



Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem
Villamosmérnöki és Informatikai Kar
Méréstechnika és Információs Rendszerek Tanszék

Beágyazott rendszerek szoftvertechnológiája

Házi feladat

BATTLE CITY VERSUS - Felhasználói útmutató

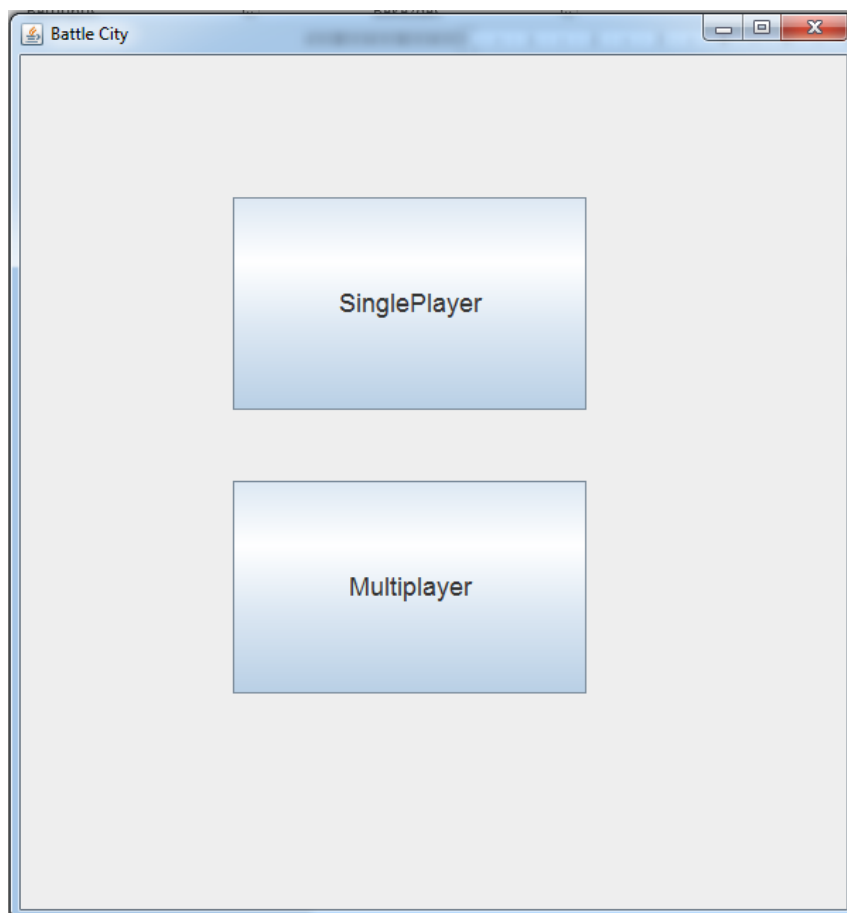
Bauer Péter, FUHTUD
Murányi Péter, A74MW9
Kardos Bálint, ZI84PX

Konzulens: Mázló Zsolt

2018. május 27.

Indítsuk el az alkalmazást.

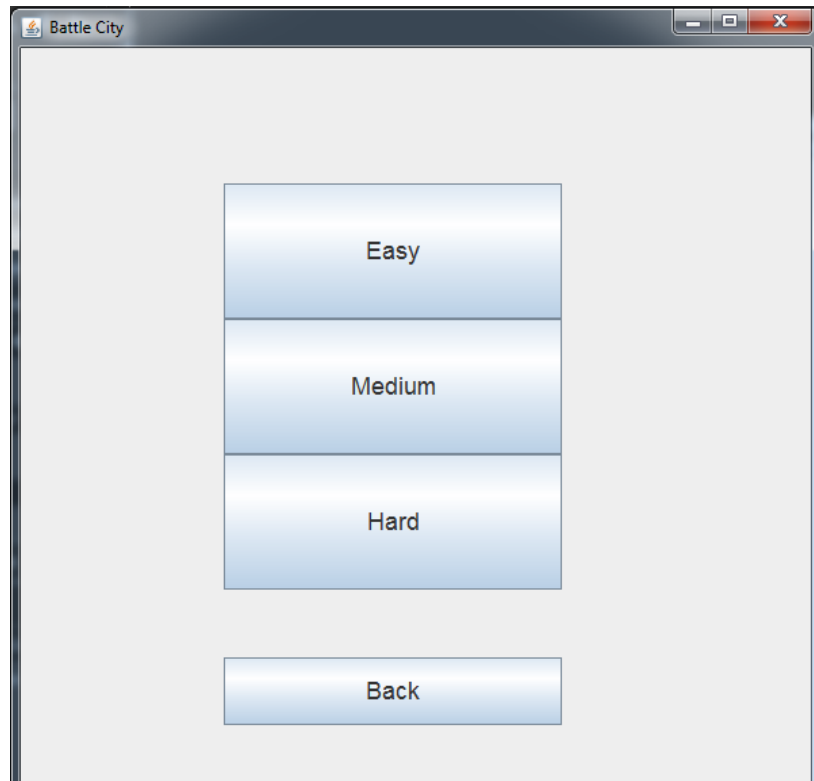
A játék elindítása után az alábbi képernyő fogad bennünket:



1. ábra Kezdőképernyő

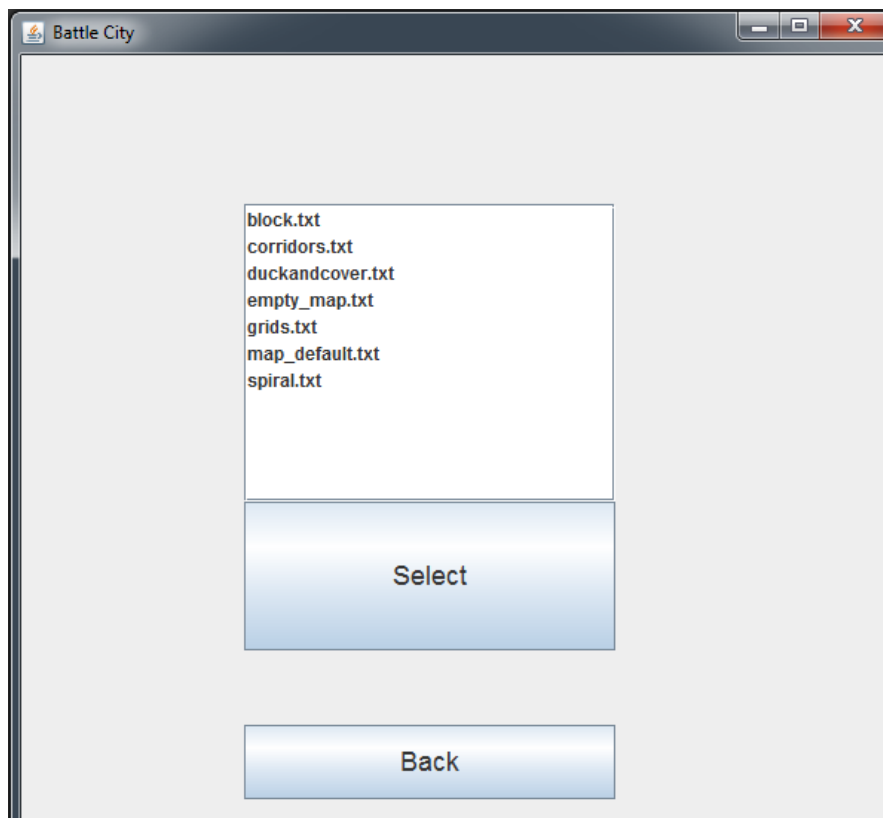
Egyjátékos mód

Egyjátékos módhoz kattintsunk a '**SinglePlayer**' gombra. Ezután válasszuk ki a kívánt nehézségi szintet. A nehézségi szint növekedésével az ellenséges tank egyre gyorsabban mozog és a lövés leadásával sem hezitál.



2. ábra Nehézségi szint választás

A kezdőképernyőre a '**Back**' gombra való kattintással tudunk visszalépni.



3. ábra Pályaválasztás

A nehézségi szint beállítása után a megjelenő listából tudunk pályát választani a pálya nevének kijelölésével és a **'Select'** gomb megnyomásával. A nehézségi szint beállításhoz való visszatéréshez nyomjuk meg a **'Back'** gombot.

A **'Select'** gomb megnyomásával kezdetét veszi a játék:

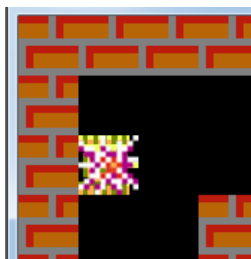


4. ábra Játékmenet

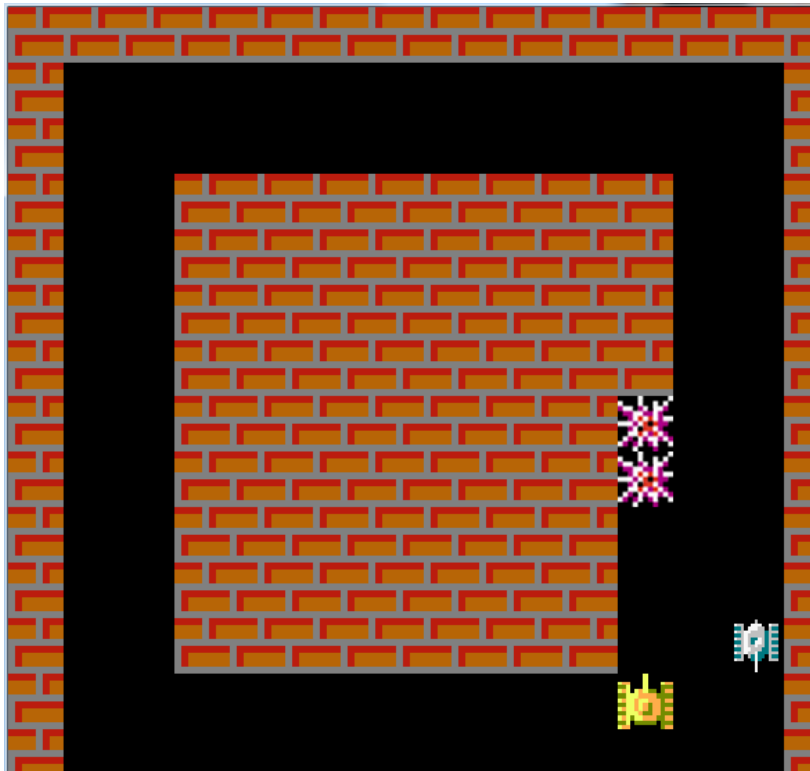
A játékos a sárga tankot irányítja, az ellenséges tank kékszínű.

Irányítás:

- A tank mindig abba az irányba halad, amerre a csőve mutat.
- A tankot irányba állítani a ' \leftarrow ' és ' \rightarrow '-al (jobb és bal nyilakkal) lehet és a ' \uparrow '-al (előre nyillal) halad a beállított irányba.
- A **'Space'** gomb megnyomásával tüzelhetünk ellenfelünkre.
- Sikeres találat esetén az ellenség megsemmisül, az új ellenfél véletlenszerűen jelenhet meg a pálya valamely pontján.
- Amennyiben találat ért bennünket, tankunkon egy rövid 'robbanó effektus' látható:



- Ugyanez az effekt látható, ha mi találtuk el az ellenséget.
- A pálya falai kilőhetők. Ez alól kivételt képeznek a pálya szélét alkotó falak.



5. ábra Játék során a pálya átalakulhat

Amennyiben kifutottunk az életekből, úgy '**Game Over**' felirat fogad bennünket:



6. ábra Játék vége

Többjátékos mód

A kezdőképernyőn válasszuk a '**Multiplayer**' üzemmódot. A szerver és a kliens szerepe tetszőlegesen választható, a játékmenetre nincs hatással.

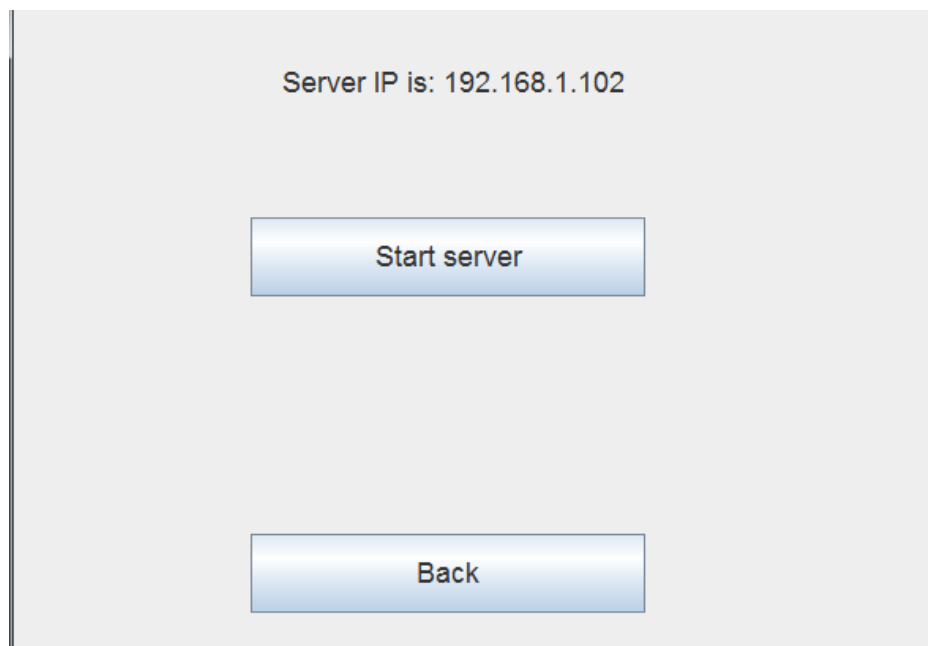
Szerver indításhoz kattintsunk a '**Start server**' gombra.



7. ábra Többjátékos mód előkészítése

Ezután a 3. ábra szerinti képernyő fogad minket. Válasszunk pályát, majd kattintsunk a '**Select**' gombra. Visszalépni a '**Back**' gombbal tudunk.

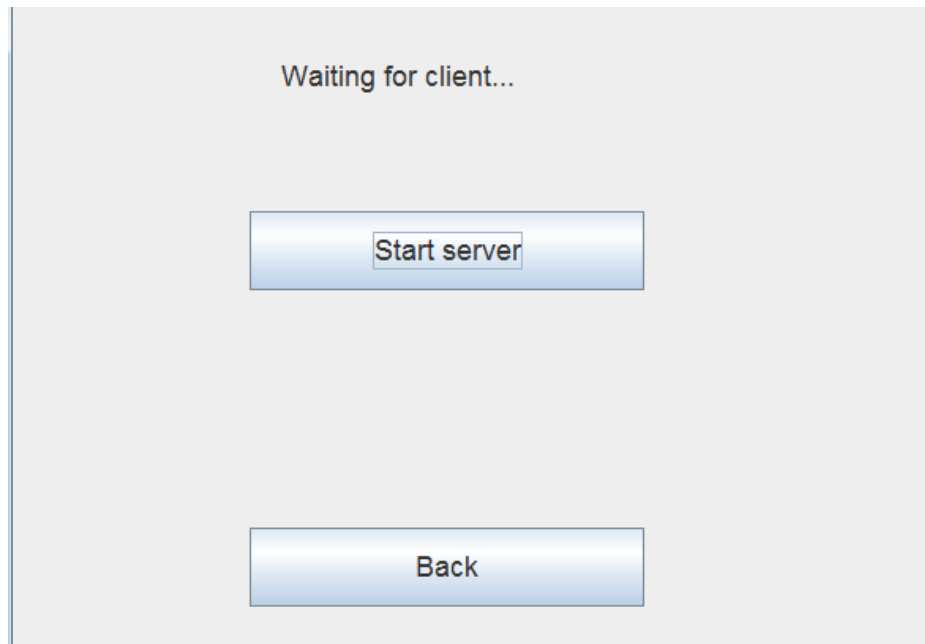
Sikeres pályaválasztás után a következő képernyő fogad:



8. ábra Szerver indítása

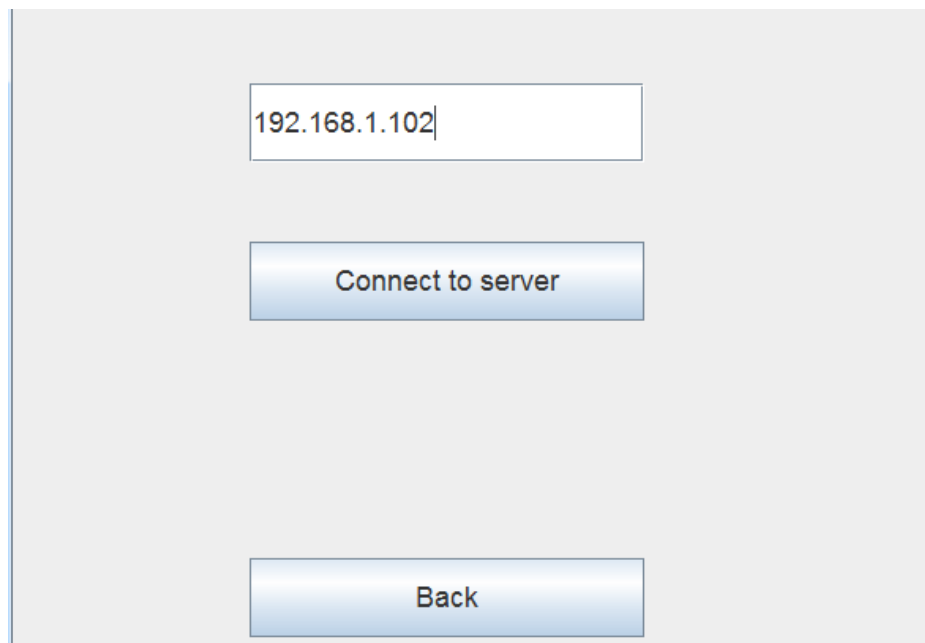
A '**Server IP is: XXX.XXX.XXX.XXX**' mezőben lévő pontokkal elválasztott IP címet a másik játékos jegyezze fel, mivel ez a szerver címe, kliensként ide kell csatlakoznia.

A '**Start server**' gomb megnyomásával a szerver várja a másik a játékos csatlakozását:



A kliens sikeres csatlakozása után a játék elindul.

Kliensként kattintsunk a '**Join game**' gombra a 7. ábra szerint. Adjuk meg a megjelenő szövegdobozba a szerver IP címét pontokkal elválasztva.



Kattintsunk a '**Connect to server**' gombra. Sikeres csatlakozás esetén a játék elindul.