

NHF Felhasználói dokumentáció: Snake 2 játékkossal

Program bemutatása, felhasználói felület ismertetése.

A klasszikus Snake nevű játékról van szó, azonban ebben az esetben **2 játékkossal**. Illetve még azzal a különbséggel, hogy a pályán vannak akadályok. Amelyek minden egyes gyümölcs szerzésnél véletlenszerűen változtatják a pozíciójukat.

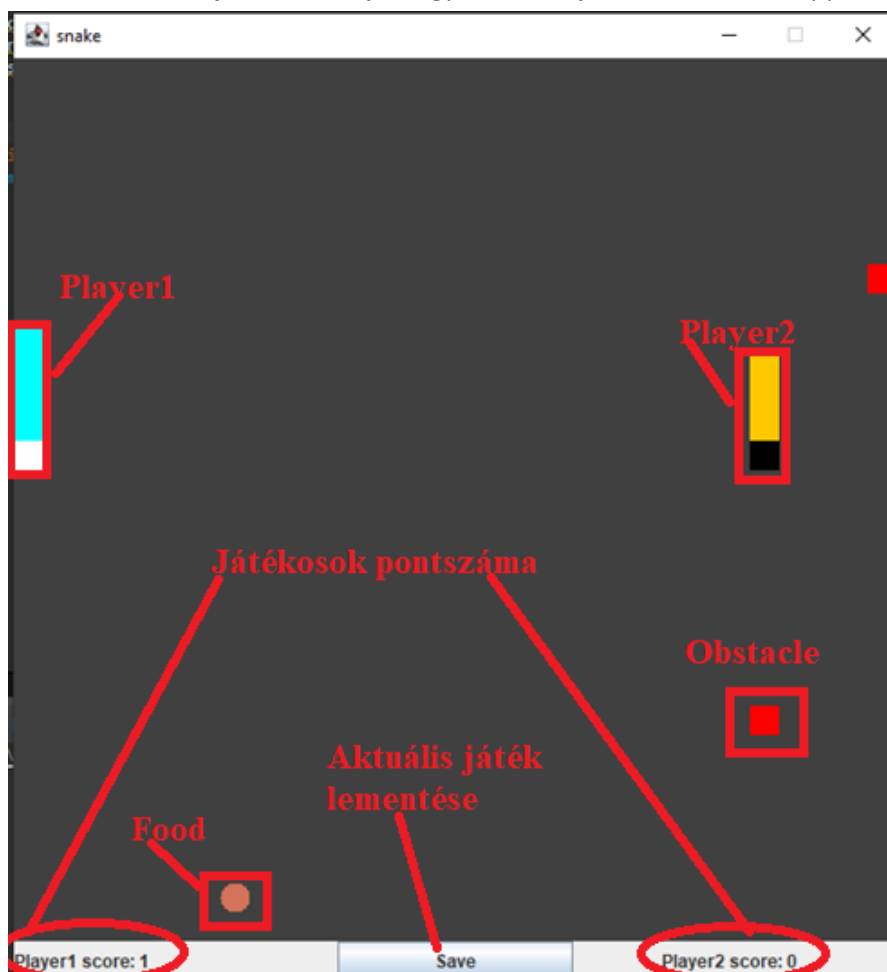
A játékmenete

A játék nehézségét, a játék megkezdése előtt, a menüpontból tudjuk megválasztani, ez fogadja először a felhasználót.

- **könnyű:** legfeljebb **3 akadály** jön fel a gyümölcsök szerzésénél a játék során.
- **közepes:** legfeljebb **5 akadály** jön fel a gyümölcsök szerzésénél a játék során.
- **nehéz:** legfeljebb **10 akadály** jön fel a gyümölcsök szerzésénél a játék során.
- **reload:** betölti a **legutóbb lementett** játékot.

A játék során nyilván tartjuk a játékosok pontszámát is, melyet minden egyes gyümölcs szerzésnél növelünk 1-gyel.

Esetünkben mindez **két játékkossal** zajlik, egy elindított játék a következőképpen néz ki:



A **Player1** irányítása a **Fel, Le, Jobbra, Balra** gombokkal lehet irányítani.

A **Player2** irányítása a **A, W, S, D** gombokkal lehet irányítani.

Egy játék a következő esetekben érhet véget:

1. **játékos játékossal ütközik**, eredmény: vége a játéknak, az nyer aki több pontot szerzett.
2. **játékos akadályba ütközik**, eredmény: az **akadályba ütközött játékos veszít**, akkor is ha több pontja volt, mint a másiknak.
3. **játékos gyümölcsöt szerez**, eredmény: 1-gyel növeljük a játékos pontszámát, és a gyümölcsöt szerző kígyó hosszát. A pályán lévő akadályok számát növeljük 1-gyel, és az akadályok pozíciója véletlenszerűen megváltozik.
4. **játékos nekimegy a falnak**, eredmény: az **falba ütközött játékos veszít**, akkor is ha több pontja volt, mint a másiknak.

A **Save** gombra való kattintással le lehet menteni az aktuális játékot. Amit később a korábban említett **Reload** gombra való kattintással ismét elő lehet hozni.

A **Save** gombra való kattintás után megjelenik egy kis ablak, a következő üzenettel:

„Nyomjon az OK gombra, a Menübe való visszalépéshez”. Az **OK** gombra való kattintással bezáródik a játék ablaka, és ismét választhatunk a menüpontok közül.