

# HÁZI FELADAT

Programozás alapjai 3.

Dokumentáció

Nagy Zalán

2022. november 25.

---

## TARTALOM

1. Felhasználói kézikönyv .....	2
2. Osztálydiagram .....	3

# 1. Felhasználói kézikönyv

A programot elindítva egy 30x30-as négyzetrács fogad minket. Ennek az ablaknak a jobb oldalán helyezkedik el egy *Start/Stop* gomb, valamint a bal felső sarokban egy *File* felirat, melyre kattintva az *Import* és *Export* fűlek nyílnak le.

A középén található négyzetrácsokra kattintva tudjuk változtatni a cellák állapotát, melyet a program különböző színekkel jelez. Az üres cella fekete, a vezeték sárga, az elektronfej kék, míg az elektronfarok piros.

A *Start/Stop* gombot lenyomva indul el a szimuláció, amikor is a cellák a játék működésének megfelelően változtatják színüket, azaz

- üres cella → üres cella [az üres, üres marad]
- elektronfej → elektronfarok [az elektron továbbmegy, és a fejből farok lesz]
- elektronfarok → vezeték [az elektron továbbmegy, és a farok eltűnik, a helyén vezeték lesz]
- vezeték → elektronfej, ha pontosan 1 vagy 2 szomszédos elektronfej van [ettől megy előre az elektron, illetve így egyesül két elektron]

A szimulációt a *Start/Stop* gomb ismételt megnyomásával állíthatjuk le. A cellák csak akkor kattinthatók, ha a szimuláció áll.

A *File* felíratra kattintva az *Import*ot választva a játékban egy korábban elmentett állást tudunk betölteni a számítógépen lévő fájlok között keresve vagy pedig név szerint megadható a fájl, amit be szeretnénk tölteni.

Az *Export* menüpontot választva az adott állást tudjuk elmenteni egy általunk megadott néven.

## 2. Osztálydiagram

