

A programozás alapjai 3

Felhasználói Dokumentáció

Fejes Kristóf
EOT1QW

Aknakereső

A játékról

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.

Use-case-ek

Főmenü

A játék egy grafikus menüvel indul, ahonnan indítható új játék, folytatható az utoljára mentett játék, megtekinthető a ranglista, és ki lehet lépni a programból. Ezeket a funkciókat a felhasználó gombokat használva érheti el, amelyek feltüntetett szöveg szerinti utasítást hajtják végre. A gombokat az egér bal kattintásával aktiválhatja a felhasználó.

Az „új játék” gombra kattintva megjelenik egy szöveg beviteli mező ahol megadhatjuk a játékosnevünket és egy véglegesítés 'OK' gomb. A 'OK' gombra kattintva elindul a játék.

A „Játék folytatása” -gombra kattintva a felhasználó folytathatja a legutóbb mentett játékát. Ha nincs mentett játék, új játék indul el.

A „Ranglista” -gombra kattintva, megjelenik a ranglétra helyezés szerinti csökkenő sorrendben, ezen a felületen a „Vissza” -gombra kattintva térhet vissza a felhasználó a főmenübe.

A „Kilépés” -gombra kattintva a program leáll.

Játék közben

Ezen a felületen az ablak felső részén jelenik meg az időszámláló, illetve a játékos neve.

A játéktérre kattintva a felhasználó irányíthatja a játékot. Bal kattintással felfedheti a mezőt. Jobb kattintással pedig jelölőket helyezhet el rajta.

A játék megnyerése esetén a játékos a teljesítés idejét a játékosnevét látja a képernyőn.

Játék közben az ablak alján három gomb található. Az „Új Játék” gombra kattintva új játék indul el. A „Vissza a Főmenübe” gombra kattintva megjelenik a menü. A „Mentés és Kilépés” gombra kattintva elmenthetjük az aktuális játékállást és visszalépünk a főmenübe.

Ez a mentett játék később a főmenüből folytatható.