## Aknakereső

## Programozói dokumentáció

A program osztályai és azok fontosabb függvényei:

- Main: az egyetlen feladata meghívni a menu class-t, a program jelenlegi iterációjában
- menu:
  - Konstruktora megvalósít egy framet, amiben 4 darab gombot helyez el, ez a 4 gomb további ablakokat nyit meg
  - o actionPerformed: azt figyeli hogy kattintottak-e valamelyik elöbb említett gombra, amennyiben igen, akkor a gombtól függően a megfelelő ablakot nyitja meg(és csukja be a jelenlegit)

## • PalyaAblak:

- Konstruktora a nehézségtől függően csinál egy ablakot és hív csinál egy pályát, timert, hozzáadja az ablakhoz a listenereket.
- o paint: a repaint() függvény hívja meg minden egyes action-re. arra szolgál hogy a kombonenseket grafikusan megfelelően jelenítse meg(kirajzolja a számokat, felrajzolja a pályát, megfelelő színnel jelzi a mezőket.
- vege: akkor hivodik meg amikor a játékos aknára kattintott, a vesztéskor a megfelelő paramétereket beállítja hogy felderüljön az összes aknás mező, leálljon a timer
- ActionPerformed : a menübe gombot és az ujjatekot figyeli, és ezeknek megfelelően állítja

## Pálya

- Pálya(): beállítja az adott nehézségű pálya adatait, magasság, szélesség, mezők és a felső fedő réteg alapértelmezett értékeihez.
- o getter és setter függvények: (egyértelmű)
- o general: olyan pályát generál amelynek az adott koordinátáihoz nem sorsolhat aknát(tehát az első katt nem lesz akna)
- o feltar: a nagy "szigetek" felderülnek, rekurzív függvény amely lehetővé teszi hogy egyszerre több mező is felnyiljon ha azok szomszédosak 0-sal
- o nyert(): visszaadja hogy a pálya nyerő pozicióban van
- Rekordok: az osztály amely serializálva van és ez tartalmazza a legjobb időket
  - getterek és settereket tartalmaz, a program végső iterációjában nem lett mind használva
  - o kiir: csak saját tesztelésre
- RekordokAblak:

- RekordAblak(): labeleket tartalmaz, a fele konstans szöveg a nehézségi fokozatokkal a másik fele az mentett legjobb időket mutatja, valamint menu gombot valósít meg
- o actionListener: a menu gombra figyel

