Hangman Game Fejlesztői Dokumentáció

1. Bevezetés

A dokumentum célja az akasztófa játék fejlesztése során felmerült fontos információk, döntések és tervezési lépések összefoglalása.

2. Feladat Megfogalmazása

Az akasztófa egy olyan számítógépes játék, amelyben a játékosnak ki kell találnia egy titkos szót. A játék kezdetén a rendszer véletlenszerűen kiválaszt egy szót a megadott szókincsből. A játékosnak lehetősége van tippelni egy betűre a szó kitalálása érdekében. Ha a tippelt betű szerepel a szóban, akkor azok a helyek megjelennek, ahol az adott betű előfordul a szóban. Ha a tippelt betű nem szerepel a szóban, akkor a játékos élete csökken egy egységgel. A játék akkor ér véget, ha a játékos kitalálja a teljes szót, vagy elfogy az élete.

3. Megoldás Terve

A játék megoldásához az alábbi lépéseket tervezzük:

Grafikus felület kialakítása a játék megjelenítéséhez.

A játék logikájának implementálása, beleértve a szó kiválasztását, a tippelést és az eredmények kezelését.

A játék felhasználói felületének és működésének tesztelése.

4. Saját Fejlesztésű Osztályok

a) HangmanGameLogic

Ez az osztály felelős a Hangman játék logikájának kezeléséért, például a szó kiválasztása, a tippelés kezelése és az eredmények kezelése.

b) HangmanMainWindow

Ez az osztály felelős a játék grafikus felületének megjelenítéséért és az interakciók kezeléséért a felhasználóval.

5. Rövid Kezelési Útmutató

Indítsa el az akasztófa játékot a menüből futtatható fájl vagy a forráskód segítségével.

Várja meg, amíg a játék betöltődik.

Kövesse az instrukciókat a játék során, tippeljen betűkre, és próbálja meg kitalálni a szót.

A játék végén a rendszer megjeleníti az eredményt, és lehetősége van új játék indítására.