

Aknakereső

Játék leírása

- A program egy klasszikus aknakereső játékot valósít meg. A játék célja, hogy a játékos felfedezze a mezőket anélkül, hogy aknára lépne. A mezők és aknák száma a nehézségi szinttől függően változik. Az aknák elhelyezkedése véletlenszerű.
- A játék időre megy, amennyiben a játékos felfedezi az összes mezőt aknák nélkül, megnyeri a játékot és felkerül a dicsőséglistára a megadott idővel és begéptelt névvel.

Megjelenés és vezérlés

Menü

- A játék indításakor egy menü jelenik meg, ahol a játékos kiválaszthatja a nehézségi szintet (könnyű, közepes, nehéz), kiléphet a játékból vagy megnézheti a dicsőséglistákat.
- A nehézségi szintek a következőképpen vannak definiálva:
 - Könnyű: 9x9 mező, 10 akna
 - Közepes: 16x16 mező, 40 akna
 - Nehéz: 30x16 mező, 99 akna
- A menüben a játékos a billentyűzet segítségével navigálhat (fel/le nyilak) és a `Enter` gombbal választhat.
- A kijelölt opciót egy `>` jelöli és fehér háttér.

Játék felület

- A kiválasztott nehézségi szint után a játék elindul.
- A felső részen az irányítások és a játék állapota (idő, aknák száma) látható.
- Az alsó részen a játéktábla jelenik meg, ahol a mezők és aknák helyzete látható.
- A játék konzolos alkalmazásként fut, és a játékos a billentyűzet segítségével navigálhat a mezők között.
- Pontos jelölések:
 - Nem felderített mező: `#`
 - Felderített mező (nincs környező akna): `.`
 - Felderített mező (környező aknák száma): `1-8`
 - Aknára lépés: `X` (játék vége)
 - Jelölt akna: `f`
 - Játékos pozícióját fehér háttér jelöli
- Pontos utasítások:
 - Mozgás: nyilak (fel, le, balra, jobbra)
 - Mező felfedése: `1`
 - Mező megjelölése aknaként: `2`
 - Kilépés a játékból: `q`
- Ha tábla határán túl lép a játékos, a pozíció a tábla másik oldalán folytatódik.

Dicsőséglista

- A dicsőséglista az összes eredményt eltárolja egy szöveges fájlban idő szerint sorba rendezve. Minden bejegyzés tartalmazza a játékos nevét, időt és nehézséget.
- Menüből kiválasztva (nehézségenként külön), táblázatos formában (rang, név, idő). A legjobb 5 eredmény jelenik meg.
- Győzelem után név bekérése (max. 20 karakter), eredmény hozzáadása a fájlhoz és rendezése.