



Mikroelektromechanikai rendszerek

Felhasználói útmutató

Üsd a békát! játék Projekt feladat

Hegedüs Roland
UAOUA4

Mérnök Informatikus BSc szak

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék	2
A játék üzembe helyezése	3
A játék indítása	3
A játék szabályai	3
A játék üzemen kívül helyezése (kikapcsolása)	3

A játék üzembe helyezése (bekapcsolása)

- -A játék aljából kijövő adaptert be kell dugni egy hálózati dugajba.
- -Amint ez megtörtént az összes LED elkezd villogni gyorsan, ami azt jelzi hogy a játék készen áll az indításra.

A játék indítása

- -A gombok 3 sorban helyezkednek el. Mindegyik sor egyre nehezebb nehézségi szinthez van kötve. Ha az első sor bal vagy jobb oldali gombját nyomjuk meg akkor a legkönnyebb fokozattal kezdődik a játék. Ha a második sor bármely gombját, akkor közepes és ha a legalsó gombok közül választunk akkor pedig a legnehezebb fokozattal indul a játék. Minél nehezebb fokozatot választ a játékos annál gyorsabban kell reagálni a felvillanó ledekre.
- -Amint a játékos megnyomta a számára megfelelő nehézséget szimbolizáló gombot a játék elindul.

A játék szabályai és célja

- -A játékos feladata, hogy a felvillanó LED-eket leüsse mielőtt azokat kialudnának.
- -Ha reakció időn belül nem sikerül a gombot lenyomni a játéknak vége.
- -Ha a játékos rossz gombot nyom meg a játéknak nincs vége, addig amíg képes a jó gombot is megnyomni időben. Ha egy gombot sikeresen megnyomott pontot szerez.
- -A cél, hogy minél több pontot összegyűjtsön a játékos.
- -Ha nem sikerül időben lenyomni az adott LED-et a kijelző kiírja a játék végét jelző: VEGE feliratot ami után pedig megjeleníti a végpontszámot.
- -Pár másodperc után ismét elkezd villogni az összes LED a játék felületén ami azt jelzi, hogy a játék kész a következő menetre.

A játék üzemen kívül helyezése (kikapcsolása)

-Ha a játékos szimplán megunta vagy csak kiszeretné kapcsolni a játékot, egyszerűen kihúzza az adaptert a dugajból.