

Aknakereső 2.0 dokumentáció

A feladat ismertetése

A program az ismert aknakereső játék egy kicsit továbbgondolt változatát valósítja meg. A játék célja, hogy a játékos megtalálja az összes olyan mezőt, amelyen nem található akna. Ezt úgy érheti el, hogy ha rányom egy mezőre az kiírja, hogy a szomszédos mezők (sarokkal érintkezőkön is) közül hány darabon fog robanni. A hagyományos aknakeresővel ellentétben nem csak egyfajta akna van. Ha a játékos sima aknára kattint, akkor veszít. Vannak más csapdák is, amik egyéb módokon befolyásolják a játékot: muszáj valamelyik szomszédos mezőre nyomni, olyan akna, ami rögtön felfedezi az összes körülötte lévő mezőt, így, ha azok bármelyikén van rendes akna a játékos azonnal veszít. A játékban lehetőség van arra, hogy a játékos az általa aknának gondolt mezőket megjelölje. A játéktér nagyságát és az aknák számát is a felhasználó tudja meghatározni.

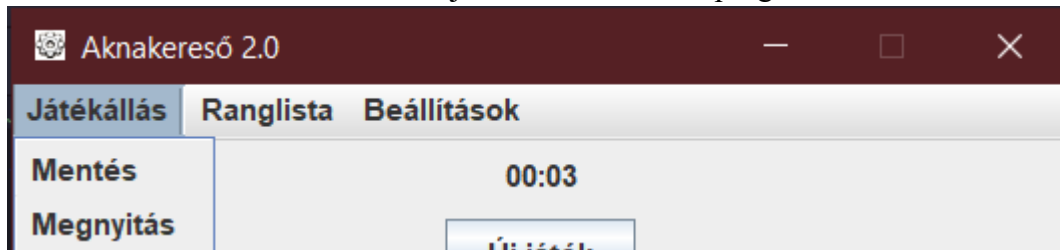
Megvalósított osztályok

Az osztályok leírását Javadoc-kal csináltam meg, a Javadoc mappa [index.html](#) fájlját megnyitva érjük el, illetve a kódban természetesen a megfelelő formában vannak az osztályok, függvények kommentezve.

A programom osztálydiagramja a következő oldalon látható

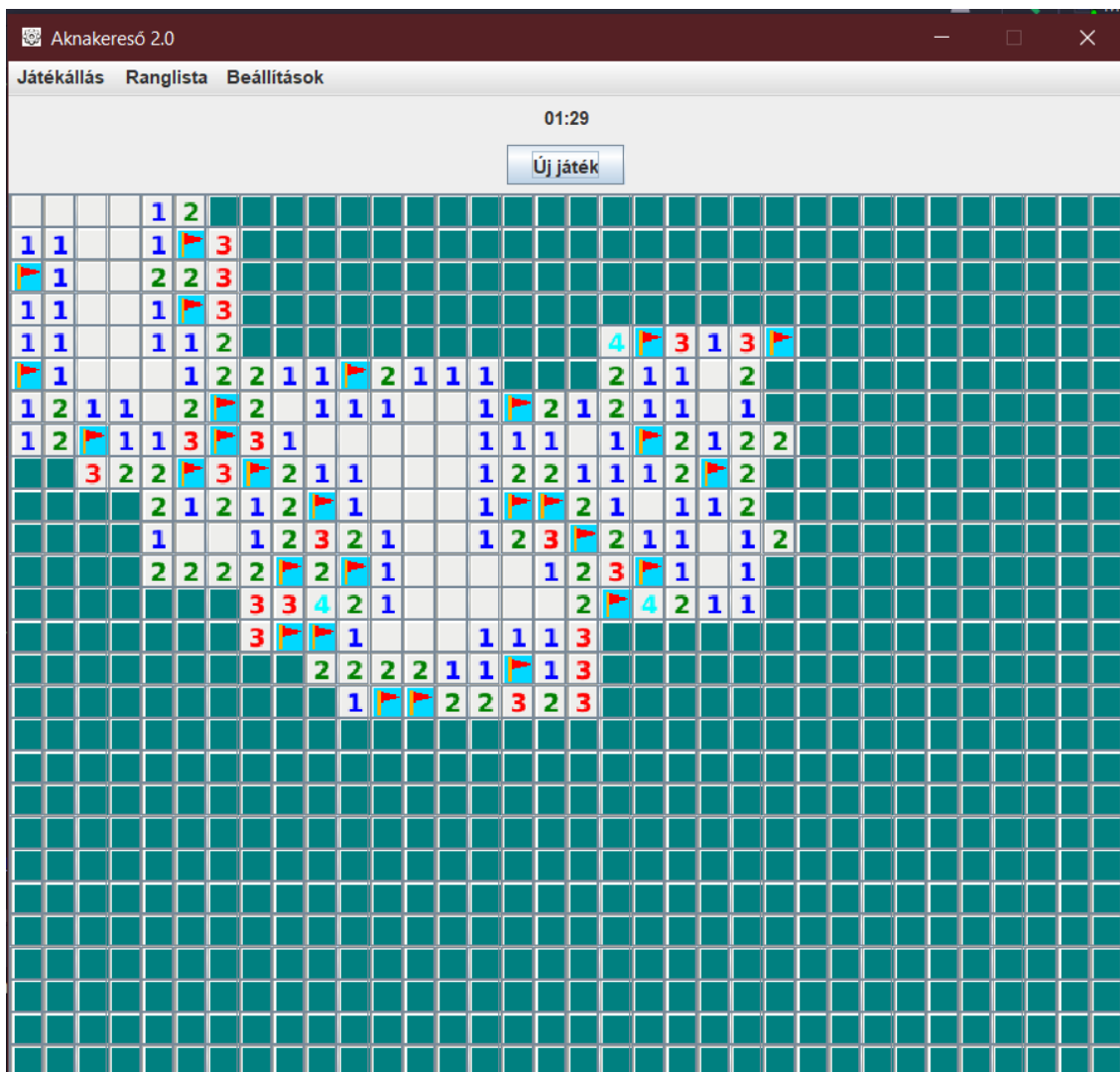
Felhasználóknak

- Új játék: Az ablakban van egy gomb, mellyel új játékot lehet kezdeni.
- Játék beállítása: a felső menüsorból érhető el ez a funkció, a Beállítások menüpont alatt
- Játék mentése/betöltése: ezt is a menüsorból érheti el a játékos, Játékállás menüponton belül, betöltésnél az előző mentett játékot tölti vissza a program



- Mezők megjelölése: a jobb egérgombbal kattint egy mezőre a felhasználó, ekkor kis zászló jelenik meg rajta
- Mezők megtekintése: a bal egérgombbal kattint egy mezőre a felhasználó
- Ranglista megtekintése: a játékban van egy ranglista a legjobbakról. melyet szintén a felső menüből lehet elérni, a Ranglista menüpontból

A játék fő ablaka így néz ki:






A ranglistára úgy tud felkerülni a felhasználó, ha megnyeri a játékot. A ranglista ablaka:

Ranglista			
Helyezés	Név	Pontszám	Idő
1	Gábor	4687	00:00:32
2	Dóri	2060	00:14:51

A beállításoknál lehet állítani a pálya szélességét és magasságát, azt, hogy a mezők hány százaléka legyen csapda, és, hogy a játékos szeretne-e az extra típusú csapdákból is a pályára. A beállítások ablaka:

Az alábbi csapdafajták vannak a programban:

- Akna: ha megtalálják a játéknak vége, veszít a játékos 
- Detonátor: ha megtalálják, az összes szomszédos mezőt felfedi, így 
- Medvecsapda: ha megtalálják, összezáródik, és a játékos „beragad”, következő lépése csak szomszédos mező lehet 

A játékot kétféleképpen lehet bezárni. Vagy a jobb felső sarokban az X-szel, vagy a Beállítások menü-ben a Kilépés menüpontot választva.

