

## **Scrabble játék**

### **A program használata**

A program a mentett játékokat mappákban tárolja. Induláskor tehát bekéri a felhasználótól a játék mappájának nevét. Ha új játékot akarunk kezdeni, akkor adjuk meg a „./alap\_jatek” mappát. Emellett magától megpróbálja beolvasni a szótár szavait a „./szotar/magyar\_ascii\_modositott.txt” helyről, tehát ennek a fájlnek valóban ezen a helyen kell lennie a helyes működéshez.

Minden körben kirajzolja a pályát és megjeleníti az opciókat. Ezek közül az opció számának beírásával lehet választani. Ha helytelen számot adunk meg, akkor a kör újból kezdődik.

A kirakás opció választásával lehet megkezdeni egy szó kirakását. Ekkor be kell írunk a „főszót” (magyarázat a specifikációban). Ha jokert akarunk használni, akkor a szó megfelelő betűjét a '\*' karakterrel helyettesítjük. A program bekéri sorban minden '\*' -ra, hogy milyen betűként akarjuk felhasználni. Ez után be kell írni a főszó kezdőbetűjének helyét, ami két részből áll karakter, ahol az első egy betű, ami az oszlopot jelenti, a második pedig egy szám, ami a sort jelenti. Még egy karaktert be kell írni, ami függőlegesen kirakott szó esetén 'f', vízszintes esetén pedig 'v'.

Az infó opciót választva információkat kapunk a játékról. A kör ez után is újra kezdődik, (tehát ugyanaz a játékos következik).

Passzolás esetén egyszerűen a körnek vége és a következő játékos következik.

A mentés opció kiválasztása után a program bekéri a mentési mappa nevét. Megadhatunk nem létező mappát is.

A kilépést választva a program kiírja a győztest és kilép. Nem kérdezi meg a felhasználótól, hogy el akarja-e menteni az állást.

Minden kör után be kell írni valamilyen betűt, hogy a kör befejeződjön.

A játék végén a program kiírja a győztest és kilép.

Gegő Levente 2021. 11. 12.