

Aknakereső

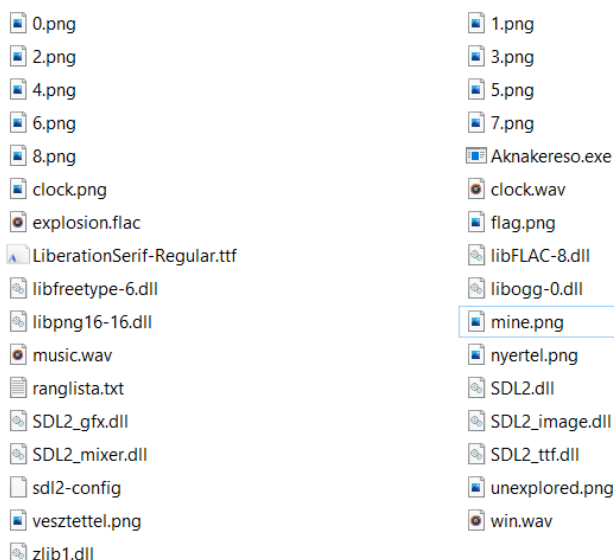
Felhasználói dokumentáció

Játékszabály

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 található bomba. Ha a játékos aknára kattint, akkor elvesztette a játékot. 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. Ezen felül a játékosnak lehetősége van felkerülni egy 5 fős ranglistára, ha elég gyorsan oldja meg a feladványt.

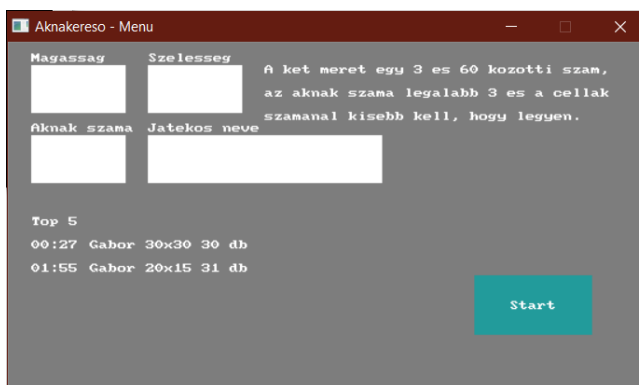
Indítás

A programot az Aknakereso.exe-re kattintással tudjuk indítani. A problémamentes futáshoz szükség van a következőkre az exe-vel egy mappában:



Főmenü

Indítás után ez az ablak jelenik meg. Megadhatja a felhasználó a pálya méreteit a mezőkre kattintva, az egér mozgatására kilépünk a mezőből. Ez magasság és szélesség esetén is egy 3 és 60 közötti szám. Az aknákat is hasonlóan, 3 és a cellák száma között kell megadni. Mindhárom esetben a nem szám karaktereket figyelmen kívül hagyja a program. Ha a számok nem megfelelőek, Startnál jelezni fog a program. A név alap esetben „Jatekos”, de egy maximum 20 karakteres nevet is meg lehet adni ékezetek nélkül. A menüben látható a ranglista is idő, név méret, aknaszám kiírásban. A Start gombra kattintással lehet továbblépni.



Játéklablak

Ebben az ablakban folyik a játék. Maximális mérete 700*800 pixel, de ha kevesebb sor van a pályán, mint oszlop, akkor az ablak magassága kisebb lesz. Bal fönt az Új játék gomb, a menüben megadott értékekkel újragenerál egy pályát. felül középen az eltelt időt látja a játékos, jobb oldalt pedig a Fomenu gombra kattintással a menübe térhet vissza. A pályán bal egérgombbal kattintva felfedhető a mező értéke, 0 esetén az egész környéket felderítjük. Jobb egérgombbal kis zászlócskákkal megjelölhetőek az általunk aknának gondolt mezők. Ekkor nem kell aggódni a véletlen rákattintástól, mert nem engedi a program a felfedést. Újabb jobb egérgombbal levehető a zászló. A játék akkor ér véget, ha a játékos aknára lép vagy eltelik 1 óra (mindkét esetben veszít) vagy ha minden nem akna mezőt felderít és ezzel megnyeri a játékot. Utóbbi esetben, ha elég gyors volt, felkerül a ranglistára, ezt a menübe visszatérve láthatja. A játékból minden esetben az ablak bezárásával tudunk kilépni.

