

Felhasználói dokumentáció

A **Töltések** program egy játék, amiben a felhasználó feladata, hogy eljuttasson egy pozitív töltést egy megadott célhoz. A pálya bal oldalán található az ágyú, ami kilövi a töltést. A pályán különböző töltések és akadályok vannak elhelyezve, amelyek nehezítik a feladatot. A játékos szintén tud elhelyezni töltéseket a pályán.

A felhasználónév:

A program indításakor megjelenik a console ablak, ahol a felhasználó meg tudja adni a felhasználónevet. A felhasználónév maximum 10 karakteres lehet. Miután a felhasználó beírta a nevet, egy enter kell nyomni. Ha a felhasználónév nem megfelelő a program másik felhasználónevet kér.

A menü:

Ha helyes felhasználónevet adott meg a felhasználó, akkor megjelenik a menü. A menüben 3 menüpont van, amik között a felhasználó a fel, le nyilakkal tud váltogatni. Az enter megnyomásával tudja a felhasználó kiválasztani a kívánt menüpontot.

A játék:

Ha a játékot választotta a felhasználó, akkor megjelenik az első pálya. Ha sikerül egy pálya rögtön megjelenik a következő.

A pálya felső sávjában található a felhasználó neve, a pálya sorszáma és a lövésszám.

A pályán lévő ágyú szögét a felhasználó a fel, le nyilakkal tudja változtatni. A pálya bal szélén lévő sávban található a felhasználható töltések. A felhasználó az egér bal gombjával a töltésre kattintva tudja behúzni a pálya kívánt helyére a töltést. A töltést nem lehet elhelyezni a célon és más töltéseken. A már elhelyezett töltéseket nem lehet mozgatni, viszont az egér jobb gombjával a töltésre kattintva a töltés eltűnik a pályáról. A space gomb megnyomásával tudja elindítani a felhasználó a mozgó töltést.

Ha a töltés célba talál, a pálya sikerült és a program megnyitja a következő pályát, az utolsó pálya esetén pedig a menüt.

Ha nem sikerült egy lövés, a felhasználó újra próbálkozhat.

Az eredmény fájlba kerül. Az eredményeket az eredmények menüpontban lehet megtekinteni.

Az eredmények:

Az eredmények menüpont kiválasztásával megjelenik a legjobb 10 eredmény. A felhasználó az enter megnyomásával tud visszalépni a menübe.

A kilépés menüpont választásával a program bezáródik.