

A programozás alapjai 3 - Házi Feladat

Felhasználói kézikönyv

Szöveges ismertetés

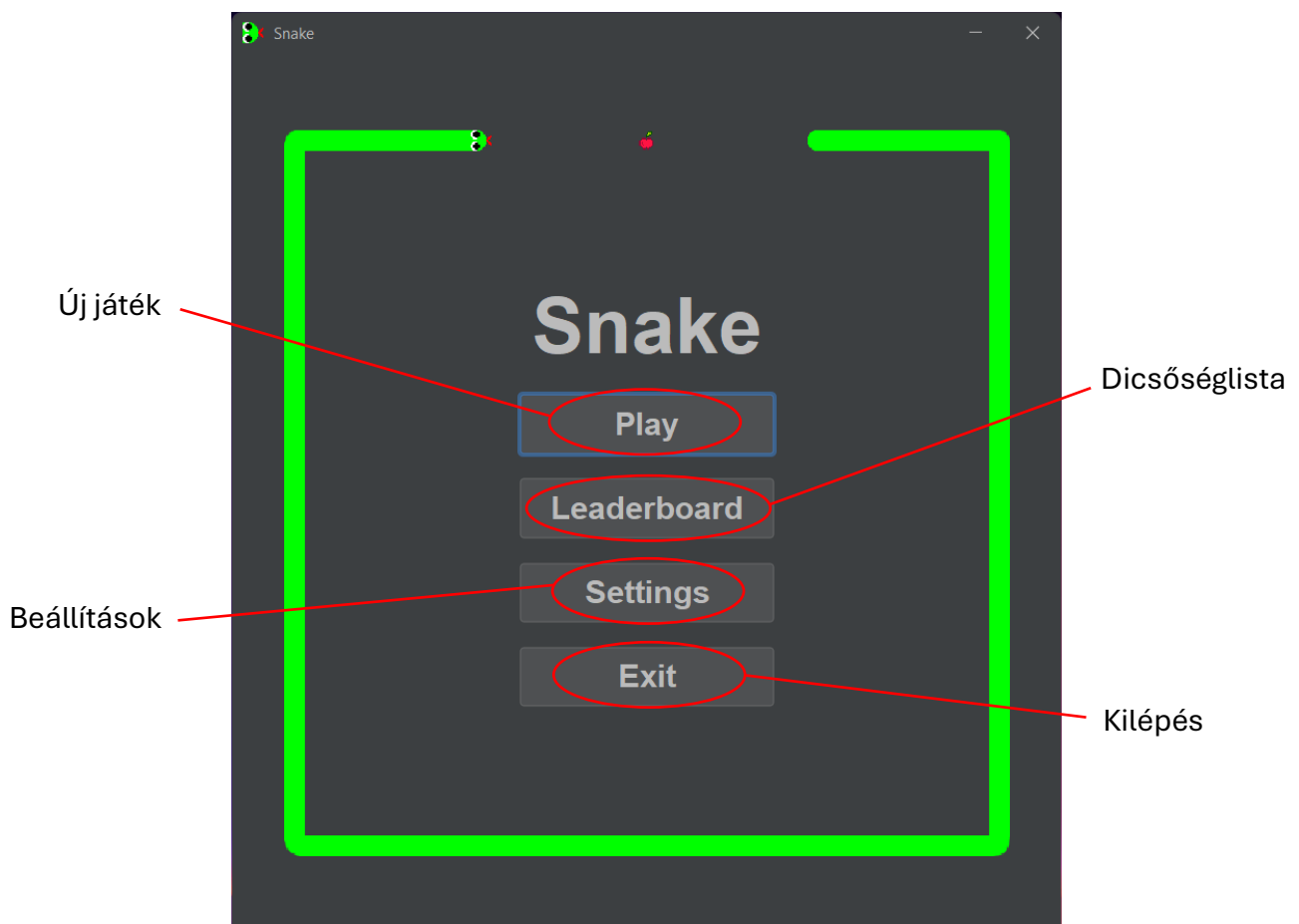
A játékban a Felhasználó megmérkőzhet a számítógéppel a Snake játék keretei között. Mindketten ugyanazon a négyzet alakú pályán mozognak, és a játékbeli kígyót irányítva céljuk több gyümölcsöt „megenni”, mint a másik.

A program használata

A program indítása: `mvn compile exec:java` parancs (a gyökérkönyvtárból).

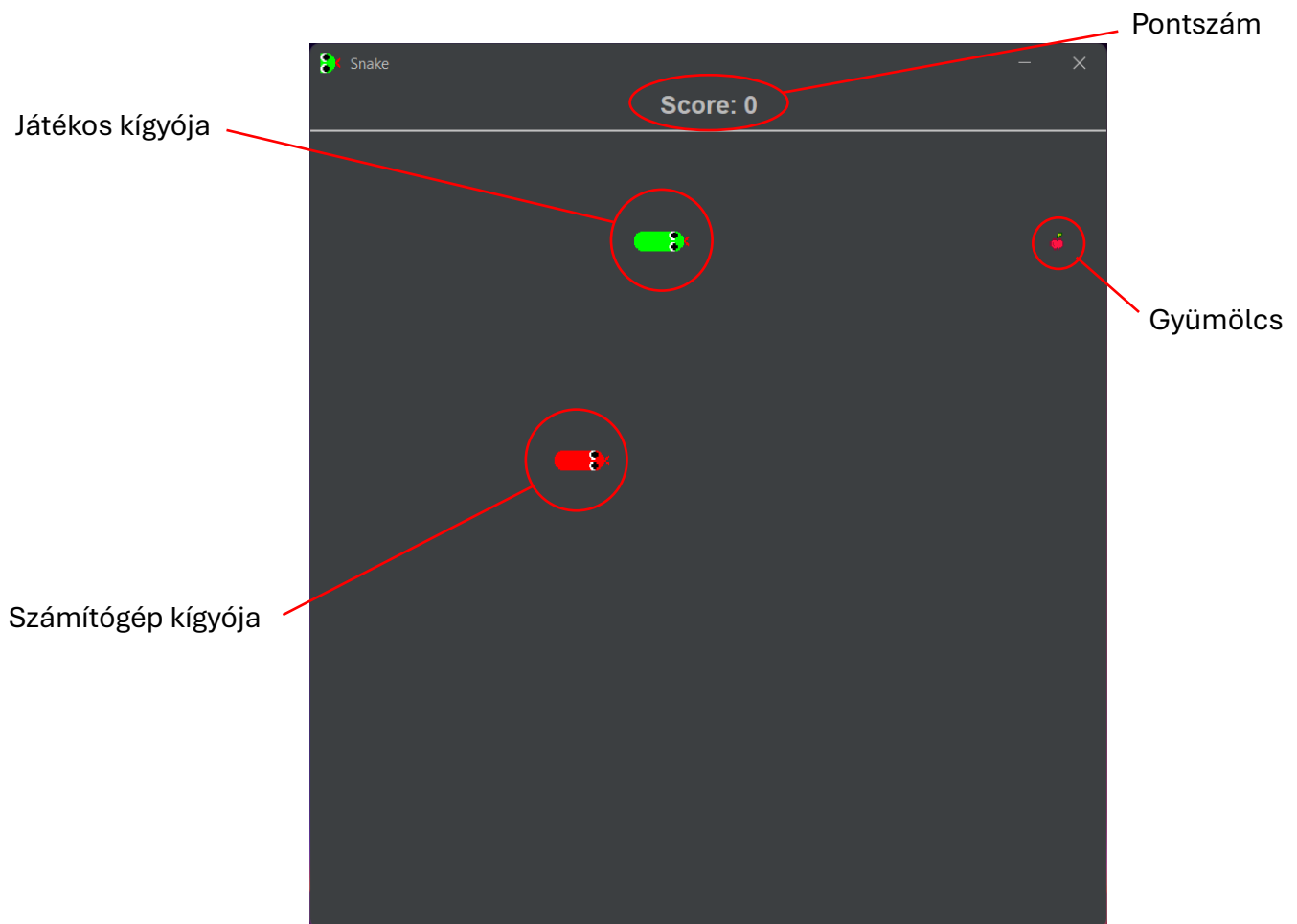
A program egyszerű grafikus felület segítségével végzi feladatát. Főmenü segítségével érhetők el az Alkalmazás funkciói:

- Új játék
- Dicsőséglista
- Beállítások
- Kilépés



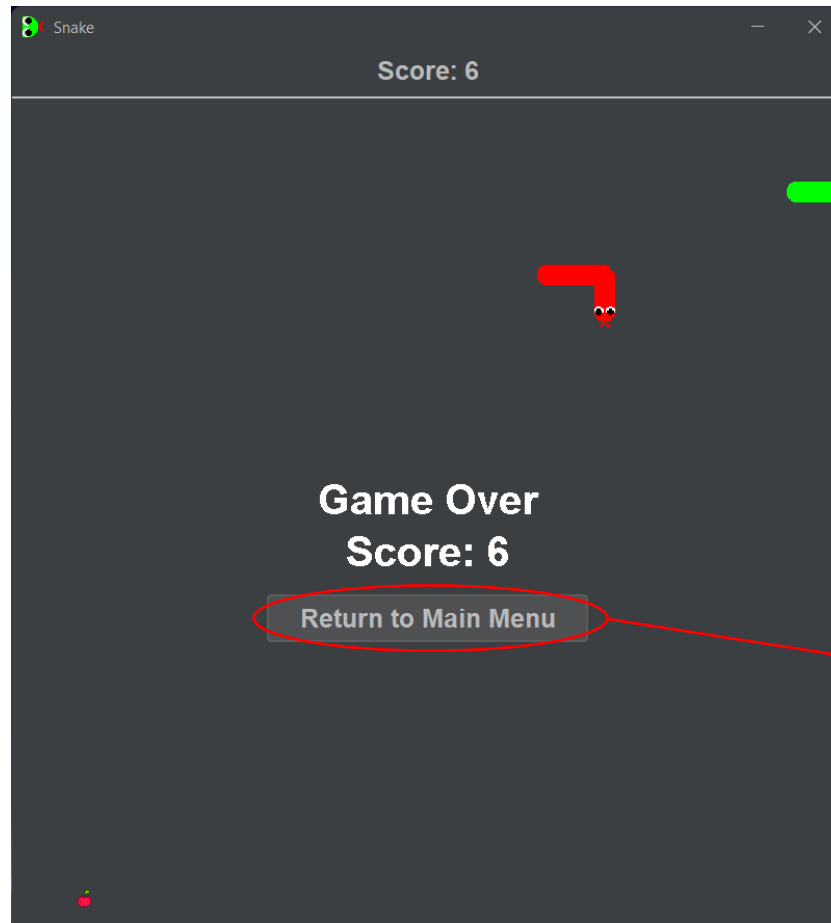
Játékmenet

1. **Cél:** A Felhasználónak és a számítógép által irányított kígyónak az a célja, hogy minél több pontot szerezzenek azáltal, hogy különböző gyümölcsöket gyűjtenek be.
2. **Mozgás:** A Játékos a W-A-S-D billentyűkkel vezérelheti kígyóját, míg a számítógép algoritmus alapján irányítja sajátját. A kígyók növekednek a gyümölcsök elfogyasztásával.



3. Játék vége: A játék véget ér, ha:

- A játékos kígyója nekiütközik a falnak vagy a másik kígyónak.
- A játékos kígyója önmagába ütközik.



Visszalépés a
Főmenübe

Ha a számítógép kígyója ütközik ilyen módon, az eltűnik a pályáról, és a játékos szabadon játszhat tovább.

Gyümölcsök és pontozás

A játék különféle gyümölcsöket jelenít meg, amelyek eltérő pontértéket képviselnek:

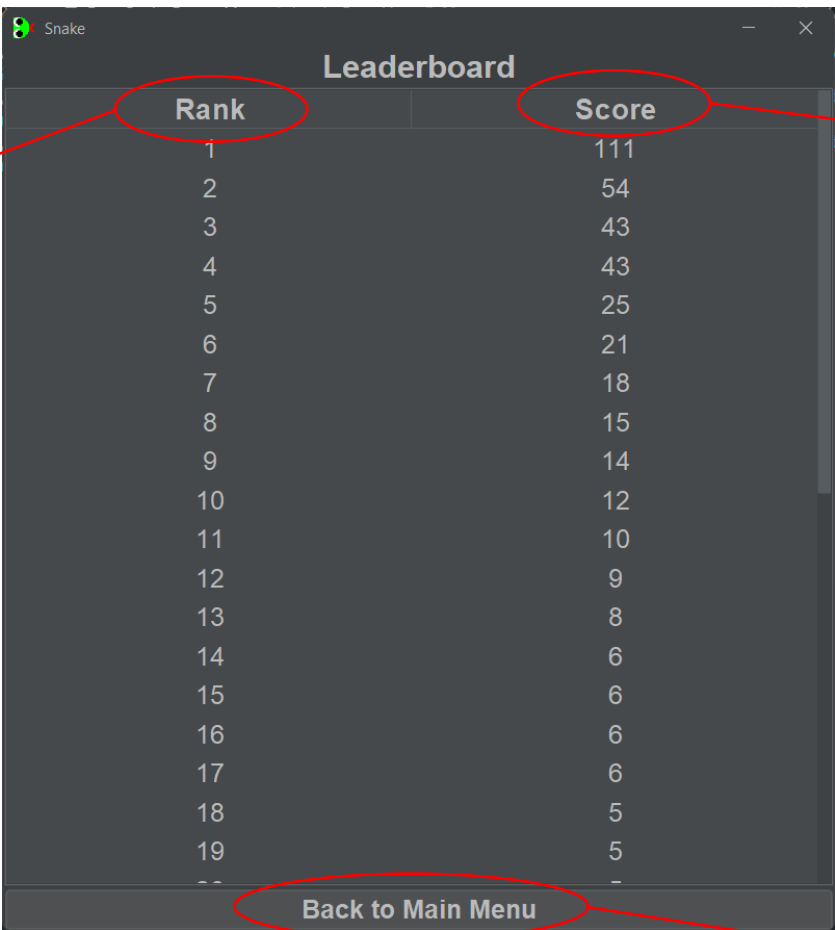
1. **Alma:** 🍏 Alapértelmezett gyümölcs, amely +1 pontot ér.
2. **Körte:** 🍏 Közepesen ritka gyümölcs, amely +2 pontot ér.
3. **Banán:** 🍌 Ritkább gyümölcs, amely +3 pontot ér.
4. **Eper:** 🍓 Egy speciális gyümölcs, amely +5 pontot ér, de ritkábban jelenik meg.

A gyümölcsök, bár eltérő értékeket adnak hozzá az elért pontszámhoz, a kígyó méretét azonos mértékben növelik. Ennek főleg az az oka, hogy a számítógép által irányított kígyó rendkívül jó a játékban, és rendszerint a játékmenet elején a gyümölcsök nagy százalékát megszerzi. Gyümölcsértékkal arányos pontozás esetén a számítógép kígyója hamar nagyon hosszúra nőne, tovább nehezítve a játékos dolgát.



Dicsőséglista

A játékban elért (nemnulla pontszámú) eredményeket a Dicsőséglistán (Leaderboard) tekinthetjük meg.



Rank	Score
1	111
2	54
3	43
4	43
5	25
6	21
7	18
8	15
9	14
10	12
11	10
12	9
13	8
14	6
15	6
16	6
17	6
18	5
19	5
--	-

Back to Main Menu

Beállítások

Itt a színmintákra kattintva személyre szabható a Felhasználó, illetve a számítógép által irányított kígyó színe, valamint a háttér is. A felhasználónak nincs szüksége manuálisan menteni a beállításokat, azok megváltoztatása mentéssel is jár.

Visszalépés a
Főmenübe

