

HÁZI FELADAT

A Programozás alapjai 3.

Dokumentáció

Baják Levente Imre
B5FWY3

2022. november 27.

TARTALOM

1. Felhasználói kézikönyv:	2
2. Osztálydiagram:.....	3

1. Felhasználói kézikönyv:

Battleships

A játékot két játékos játssza. Mindkét játékosnak van egy 10x10-es táblája, melyen 5 db hajó tartózkodik. A hajók 2, 3, 3, 4 és 5 mező hosszúságúak. Semelyik két hajó nem lehet szomszédos, még átlósan sem.

A játék indításakor egy főmenü jelenik meg. Ebből a menüből lehetőség van új játék indítására, korábbi játék betöltésére és a játék bezárására.

Korábbi játék betöltésekor megjelenik egy fájlválasztó ablak. A megfelelő fájlt kiválasztva betöltődik a mentett játék. Ha a fájl hibás, akkor ezt hibaüzenet közli a felhasználóval.

A játékosok kezdetben nem tudják, hogy az ellenfél hajói hol helyezkednek el. A játék körökre osztott. Minden körben a játékosok kiválasztanak egy mezőt az ellenfél tábláján, melyet kilőnek. Ekkor megtudják, hogy a kilőtt mezőn volt-e hajó. Egy mezőre csak egyszer lehet lőni.

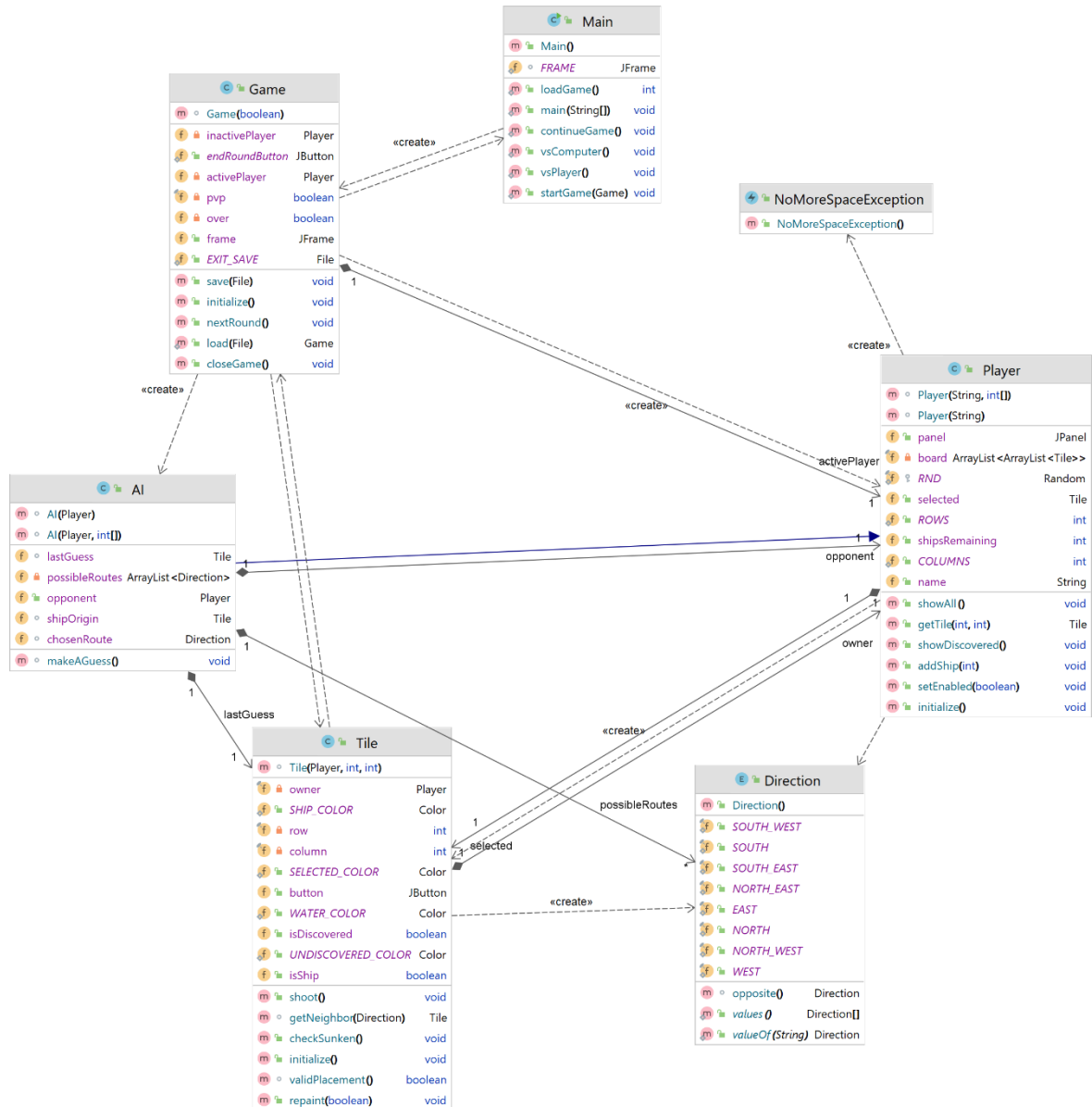
Ha egy hajó minden mezőjét eltalálják, be kell jelenteni, hogy a hajó elsüllyedt. A játék akkor ér véget, ha az egyik fél összes hajója ki lett löve. Az a játékos nyer, akinek maradt még olyan hajója, ami még nem lett teljesen kilőve.

Új játék indításakor választhatunk, hogy egy felhasználó vagy a számítógép ellen akarunk játszani. Ha másik felhasználó ellen indul játék, akkor minden kör előtt kiírja a program, hogy melyik játékos következik. Amíg a soron következő játékos el nem kezdi a körét, addig mindkét játékos felfedezetlen mezői el vannak rejtve.

A játék folyamán bármikor elmenthető a játék állása a menüben található mentés gombra kattintva. Ekkor egy fájlválasztó ablak segítségével választhatjuk ki, hogy hová kerüljön a mentés fájl. Továbbá lehetőség van a főmenübe való kilépésre és a program bezárására is.

2. Osztálydiagram:

Az IntelliJ IDEA által generált osztálydiagram:



Minden osztály, tagváltozó és metódus JavaDoc kommenttel lett ellátva.