

Snake User Manual

Játék célja, irányítása

A játék célja, hogy a játékos a kígyóval minél több ételt etessen meg, ezzel egyre több pontot szerezve, és a hosszát növelve. Az ételeknek két típusa van. Van, ami addig egy helyben marad amíg a kígyó meg nem eszi, és van, ami bizonyos időközönként helyet vált. A játék akkor ér véget, ha a kígyó neki megy a falnak, vagy megeszi a farkát. A játékot könnyíti, hogy amíg nem evett ételt a kígyó, addig nem halhat meg falnak ütközéskor.

A játék indításakor egy menüt látunk az ablakon, amin kiválaszthatjuk a játék nehézségét ami alapértelmezetten EASY, megnézhetjük az eredményeket, és kiléphetünk az alkalmazásból. A nehézséget az EASY, MEDIUM és HARD gombokkal tudjuk változtatni.

Különböző nehézségi szintek különböző mennyiségű és típusú étel megjelenését szabályozzák a játék során.

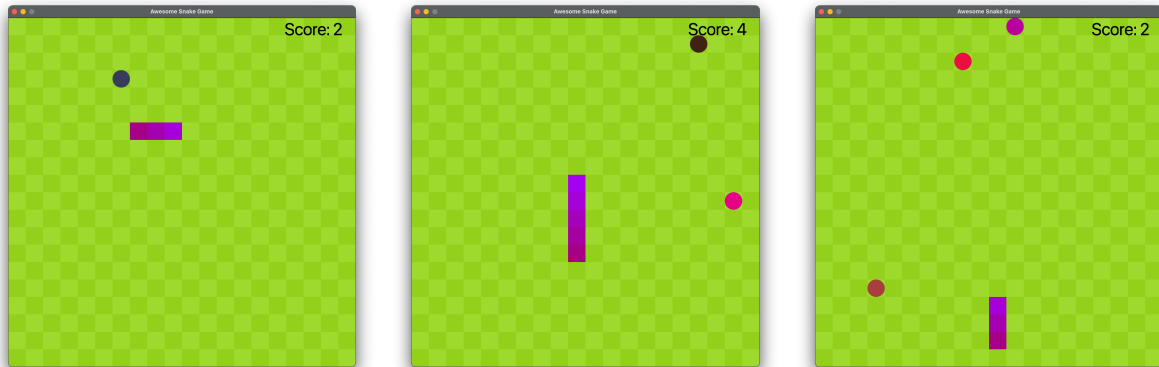
EASY: 1 étel jelenik meg, amit ha megeszik a kígyó akkor új helyre kerül.

MEDIUM: 2 étel jelenik meg, és ezek véletlenszerűen lesznek eltűnő, vagy fix ételek.

HARD: 3 étel jelenik meg, amik mindegyike helyváltós.



A New Game gombra kattintva elindul egy játék az előtte beállított nehézségi szinttel. Egy kis négyzetet láthatunk az ablakon, ami a kígyót jelképezi. Ezek mellett a nehézségi szintnek megfelelő számú ételt.

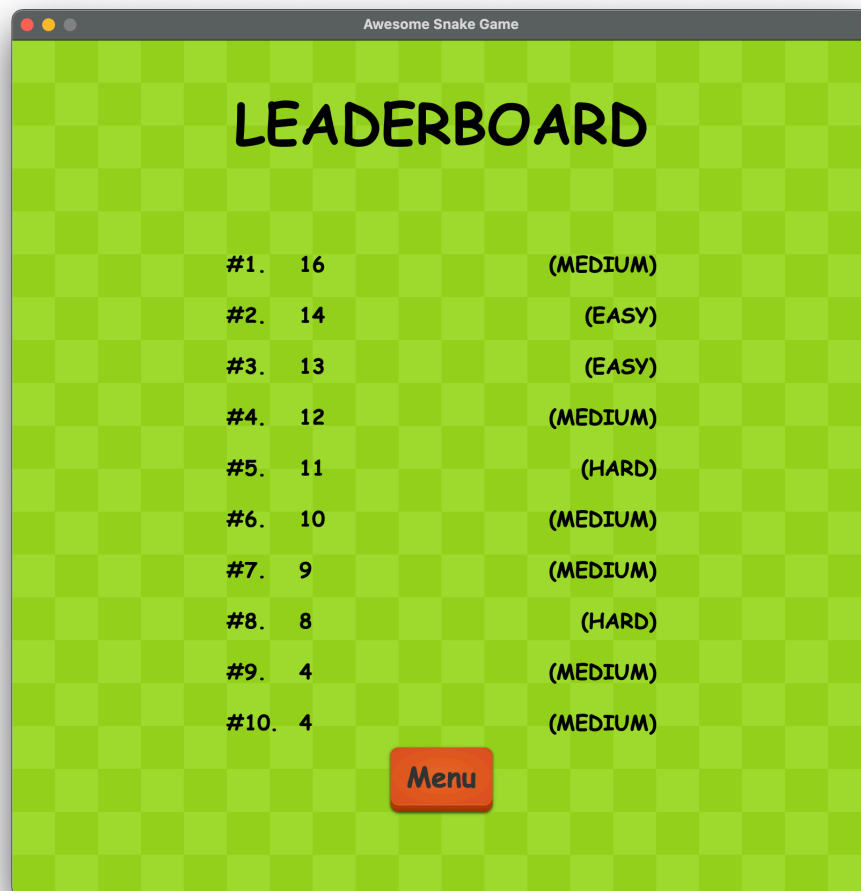


A jobb felső sarokban lehet látni az aktuális pontszámot, ami a megevett ételek számát jelenti. Ha a kígyó meghal, akkor a képernyőn az alábbi üzenetet lehet látni:



A Menu gombra kattintva értelem szerűen visszakerülünk a főmenübe.

A menü Leaderboard gombjára kattintva a legjobb 10 eredményt lehet látni a hozzá tartozó pontszámmal és nehézségi szinttel, a pontszám alapján csökkenő sorrendben.



Use-case diagram:



Fájlok szerkezete:

src/ Ebben a mappában vannak a forráskódot tartalmazó .java fájlok és a style.css stíluslap.

test/ Ebben a mappában a teszteket tartalmazó .java fájlok találhatóak.

Documentation/ Ebben a mappában a dokumentáláshoz szükséges fájlok vannak mappákba rendezve.

JavaDoc_Snake/ Ez a mappa tartalmazza a generált JavaDoc dokumentációt

UML/ Ez a mappa az UML diagramot és az arról készített .png képet.

A mappa további tartalma a megkövetelt .pdf fájlokból áll.

fxlib/ Ez a mappa a JavaFX általam használt verzióját tartalmazza.

leaderboard.ser Ez a ranglistához használt fájl.

setup.bat Ennek futtatásával lefordul a kód, és létrejön egy output nevű mappa a .class fájlokkal. Ezt a fájlt kell futtatni a run.bat indítása előtt.

run.bat Elindítja a játékot a már létrehozott output mappa és annak tartalma segítségével.