

# Java NHF dokumentáció

### Programleírás

A Snake egy egyszerű játék. A játékos egy hosszú, vékony teremtményt irányít, amely egy kígyóhoz hasonlít. A kigyót irányítva ételt vehetünk fel, miközben elkerüljük, hogy a kígyó a saját farkába ütközzön. Minden alkalommal amikor a kigyó egy falatot megeszik, a farka hosszabra nő, ezzel nehezedik a további játékmenet. A játékos a fej irányát tudja változtatni (fel, le, jobbra és balra), amit a kigyó teste követ. A kigyót a játékos nem fordíthatja vissza. Ha a kígyó eléri a játéktér oldalát, akkor a vele szemközti oldalon jelenik meg a feje és onnan folytatja a haladást.

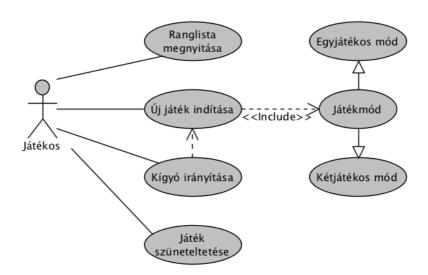
### Játék menete

Új játék indításakor a játékos választhat, hogy egyedül, vagy egy barátjával szeretne együtt játszani. Ha az egyjátékos módot választja, akkor a játék akkor ér véget, ha a kígyó a farkába ütközött (a cél a minél több étel megevése). Kétjátékos módban az a játékos nyer, amelyik kígyója tovább "él".

Egyjátékos módban a kígyót a nyilakkal lehet irányítani. Kétjátékos módban az egyik játékos a nyilakkal, a másik a W, S, A és D billentyűkkel irányíthatja kigyóját.

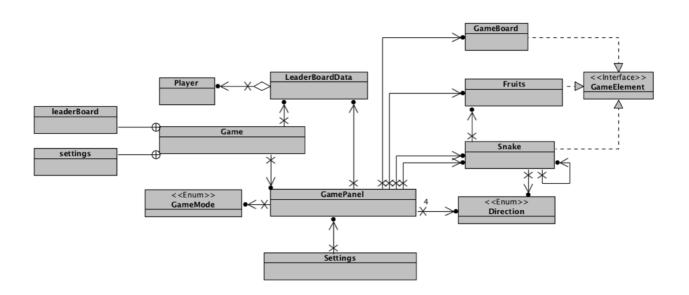
A játék szüneteltethető az ESC billentyű-vel. Minden játék állása elmentődik. Ha egy játéknak vége, akkor a játékos választhat, hogy kilép, vagy újra próbálkozik.

## Use Case diagram



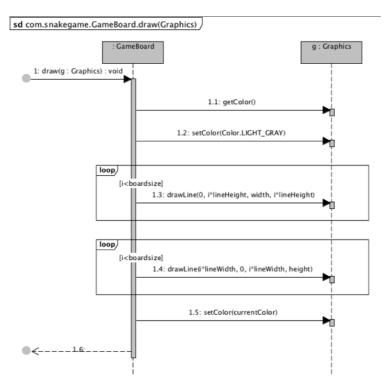
## Osztály diagram

Csak osztálynevekkel és az osztályok kapcsolataival.

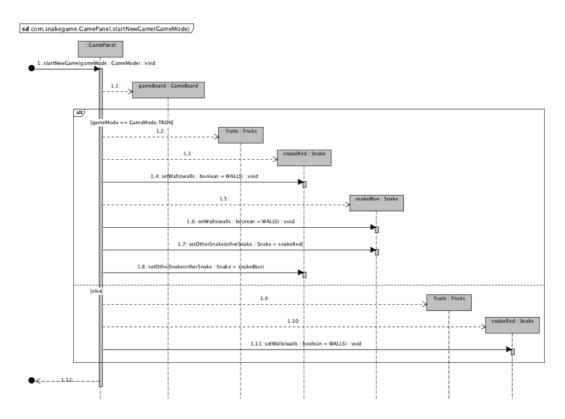


## Szekvencia diagramok

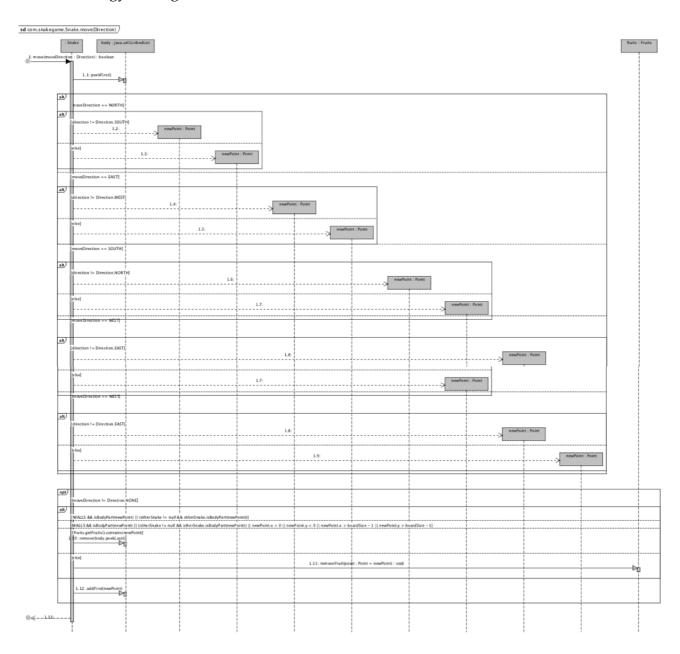
#### 1. Pálya négyzetrácsának kirajzolása



### 2. Új játék indítása

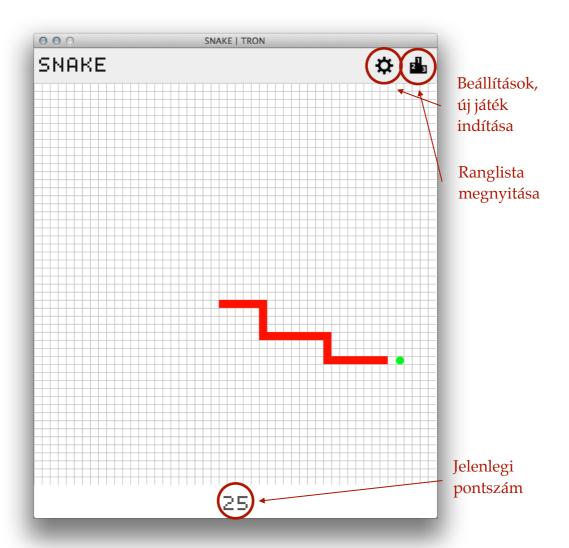


### 3. Kígyó mozgása



## Játék felhasználói felülete

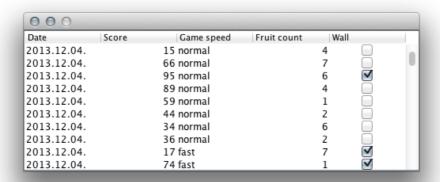
#### 1. Játék



#### 2. Beállítások, új játék indítása



#### 3. Ranglista



### JavaDoc URL

http://users.hszk.bme.hu/~ta1207/