

# Felhasználói kézikönyv

Készítette: Lénárt Levente

Ez a Programozás alapjai 3 tárgyhoz készített házi feladatom kézikönyve. Egy Pacman játékot készítettem, amely hasonlít az eredetire mind kinézetében, mind működésében. A programot Java letöltése után a *Pacman.jar* fájl megnyitásával tudjuk elindítani.

## 1. A főmenü

A program elindulásakor a főmenü fogad minket.



A menüben navigálni a fel- és le, vagy a 'W' és 'S' billentyűkkel tudunk. Menüpontot választani az 'Enter', abból visszalépni az 'Esc' gombokkal lehet. Az éppen kiválasztott menüpont sárga színű.

### 1.1. Leaderboard

A 'Leaderboard' menüpontot választva megnézhetjük a játékosok elmentett pontszámait. Ez a menüpont eleinte üres lesz, majd a játék során lesz lehetőség a pontszámok mentésére.

### 1.2. How To Play

Ebben a menüpontban kapunk instrukciókat a játékban való navigáláshoz, illetve láthatjuk, melyik elem mennyi pontot ér.



### 1.3. Quit

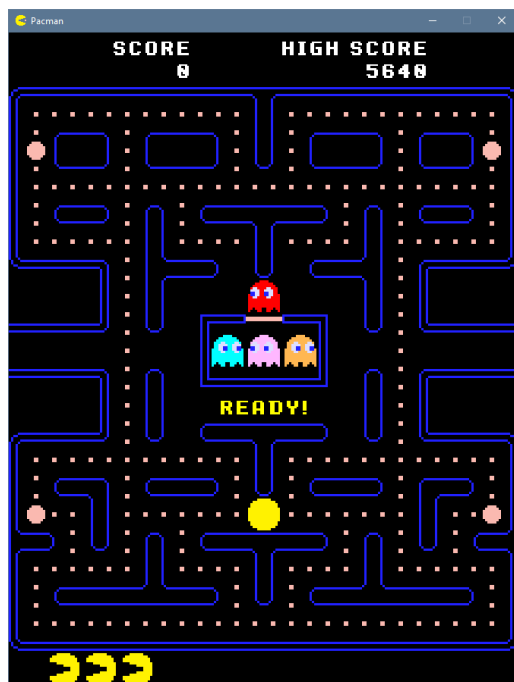
A 'Quit' menüpontot választva kilépünk a programból

### 1.4. Start Game

Ezt a menüpontot választva elindul a játék

## 2. A játék

A játékot elindítva a következő képernyő fogad minket:



A játékban a sárga Pacman figurát irányítjuk a nyilakkal, vagy a 'WASD' billentyűkkel. Célunk minél több pont elérése (ezt a felső sávban láthatjuk), miközben a szellemek megpróbálnak elkapni minket. Kezdetben három élete van Pacman-nek, ezek száma csökken, amikor

valamelyik szellem elkapja őt. Amikor egy szellem elkapja Pacman-t, a szellemek és Pacman visszakérülnek a kezdő helyükre. Kezdetkor a képernyőn a 'Ready' felirat látható 3 másodpercig, majd elindul a játék.

### 2.1. Pontok szerzése

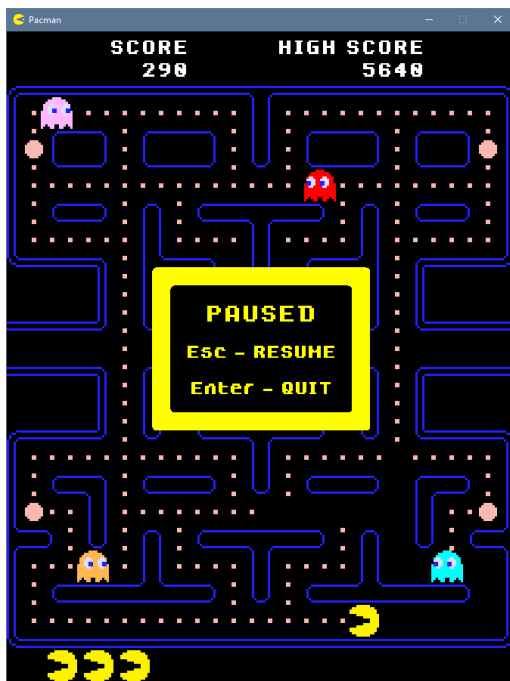
Pontokat a pályán lévő ún. 'Pellet'-ek elfogyasztásával lehet. A nagyobb, 'PowerPellet' elfogyasztásakor a szellemek sebezhetővé válnak, ekkor őket is el lehet fogyasztani. Vannak még a játékban ezen kívül gyümölcsök, melyek a pálya közepén jelennek meg, majd eltűnnek.

### 2.2. Szellemek

Mind a négy szellem más és más taktika szerint közelíti meg Pacman-t, ezért érdemes mindegyikre külön figyelni.

### 2.3. A játék megállítása

A játékot az 'Esc' billentyűvel meg tudjuk állítani, ezt a képernyőn lévő kiírás jelzi is nekünk. Innen a játékot folytathatjuk az 'Esc' lenyomásával, vagy kiléphetünk a főmenübe az 'Enter' lenyomásával.



### 2.4. A játék vége

A játék akkor ér véget, ha Pacman mindhárom élete elfogyott (ezt az alsó sávban tudjuk követni), vagy ha Pacman elfogyasztotta az összes Pellet-et a pályáról. Ekkor megadhatjuk a nevünket, így a program elmenti az elért pontszámunkat. (Úgy is dönthetünk, hogy nem szeretnénk elmenteni a pontszámunkat, ezt a 'Cancel' gomb megnyomásával, vagy a szövegmező üresen hagyásával érhetjük el).



Ezek után visszakerülünk a főmenübe.