Aknakereső - Specifikáció

# A program célja és menete

A program célja a játékos szórakoztatása. A program maga egy érdekes játék, amely logikai tudást igényel. A játék célja az, hogy egy bizonyos méretű játéktáblán felfedjünk az összes mezőt, amely nem tartalmaz aknát. A tábla méreteit és az aknák számát a játékos adhatja meg. A tábla felfedetlenül jelenik meg a játékos előtt és neki kell dönteni melyik mezőket fogja felfedni. Ezt kattintással teheti meg. A mezők lehetnek üresek, tartalmazhatnak egy számot vagy aknát. A mezők felfedhetők, ha a játékos a bal egér gombbal rájuk kattint. Ha a játékos egy olyan mezőt fed fel, amin akna van, akkor a játéknak vége. Ha egy mező nem tartalmaz aknát, akkor a mezőn egy szám fog megjelenni, amely megmutatja, hogy hány szomszédos mezőn van akna. Szomszédos mezőnek számít mind a nyolc körülötte lévő mező, azok is, amiknek csak a sarkai érintkeznek. Ha a mező nem tartalmaz aknát, akkor felfedődnek a hozzá hasonló aknát szintén nem tartalmazó szomszédos mezők. Az aknák száma szerint a játékos megjelölheti azokat a mezőket, amelyek szerinte tartalmaznak aknát a jobb egérgombbal. Ezt el is veheti róla, addig viszont a mezőt nem lehet felfedni amíg meg van jelölve. A játéknak két esetben van vége, ha minden nem aknát tartalmazó mezőt felfedünk, vagy egy aknát tartalmazó mezőt fedünk fel.

# A program használata

A program indításakor egy kezdőképernyő fogad minket, ahol a pálya méretét és az aknán számát választhatjuk, a magasságát a fel/le nyilakkal, szélességét a bal/jobb nyilakkal és az aknák számét a w/s billentyűkkel lehet állítani. Az enter megnyomása után elindul a játék. A pálya felett látható egy időmérő, ami azt mutatja, hogy mennyi ideje játszik a játékos, illetve a megmaradó mezőmegjelölések száma. Miután a játék véget ért, a játéktábla felett megjelenik, hogy a játékos nyert-e, vagy veszített, enterrel léphet tovább a kezdőképernyőre. Újbóli enter nyomásával új játékot lehet kezdeni, a jobb felső sarokban az „x” gombbal pedig bezárni az ablakot.