Dokumentáció

Specifikáció

A sokobanban egy mezőn 4 különböző dolog lehet. Üres mező, fal, ember vagy doboz. Az embert a billentyűzet vezérlőgombjaival lehet irányítani. Az ember addig tud menni, amíg falba vagy dobozba nem ütközik, ha falba ütközik, akkor nem megy tovább abba az irányba, ha az ember dobozba ütközik, azt a dobozt elkezdi tolni, amíg nincs a doboz útjában fal. A játék célja, hogy az ember a dobozt/dobozokat betolja egy előre megadott helyre. A játék egy menüvel indul, ahol lehet választani a játék és a toplista közül. A játékban a rekordot az tartja, aki a legkevesebb lépésből végig tudja vinni az adott pályát. Ha a játékos eléri a toplista első tíz helyét, akkor meg kell adnia a nevét és pontszámával felkerül a toplistára. A pályák leírását egy fájlból fogja beolvasni a játék.

Programozói dokumentáció

A játék a pályát beol.txt fájlból olvassa be,ebből 2D-s tömböt alkot és ezt kezeli. A program a sokoban.png-ben található képeket használja a figura, doboz és a fal megrajzolására illetve a doboz.png-t használja a menüben. A játékot a nyíl billentyűkkel lehet irányítani illetve az enter és a backspace gombokkal lehet navigálni a menük között vagy az egér használatával.

**Tabla \*\*uj\_allas( int \*sor,int \*oszlop, int \*ex, int \*ey,int \*celdb)**

Beolvassa a pályát a fájlból, megadja hány soros, oszlopos hány cél van a pályán illetve ex ez megadja hol áll az ember.

**void mozdul(size\_t oszlop, Tabla tabla[][oszlop],int \*x,int \*y,int \*le,int x1,int y1,int \*darab)**

Lép az ember a bemenettől függően valamerre ha tud és magával tolja a dobozt is ha lehetséges. Illetve számolja a lépéseket

**void mezo\_rajzol(int sor,int oszlop,SDL\_Surface \*forraskep, SDL\_Surface \*celkep, Tabla** melyik, int x, int y,Tabla cel[][oszlop],Tabla tabla[][oszlop],int celdb,int \*\*darab,int \*\*nyert)

Kirajzolja az állást, illetve megnézi nyert-e.

**void tabla\_rajzol(int sor,int oszlop,Tabla tabla[][oszlop], SDL\_Surface \*forraskep, SDL\_Surface \*celkep,int \*darab,Tabla cel[][oszlop],int celdb,int \*nyert)**

kirajzolja a hátteret és meghívja a mezo\_rajzol –t

**void sokoban(int argc, char \*argv[])**

ebben van a sokoban játék

**void unicode\_2\_utf8(UniKar const \*be, Bajt \*ki)**

Unicodeból utf8-at csinál.

**int input\_text(UniKar \*dest, int x, int y, int sz, int m,SDL\_Color hatter, SDL\_Color szin, TTF\_Font \*font, SDL\_Surface \*screen)**

Beolvassa a ranglistára a nevet.

**void kirang(SDL\_Surface \*screen,SDL\_Surface \*felirat,SDL\_Rect hova, TTF\_Font \*font,rang tomb,int i,int hanyadik)**

Kiírja a ranglistát.

**void rajz(SDL\_Surface \*screen,SDL\_Surface \*felirat,SDL\_Rect hova, TTF\_Font \*font,SDL\_Color szin,rang \*rtomb,int rdb,int \*uj,UniKar \*szoveg,int hanyadik)**

Kirajzolja a képernyő elemeit és meghívja a kirang függvényt.

**void beolv(rang \*rtomb,int \*rdb)**

Beolvassa a ranglistáta rang.txt-ből, ha nem létezik akkor elkészíti a rang.txt-t

**void ranglista(int argc, char \*argv[])**

Ranglista főprogramja.

## Tesztelési dokumentáció

A játék a sokoban.png, doboz.png, LiberationSerif-Regular.ttf, beol.txt nélkül le se fut hanem hibaüzenetet dob ki. Amennyiben ezek megvannak de nem létezik rang.txt ez nem okoz problémát ilyenkor elkészíti az adott fájlt. A ranglistában hibák léphetnek fel ha a bekért névbe szóközt vagy más elválasztó karaktert írunk.

Felhasználói dokumentáció

A játék célja, hogy a dobozokat betoljuk a más színnel megjelölt helyre. Egy dobozt a figurával lehet eltolni. Egyszerre csak egy dobozt lehet tolni és a falon nem lehet átmenni. A figurát a nyilakkal lehet irányítani illetve enterre újra lehet indítani a játékot, vagy az Ujra gombra kattintva. A backspace gombbal lehet visszatérni a menübe illetve a vissza gombbal. A menüt egyaránt a billentyűzettel illetve az egérrel is lehet vezérelni. A ranglistára az kerül fel aki benne van az első 10 emberben, aki a legkevesebb lépésből végig tudta vinni a pályát.