

# HÁZI FELADAT DOKUMENTÁCIÓ

Vajna Tímea Dominika  
R2ZZB4

## **A feladat leírása**

Az elkészítendő feladat egy játékprogram. A játék egy négyzetrács alapú, labrintusszerű pályán zajlik, amin két játékos mozoghat. A játékosok kezdetben meghatározott számú bombával és élettal rendelkeznek. A bombákat elhelyezhetik a pálya különböző pontjain, amik aztán egy meghatározott idő múlva felrobbannak. A labirintus falai kétféleképpen lehetnek: felrobbanthatóak vagy nem felrobbanthatóak. Ha egy fal felrobban, akkor a helyén a játékosok által összeszedhető csomag jelenik meg: bomba, gyorsaságnövelő vagy bomba hatótávolság növelő. A gyorsaságnövelő egy olyan elem, amit ha a játékos felvesz, akkor utána egy meghatározott időre gyorsabban tud mozogni. A hatótávolság növelő egy olyan elem, amit ha egy játékos összegyűjt, akkor utána egy meghatározott időre az általa lerakott bombák hatótávolsága megnő. Ha egy játékos egy bomba hatótávolságán belülre lép, amikor az felrobban, akkor az élete csökken eggyel. A játék célja, hogy a játékosok próbálják felrobbantani egymást. A játék akkor ér véget, amikor valamelyik játékos életei elfogynak.

A játék kétszemélyes viszont akár egy felhasználó is játszhat vele. Ebben az esetben a másik játékost a program irányítja. A játékállapotot el lehet menteni és később vissza is lehet tölteni.

## **A program funkciói**

A program funkcióit a menüsorból lehet elérni:

- Új játék: új játék kezdése. Ilyenkor a felhasználónak ki kell választania, hogy hogyan szeretné játszani a játékot:
  - Egyjátékos mód: amikor egy felhasználó játszik a program ellen.
  - Kétjátékos mód: amikor két felhasználó játszik egymás ellen.
- Játék:
  - Játék szüneteltetése: a játék ilyenkor megáll, de a felhasználó bármikor elindíthatja újra és folytathatja onnan ahol abbahagyta.
  - Játék mentése: az aktuális játék mentésre kerül a saves/save.ser fájlba.
  - Játék betöltése: a felhasználónak meg kell adnia a mentés fájl elérési útvonalát, majd a program ebből betölti a játék állapotot.
- Kilépés: a jobb felső sarokban levő X-el lehet kilépni.

## **A játékosok irányítása**

A játékosokat a következő billentyűkkel lehet irányítani:

1.játékos:

-W, A, S, D : fel, balra, le, jobbra lépés

-SPACE: bomba lerakás

2.játékos:

-nyilak: fel, le, jobbra, balra lépés

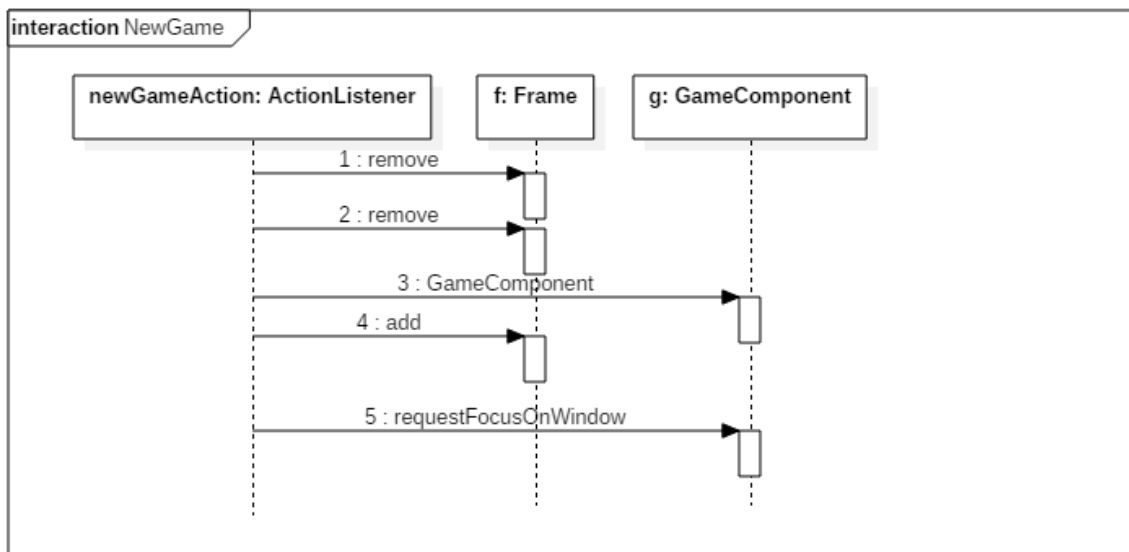
-ENTER: bomba lerakás

[illegible]

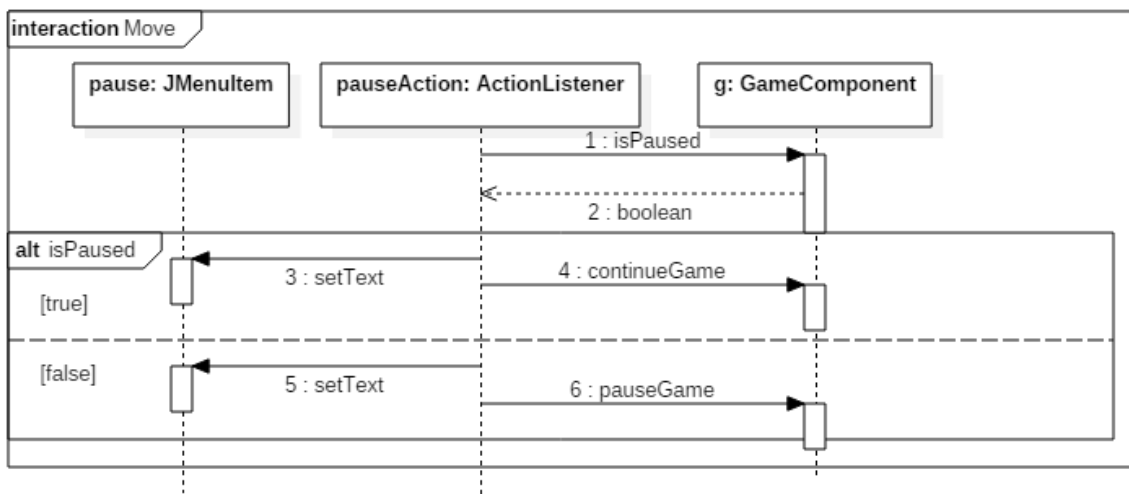
**Megvalósított metódusok leírása:** lásd. doc mappa

**Szekvencia diagramok:**

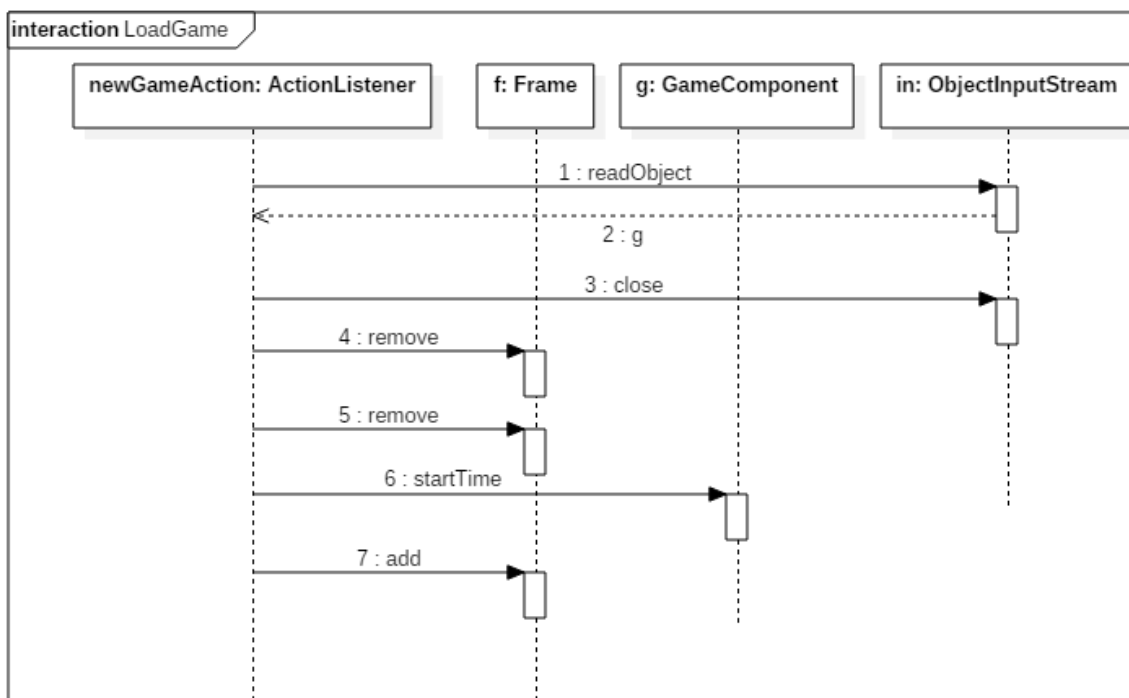
Új játék indítása:



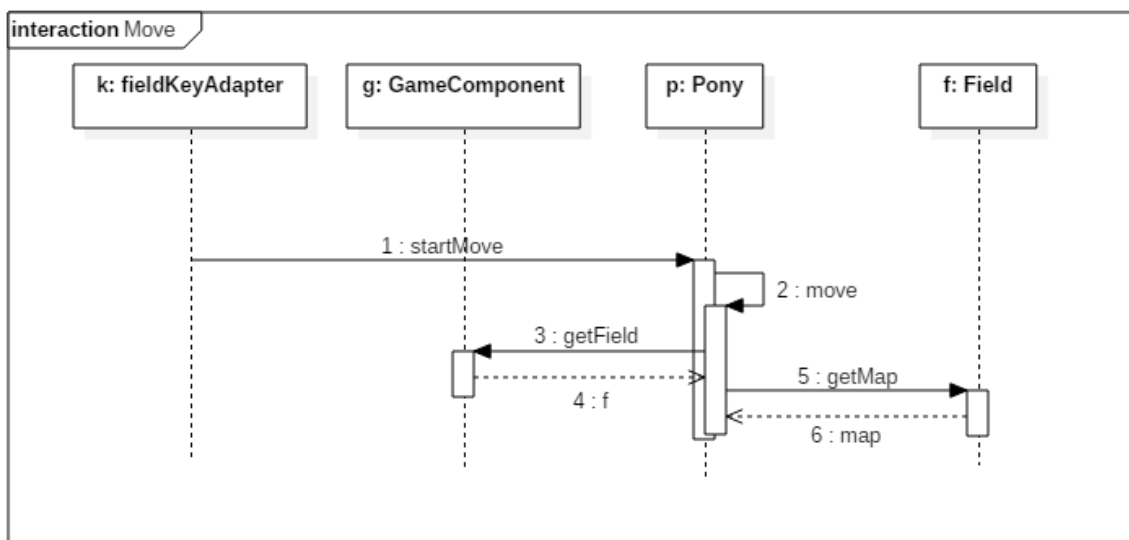
Játék szüneteltetése:



Játék betöltése:



Póni mozgása:



Póni bombalerakása:

