekkor a régi akadályok eltűnnek, és három új akadály jelenik meg. A gép számolja a sikeres áthaladások számát és a számkijelzőn kijelzi azt. Opcionálisan minden sikeres áthaladás után nehezíthető a játék az űrhajó sebességének megnövelésével.