

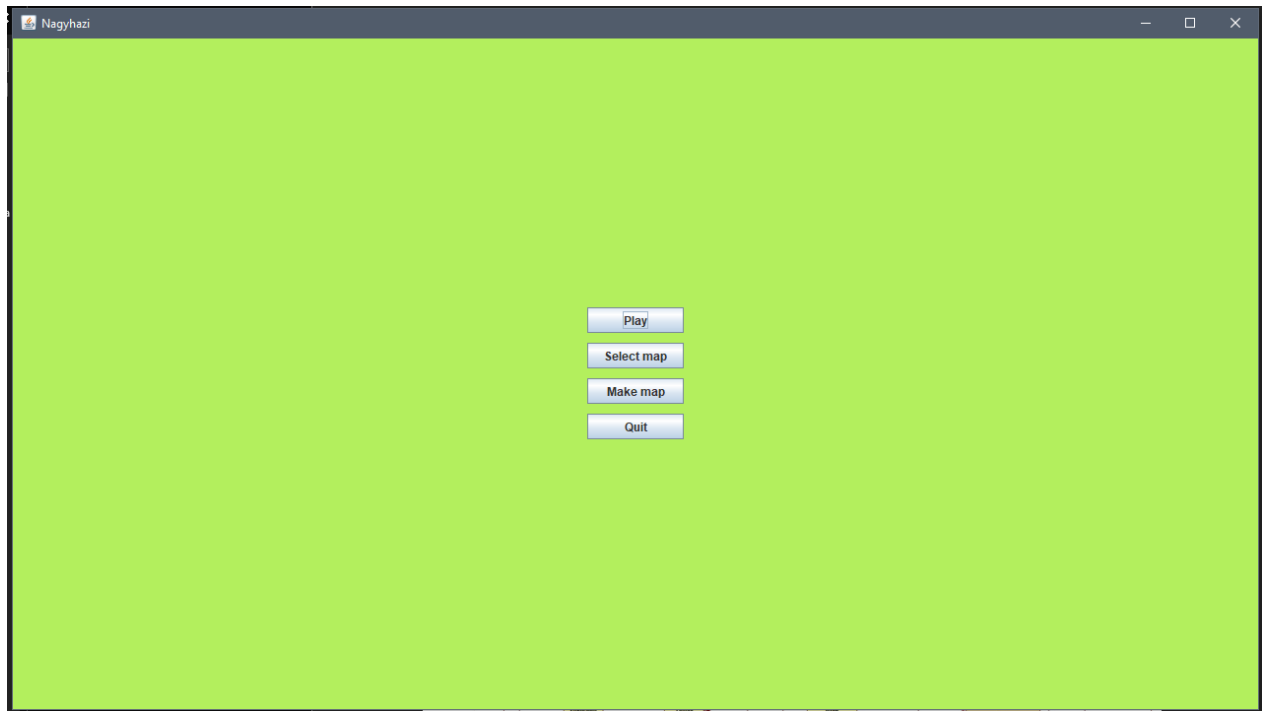
# Programozás alapjai 3.

## Házi feladat dokumentáció

### Györgydeák Levente – NC102T

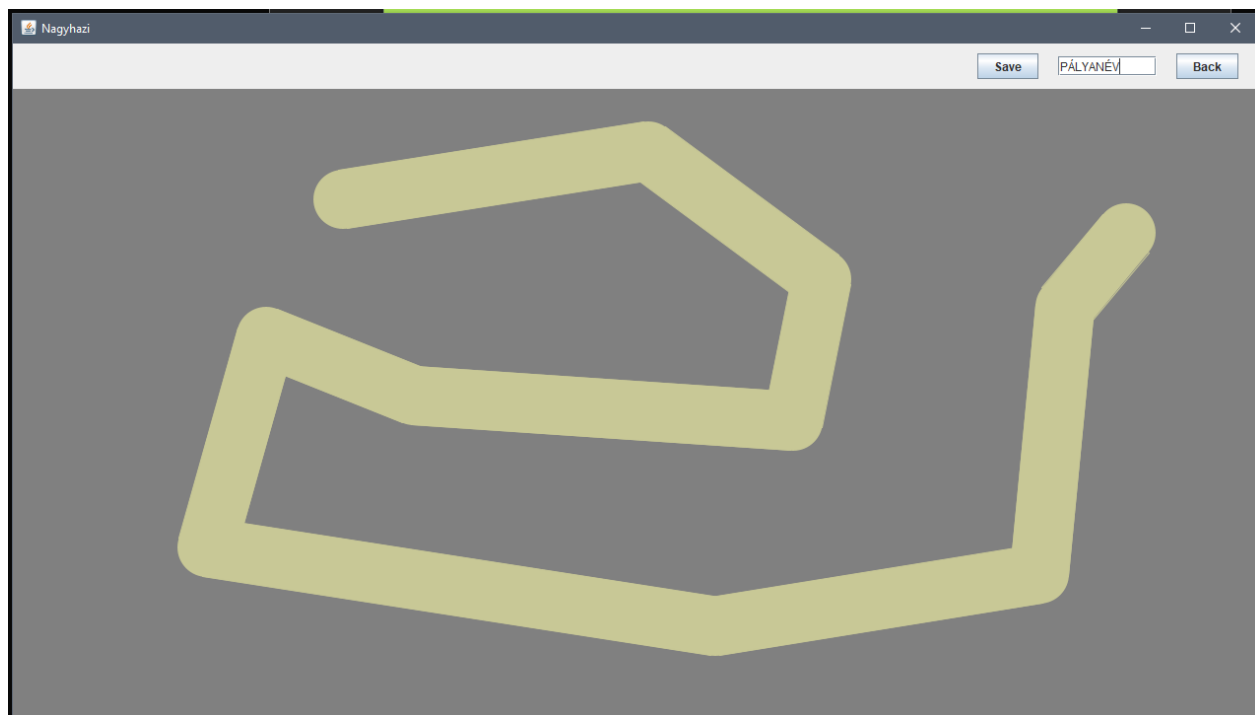
#### Felhasználói kézikönyv:

A főmenü nézetben az alábbi opciók vannak: „Play”, „Select Map”, „Make Map” és „Quit”.



A „Quit” gombra kattintva bezárul a játék.

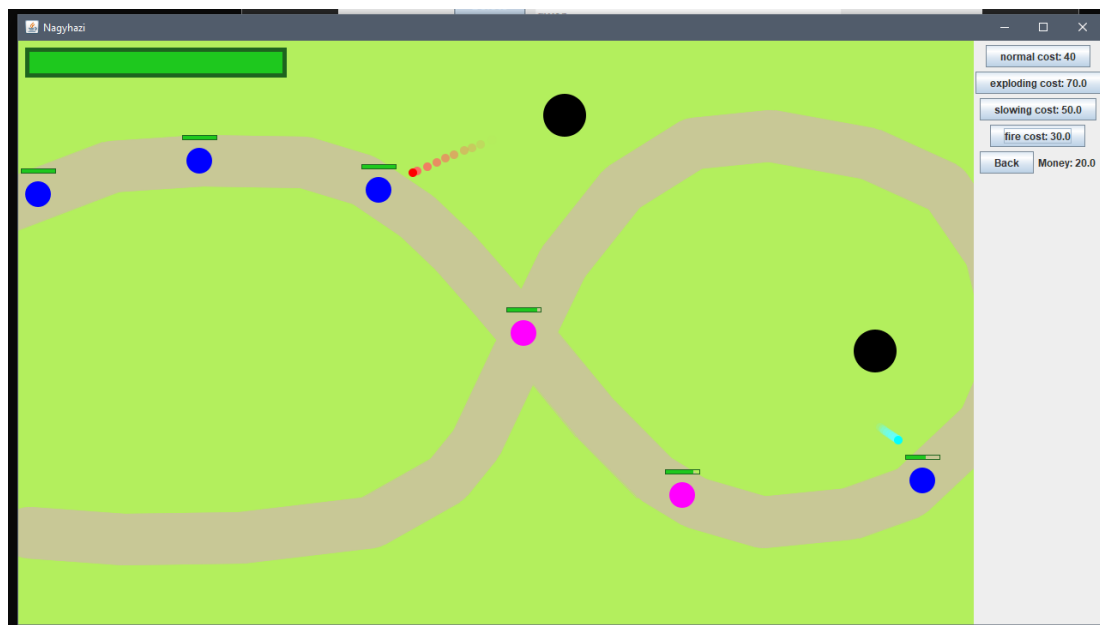
A „Make Map” menüpontra kattintva egérekattintásokkal készíthetünk egy pályát, ami pontokból áll. Bal kattintással új pontot hozhatunk létre, jobbal pedig meglévőt törölhetünk. Ebben a nézetben van egy olyan gomb (Save), amire rákattintva elmenti a pályát, és megadhatjuk azt is, hogy milyen néven. A Back nevű gombbal visszalépünk a főmenübe.



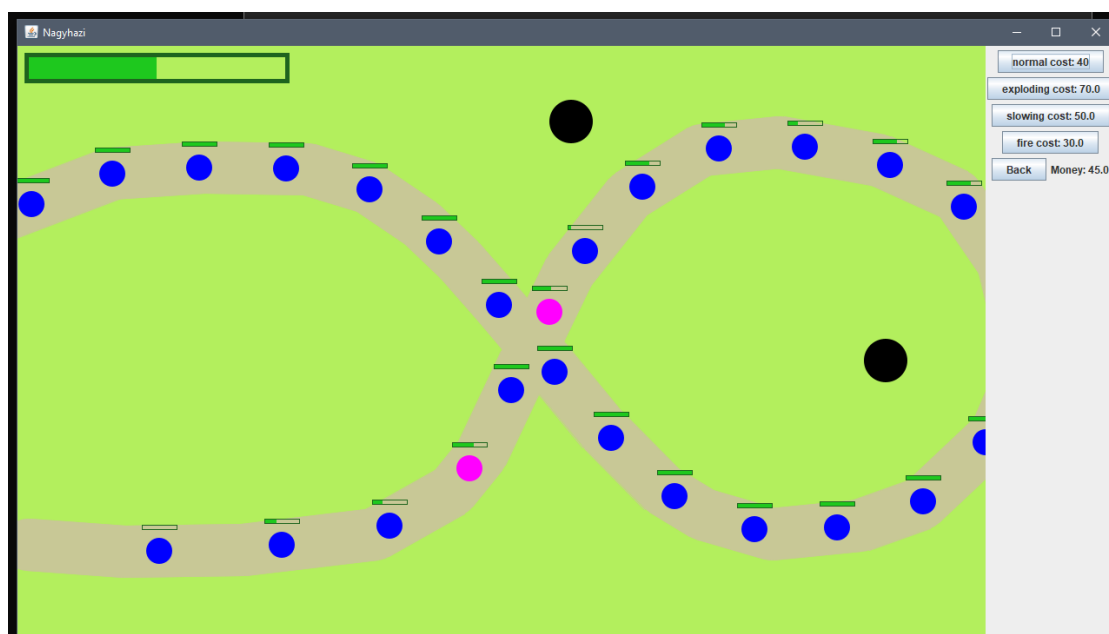
A „Select Map” gombra kattintva ki lehet választani a pályát, amin játszani akarunk. A kiválasztott pályára rákattintunk, majd a Select gombbal kiválasztjuk, és amikor elindítjuk a játékot, akkor a kiválasztott pályával indul el. A Delete gombbal a kiválasztott pályát törölhetjük. A Back gombbal visszaléphetünk a főmenübe. Ha nem választunk ki pályát, akkor a „default.txt” pálya fog betöltődni.



A „Játék” menüpont kiválasztásával elindul a játék a korábban kiválasztott pályával. A korábban elkészített pályából, ami pontokból állt kirajzolódik egy útvonal úgy, hogy minden egymás után lévő pont között húzódik egy vonal. Ezt az útvonalat fogja követni minden ellenséges egység. Ha egy ellenség meghal, a játékos pénzt kap. A felhasználó tornyokat vehet és helyezhet el a pályán, ha van rá elég pénze. Ezek a tornyok különféle módon akadályozzák meg, hogy az ellenségek elérjenek a pálya végére, ugyanis, ha ez megtörténik, a játékos életerőt veszít. Ha a játékos élete 0 lesz, vagy alá esik, akkor a játéknak vége, a játékos veszített. Ha megadott számú ellenség megidézése után még mindig nem veszített a játékos, akkor a játékos nyert.



Bal felül látható a játékos életeréje

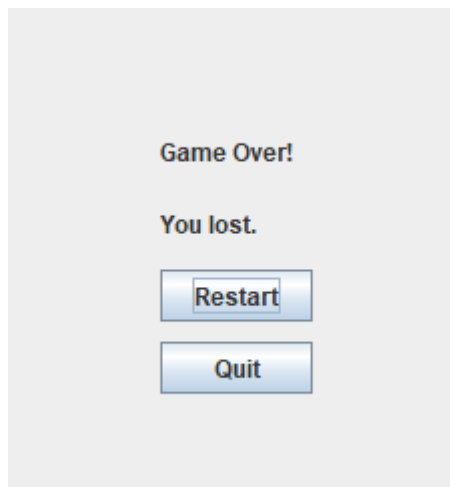


A játék végén attól függően, hogy nyertünk vagy veszítettünk 2 nézet fogadhat minket:

Ha nyertünk:



Ha veszítettünk:



Innen mindkét esetben újra lehet kezdeni a Restart gombbal, vagy ki lehet lépni a Quit gombbal.

## Az osztálydiagramm:

