

A programozás alapjai 3

Házi feladat felhasználói dokumentáció

Név:	Lapu Kornél
------	-------------

Spheretris

Program indítása és menü

A programot elindítva a menünek kell megjelennie, két gombbal, amikre bal egérgombbal való kattintással lehet, másik felületre navigálni.

A felső gomb „New Game” felirattal, új játékot kezd.

Az alsó gomb „Scores” felirattal, a pontok képernyőre visz, ahol az elért pontok tekinthetők meg.

A programból a jobb felső sarokban található „X”-el lehet kilépni, ha a játék során vagy a játék vége képernyő-n történik a kilépés, akkor az elért pont nem kerül mentésre!

Játék

A „New Game” gombra kattintva a menüben a játék egyből kezdődik, ahol a középpontban található fehér színű blokk felé zuhan minden alakzat.

Először fentről majd a jobb felső sarokból, utána jobbról stb. Az óramutató járásával megfelelő irányban körben jelennek meg az új alakzatok, ha az előtte lévő alakzat leesett (Nem tud közelebb mozogni a fehér középpont felé.)

A játék célja:

A lehető legtöbb pontot elérni.

Pontot akkor lehet szerezni, ha a középponttól koncentrikus négyzet alakú „gyűrű” teljesen bezáródik, minden eleme kitörlődik és annyi pontot jelent, ahány blokk törlésre került.

A teljes „gyűrű” törlése a középponttól távolabb található blokkok beljebb zuhannak.

A játék a megszerzett pont alapján egyre gyorsabb ütemben lépteti a zuhanó alakzatokat.

Fontos megjegyezni, hogy a beljebb zuhanó blokkok, akár el is torlaszolhatják az utat, ha a leesés után alakul ki egy teljes kör.

Ilyen akkor történhet, ha a leesés előtt a „gyűrű” majdnem teljes volt, kivéve a három sarok elemében hiányzott valamelyik blokk, de legalább egy blokk volt ott.

Ezek a „gyűrűk” fehér színűre változnak, jelezve, hogy nem lehet kitörölni őket.

Érdemes elkerülni, hogy ez megtörténjen, hiszen ezzel is nehezebb lesz lerakni az új alakzatokat, mivel kevesebb ideig esnek a blokkok és nagyobb „gyűrűket” kell létrehozni újabb pontok szerzéséhez.

Ez az **1. ábrán** látható.

A játékot segíti egy helyezés jelző, ami akkor jelenik meg amikor egy alakzat már nem tud tovább mozogni.

Érdemes figyelni, hiszen ez mutatja, hogy milyen blokkok hiányoznak még a teljes gyűrű kialakításához.

Ez a **2. ábrán** látható.

Irányítás:

A nyíl billentyűk segítségével lehet irányítani a még zuhanó alakzatot.

A nyilaknak megfelelő négy irányba lehet mozgatni az alakzatot: fel, le, balra, jobbra.

Csak a gravitációra merőlegesen és a gravitáció irányába, maximum három irányba lehet mozgatni az alakzatot.

Például:

Ha a gravitáció lefelé mutat, akkor jobbra vagy balra lehet mozgatni.

Ha a gravitáció jobbra felfelé mutat, akkor csak jobbra és felfelé lehet mozgatni, más irányba nem. Ehhez hasonló eset a **3. ábrán** látható A mozgatót segíti egy gravitációs indikátor (egy szürke háromszög) az éppen zuhanó alakzat körül. Ez az indikátor mutatja, hogy az alakzat milyen irányba fog esni, amikor a következő léptetés megtörténik.

Minden mozgató után is frissülhet, ezzel is segítve a játékost, hogy milyen irányba fog történni az esés. **Forgatás:**

A zuhanó alakzatot az óramutató járásával megegyezően lehet forgatni a „Space” – szóközs billentyű segítségével.

Az alakzat nem fog elfordulni, ha a forgatás miatt ütközés következne be vagy már bekövetkezett.

Egyéb billentyű parancsok:

A játékot az „R” billentyű lenyomásával lehet gyorsan újratekinteni, ebben az esetben elért pontszám elveszik és az új játék 0 ponttól kezdődik.

A játékot feladni az „Esc” billentyű megnyomásával lehet feladni, ebben az esetben megtörténik a játék vége és a pontozás is.

Játék vége és pont elmentése

A játéknak akkor van vége, ha az éppen leeső alakzatnak van olyan blokkja, ami a nem látható játéktérben van. Tehát „kilóg” a játéktérrel a legutoljára lerakott alakzat.

Ekkor a játék egy pillanatra megáll, időt hagyva az érintkezés észrevételére, majd a játék vége képernyőre vált.

Itt a játék kiírja az elért pontszámot, ha ez az eddigi legnagyobb pontszám, azt is jelzi egy „NEW HIGH SCORE” felirattal.

A szövegbeviteli mezőbe az angol abc betűiből adhatjuk meg a nevet, amire az elért pontszámot menteni akarjuk.

Ha nem kerül beírásra név, de az „OK” gombra kattintás megtörténik, akkor „ANONYMOUS” néven lesz bejegyezve a pontok közé az elért pontszám.

Az „OK!” gombra kattintással menti a program a bevitt adatot és a pontszámot egy helyi fájlba, amit későbbi indítások során is használ.

Ha nem történik meg az „OK” gombra kattintás, de a programot bezárják az „X”-el akkor a pontszám elveszik, nem kerül elmentésre.

Az „OK” gombra kattintva, a program megjeleníti az összes pontot tartalmazó képernyőt.

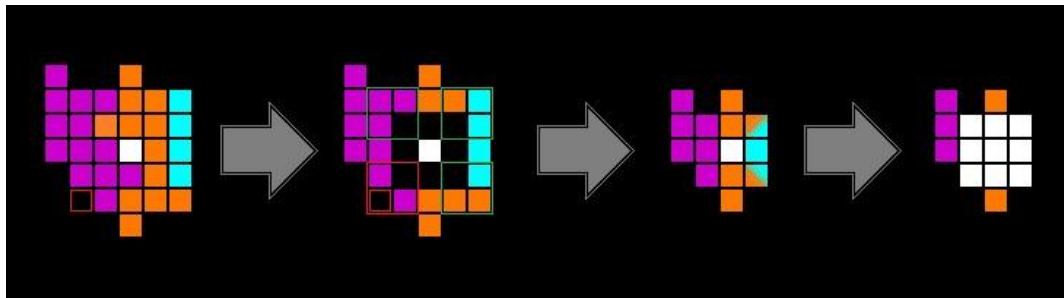
Pontok megjelenítése

Ezen az oldalon meg lehet tekinteni az éppen elért pontot és régebbi pontszámokat is.

Ha már nem fér ki az oldalon található pont akkor a felületet az egér görgőjével, vagy a jobbra található csúszkával lehet mozgatni és megnézni az éppen nem látható pontszámokat.

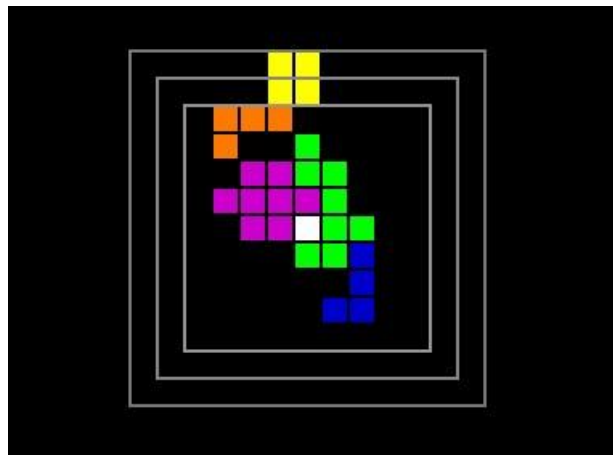
Ebben a képernyőn található gombbal a program menüjébe lehet visszatérni.

Ábrák

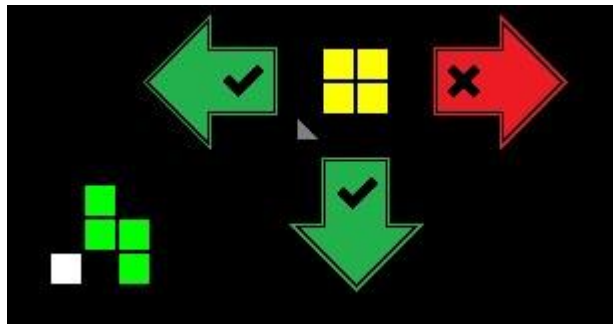


1. ábra - (balról jobbra):

1. Belső sor tele, külső sor majdnem tele
2. Megtörténik a pontozás és kitörlés
3. Beljebb esnek a blokkok
4. Ha itt található teli „gyűrű” akkor az átalakul és nem lehet kitörölni



2. ábra – A fehér/szürke vonalak - amik négyzeteket alkotnak - a lehelyezett alakzatnak a blokkjait jelöli, ahol kialakíthattak volna teljes „gyűrűt”



3. ábra – A gravitáció balra lefelé mutat, ezért csak balra és lefelé lehet mozgatni, jobbra nem