

### **Felhasználói dokumentáció**

- Az aknakereső játék lényege, hogy felfedjük az összes olyan mezőt, amin nincs akna. Ha ez sikerül, akkor nyerünk, ha nem, azaz aknát tartalmazó mezőt akarunk felfedni, akkor veszítünk. Zászlóval jelölhetjük az általunk aknának gondolt mezőket.
- A játék elején meg kell adnunk a programnak, hogy hány soros, hány oszlopos táblán akarunk játszani, és hány aknát akarunk erre a táblára. Ezt úgy tudjuk megtenni, hogy beírunk 3 számot szóközzel elválasztva. (pl.: 5 5 10)
- Természetesen fontos, hogy ne adjunk meg harmadik számnak az első két szám szorzatánál nagyobb számot, mert annyi mező összesen nem lesz.
- Miután megjelenik a tábla, ismét meg kell adnunk 3 számot szóközzel elválasztva, ahol az első és a második szám annak a sornak és oszlopnak a száma, ahol a felfedni/zászlózni kívánt mező elhelyezkedik. A harmadik szám pedig legyen 1, ha zászlózni akarjuk a kiválasztott mezőt, és legyen bármilyen más szám, ha felfedni.
- Ha ezt megtettük, akkor ismételjük ezt addig, amíg a játék ki nem írja, hogy "Nyertel!" vagy "Vesztettel!". Ekkor megtekinthetjük azt is, hogy mennyi ideig tartott az aktuális játék.