

# NHF felhasználói dokumentáció

Tóth Mihály Balázs – OAYOF1

A program egy amőba játékot valósít meg.

Indításkor egy főmenüt ír ki, az itt felsorolt opciók az alábbiak:

```
Mit szeretnel?  
Uj jatek inditasa (U)  
Mentett jatek folytatasa (F)  
Kilepes (K)  
|
```

Egyes opciók kiválasztása a zárójelben feltüntetett karakterek beütésével lehetséges.

## ÚJ JÁTÉK

Ha új játékot szeretnénk kezdeni, az alábbi opcióink vannak (példaértékekkel):

```
Mekkora legyen a palya? (5-20)10  
Hany elem kell a gyozelemhez? (3-7)5  
Gep vagy jatekos elleni jatek? (G/J)j
```

A választás itt is ugyanúgy szöveges bemenettel működik. Ahol (től-ig) szerepel ott a két érték közötti zárt intervallumból válasszunk! Ahol / jellel el van választva, ott az egyik lehetőséget válasszuk!

A paraméterek megadása után a program kiírja a táblát és hogy ki van soron:

```
  A B C D E F G H I J  
1 |  
2 |  
3 |  
4 |  
5 |  
6 |  
7 |  
8 |  
9 |  
10|  
  
O jon  
Kilepes a fomenube (K)  
lepes koordinataval (oszlop+sor) pl A1:
```

Jelen esetben láthatjuk, hogy a tábla még üres és az O-val játszó játékos van soron.

Kilépés „K” megadásával, O elhelyezése a kívánt mező koordinátaival lehetséges „oszlop””sor” formában, ahol az „oszlop” az angol ABC egy betűje, a „sor” pedig egy egész szám.

Ha a kilépést választjuk, az alábbi almenüt láthatjuk:

```
Biztos ki akarsz lépni? (I/N) i
Szeretned menteni az állást? (I/N)
```

Ha meggondoljuk magunkat, az első kérdésre „N” választ adva visszatérhetünk a játékba.

Ha el akarjuk menteni az állást, válasszunk „I”-t a második kérdésre, és ahol a program kéri, adjuk meg a fájl nevét, .txt kiterjesztés nélkül.

Ha el szeretnénk helyezni bábunkat egy mezőn, de hibás koordinátát adunk meg, az alábbi hibaüzenetek láthatjuk:

```
  A B C D E
1|0
2|
3|
4|
5|

X jon
Kilepes a fomenube (K)
lepes koordinataval (oszlop+sor) pl A1: a1
Foglalt a mezo!
```

```
  A B C D E
1|0
2|
3|
4|
5|

X jon
Kilepes a fomenube (K)
lepes koordinataval (oszlop+sor) pl A1: k10
X vagy Y tul nagy!
```

```

      A B C D E
1|0
2|
3|
4|
5|

X jon
Kilepes a fomenube (K)
lepes koordinataval (oszlop+sor) pl A1: a-1
X vagy Y tul kicsi!

```

A hiba kijelzése után még mindig ugyanaz a játékos van soron, újra megpróbálhat elemet elhelyezni, de ki is léphet.

## MENTETT JÁTÉK FOLYTATÁSA

A főmenüből a játék folytatása opciót választva meg kell adnunk a betöltendő fájl nevét, .txt kiterjesztés nélkül. Ha sikertelen a beolvasás, a következő üzenet jelenik meg:

```
Fajl megnyitasa sikertelen, megprobalod ujra? (I/N)
```

Ha itt „N”-t választunk, visszatér a program a főmenübe, ha „I”-t, akkor újra bekéri a fájl nevét.

Betöltés után ugyanúgy folytathatjuk a játékot, mint ha új játékként kezdtük volna eredetileg.

A játék akkor ér véget, ha betelik a pálya, vagy valamelyik játékos nyer. Ekkor a program kiírja, hogy ki nyert (vagy a döntetlent) és megkérdezi a felhasználót, hogy szeretne-e visszavágót játszani. Nemleges válasznál kilép a főmenübe, igen esetén új játékot indít az előző beállításokkal.

## KILÉPÉS

A főmenüből a kilépést választva a program megkérdezi, hogy biztos ki szeretne-e lépni a felhasználó. Nemleges válasznál visszalép a főmenübe, igen esetén kilép a programból.