

A programozás alapjai 3

Házi feladat ötlet

Fejes Kristóf
EOT1QW

Aknakereső

Az egyszemélyes közismert aknakereső játék, melynek a célja, a pályán elrejtett összes akna megtalálása, vagyis minden olyan mező felfedése, amely alatt nincs akna. A játék méri a kezdés óta eltelt időt, illetve, hogy még mennyi akna található jelöletlenül a pályán.

Egy egyforma mezőkre osztott táblával indul a játék, ezek alatt rejtőzködnek az aknák. Egy mezőt feltárni kattintással lehet. Ha egy mező feltárult, és mellette akna található, akkor annak darabszámát egy számmal fogja jelezni. Ha a játékos aknamentes mezőre kattint, akkor azzal felfedi a szomszédos mezőket, illetve az aknamentes mezők szomszédjait is. A játék véget ér, ha a játékos egy aknamezőt tár fel, ilyenkor az összes akna láthatóvá válik. A mezőket fel lehet fedni, illetve megjelölni zászlóval vagy kérdőjellel. A jelöléseknek csak a játékos számára van szerepe, a játék teljesítéséhez nem szükségesek, csak segítséget nyújtanak.

A játék egy grafikus menüvel indul, ahonnan indítható új játék, folytatható az utoljára félbe hagyott, megtekinthető a dicsőséglista, és ki lehet lépni a programból.