

Felhasználói Dokumentáció

Kurely Mózes

F0QEL1

Kamisado

A program célja:

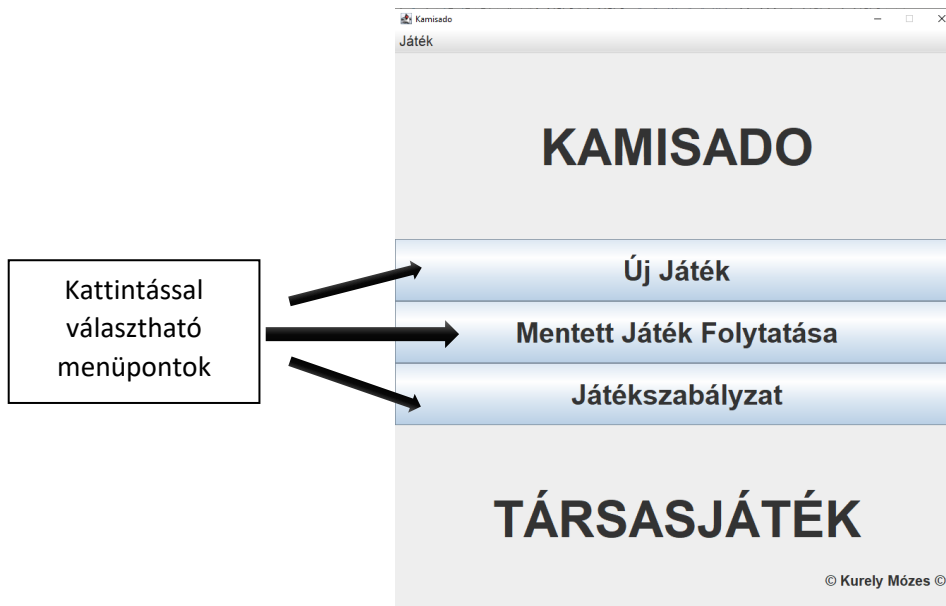
A program a Kamisado játékot valósítja meg ami egy izgalmas társasjáték, amelyben a játékosok sárkánytoronyokkal lépnek egy színes játéktáblán. A cél az, hogy az egyik torony elérje az ellenfél alapvonalát. A játékban a következő szabályok érvényesek:

- A játék két játékos között zajlik, akik fehér vagy fekete tornyokat irányítanak.
- A tornyok tetejei különböző színűek, amelyek megegyeznek a tábla mezőinek nyolc színével.
- A játékosok felváltva lépnek tornyaikkal, de csak olyan toronnyal, amelynek színe megegyezik annak a mezőnek a színével ahová az előző játékos a bábujával lépett.
- A tornyok csak egyenes vonalban mozoghatnak előre vagy átlósan előre, és nem ugorhatnak át más tornyokat.
- A játék akkor ér véget, amikor valaki eljuttat egy tornyot az ellenfél alapvonalára, vagy patthelyzet alakul ki. Részletesebb szabályzat [ide kattintva](#) érhető el.

Főbb részek:

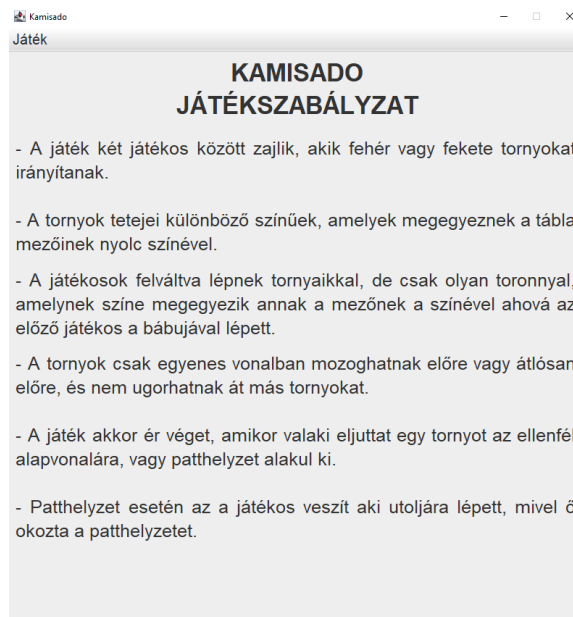
Főmenü:

A program elindításakor a Főmenü jelenik meg amely a képen is látható. Ezen 3 menüpont található, melyekre kattintva az adott menüpont kerül betöltésre.



Játékszabályzat:

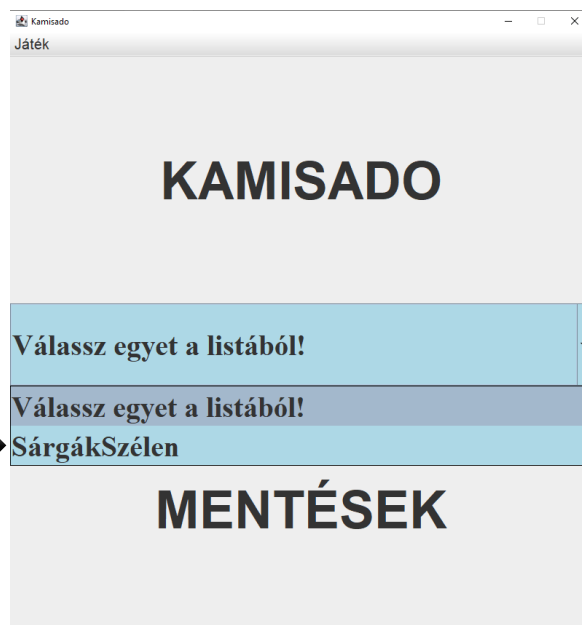
A főmenüben a Játékszabályzat menüpontot választva betöltődik az alább is látható játékszabályzat. Ezt részletesen tartalmazza a különböző végkimenetek jelentését. Illetve az elfogadható lépések leírását.



Mentett Játék folytatása:

A főmenüben a Mentett Játék folytatása menüpontot választva betöltődik az alább is látható legördülő listát tartalmazó oldal. Itt kiválaszthatjuk az általunk előzetesen mentett játékok közül, azt amelyet szeretnénk folytatni. A kiválasztás után betöltődik a mentett Játékot megjelenítő oldal.

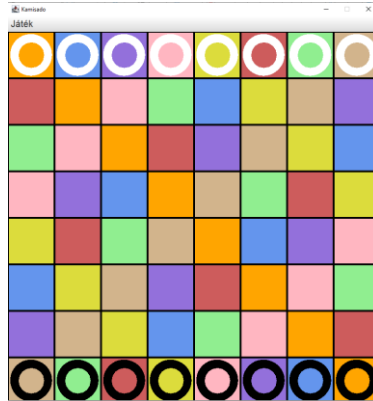
Kattintással
választható
mentett játék
betöltése



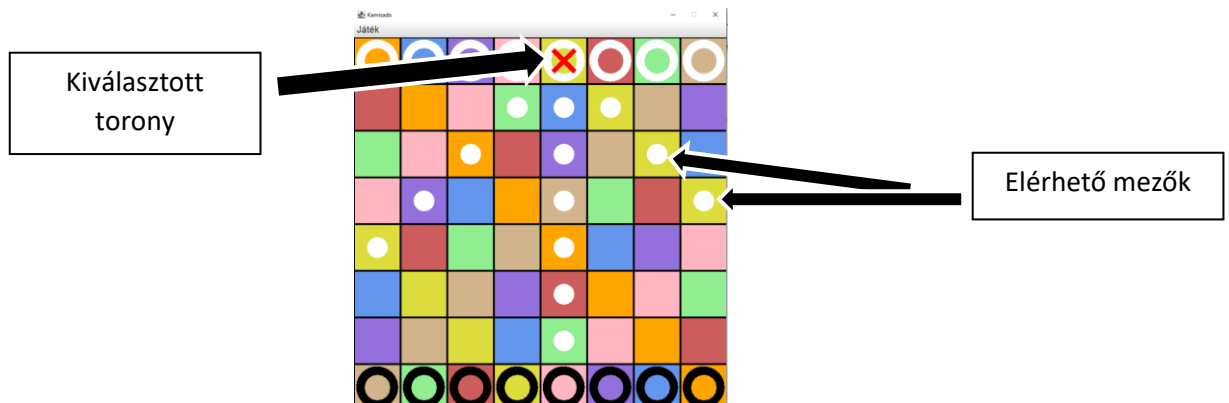
Legördülő lista
lenyitása

Új Játék:

A főmenüben az Új Játék menüpontot választva betöltődik az alább is látható, a játékpályát tartalmazó oldal. A tábla felső sorában találhatóak a Fehér játékos tornyai, míg a legalsó sorban a Fekete játékoséi.

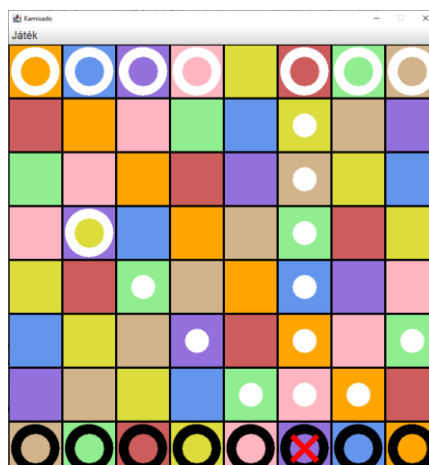


Mivel a Fehér kezd, ezért neki kell először kattintással kiválasztani, hogy melyik toronnyal kíván lépni.

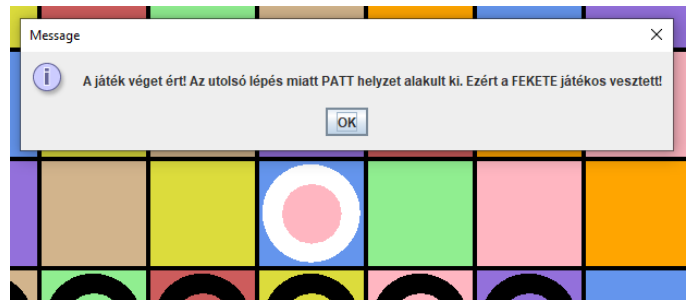
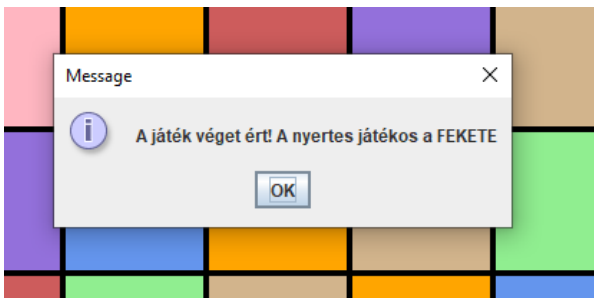


Azt aktuálisan kiválasztott tornyot megjelöli a játék egy piros X-el. Ezen kívül azok a mezők amelyekre azzal a toronnyal tud lépni a játékos fehér ponttal a közepükön jelennek meg. Azok közül az egyikre rá kattintva, a kiválasztott torony áthelyeződik a kiválasztott mezőre.

Mivel egy lépés meghatározza, hogy a másik játékosnak melyik tornyával kell lépni, ezért a lépéssel egyidejűleg kiválasztásra kerül az ellenfél megfelelő tornya, és kijelölődnek, a lehetséges helyek.

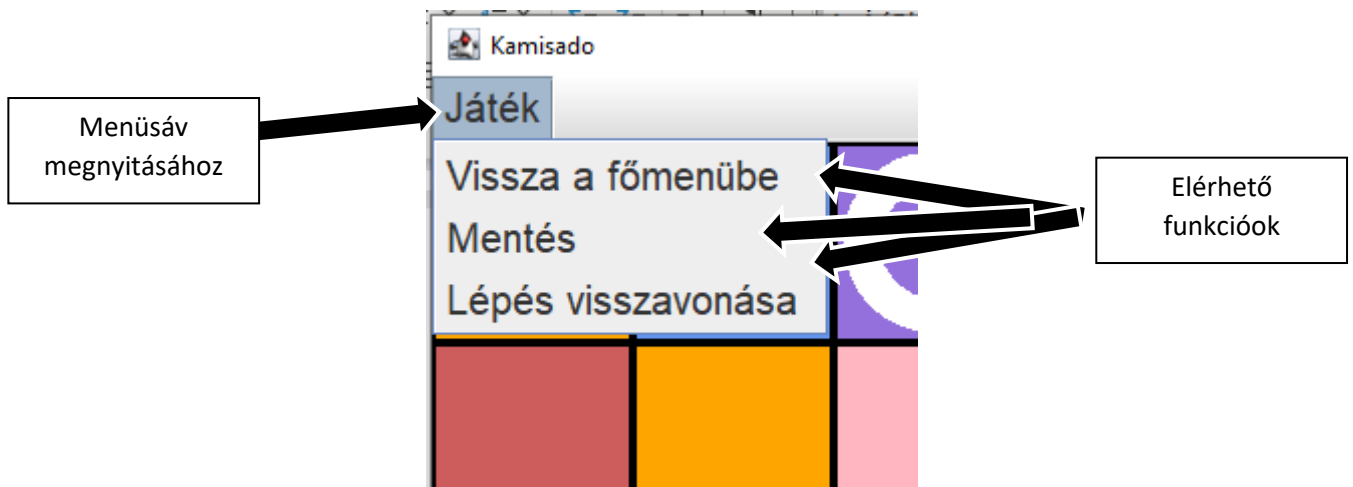


Amennyiben a játék véget ért, azt felugró ablakkal jelzi, az program.



A programban elérhető a Játék menü sáv.

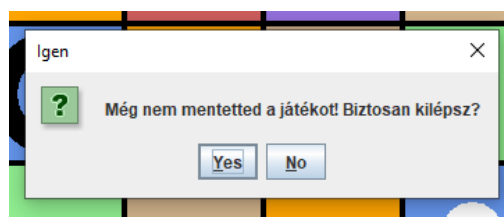
Innen 3 funkció érhető el melyek a következők:



Vissza a főmenübe:

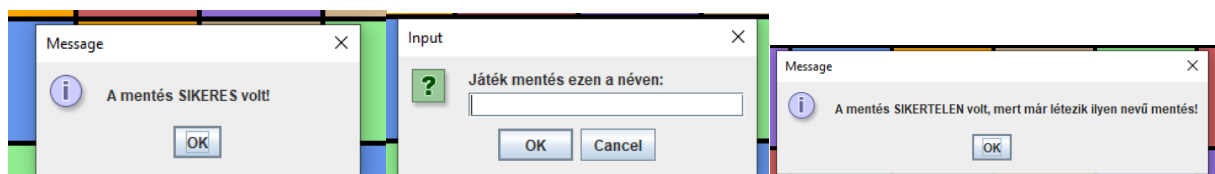
Erre kattintva, amennyiben a játék állása el van mentve, vagy már vége van a játéknak, a program visszalép a főmenübe.

Ellenkező esetben a következő figyelmeztető üzenet jóváhagyásával engedi vissza a felhasználót a főmenübe:



Mentés:

Erre a pontra kattintva felugrik egy ablak, ahol a mentés nevét kell megadni. Ez után megjeleníti, hogy sikeres volt-e a mentés vagy sem.



Lépés visszavonása:

Erre a pontra kattintva az utolsó lépés visszavonásra kerül. A játék onnan folytatódik. Egy játékon belül, akár az összes lépést vissza lehet vonni.

Menüpontok közötti váltás

A főmenü kivételével mindenhol van lehetőségünk visszalépni a Főmenübe. Ezt a jobb felső sarokban található Játék menüsáv lenyitása után, a Vissza a főmenübe opció kiválasztásával lehet megtenni. Ennek mikéntjét a Játék rész esetén már kifejtettem. A másik két panel, a Mentett Játék folytatása és a Játékszabályzat esetén pedig bármilyen figyelmeztetés nélkül, csak vissza lép a program a Főmenü képernyőjére.

