

Aknakereső specifikáció

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.

Megjelenés

A program SDL grafikus megjelenítést fog használni. Lesz egy főmenüje, ahol a játékos megadhatja a játéktér magasságát és szélességét és az aknák számát, majd a start gombra rányomva megjelenik az aknamező. Az ablak tetején látható lesz egy vissza gomb, egy új játék gomb a jelenlegi beállításokkal, és egy óra, a játékidő méréséhez. A cellák lehetnek üresek (még meg nem nézett), lehet rajtuk egy szám, attól függően, hány vele érintkező mezőn van akna, illetve, ha a játékos megjelölte, akkor egy kis zászlócska jelenik meg rajta.

Működés

A főmenüben a felhasználó megadja a méretet és a bombák számát, amik alapján a program legenerálja a pályát. Játék közben a vissza gomb a főmenühöz vezet. Az új játék gomb újragenerálja a pályán levő bombákat, és alaphelyzetbe állítja a játéktérét. Bal egérgombbal kattintva fedhető fel egy adott cella tartalma, ha a szám nulla akkor a szomszédos mezőket addig deríti fel minden irányban, amíg nem talál egy nullánál nagyobb számot vagy a játéktér szélére nem ér. Jobb egérgombbal meg lehet jelölni az adott cellát, ilyenkor a bal egérgombos felfedés nem lehetséges, újabb jobb gombos kattintás esetén eltűnik a jelölés. A játékból kilépni az ablak bezárásával lehet, az állást nem menti, legközelebbi indításnál újra a főmenüt hozza be. Ha a játékos aknára kattint, megjelenik a Vesztettél felirat, a vissza és az új játék gombokkal lehet navigálni. Ha minden nem aknát rejtő mező fel lett fedve a felhasználó megnyeri a játékot és ugyanazokkal a gombokat használva tud továbbmenni, mint vereség esetén.