

**„Tamagotchi”
Felhasználói leírás
(User Guide)**

	oldal
1.1	Specifikáció.
	2
1.2	Rendszerigény.
	2
1.3	Alapszintű felépítés és működtetés.
	2
1.4	A játék.
	3
1.5	A játékot befolyásoló értékek bemutatása.
	7

1.1 Specifikáció.

Előre meghatározott specifikáció szerint egy „Kisállat Automata” alkalmazás kerül bemutatásra a továbbiakban, melynek működése megegyezik egy „Tamagotchi” játékkészülék szoftveres logikájával. Az alkalmazás Consolos kivitelű fejlesztés, melyhez az alábbiakra lesz szükség.:

1.2 Rendszerigény:

A szoftver Windows alapú operációs rendszeren alkalmazható.

Képernyőfelbontás: 1024 x 768 minimum!

CPU: Egy magos, minimum 1GHz vagy gyorsabb.

HDD: ~ 5 MB – A Operációs rendszeren felül. (Az alkalmazás nem készít külső állományt.)

RAM: ~ 10MB maximum, de 1GB rendszermemória szükséges az Operációs rendszernek.

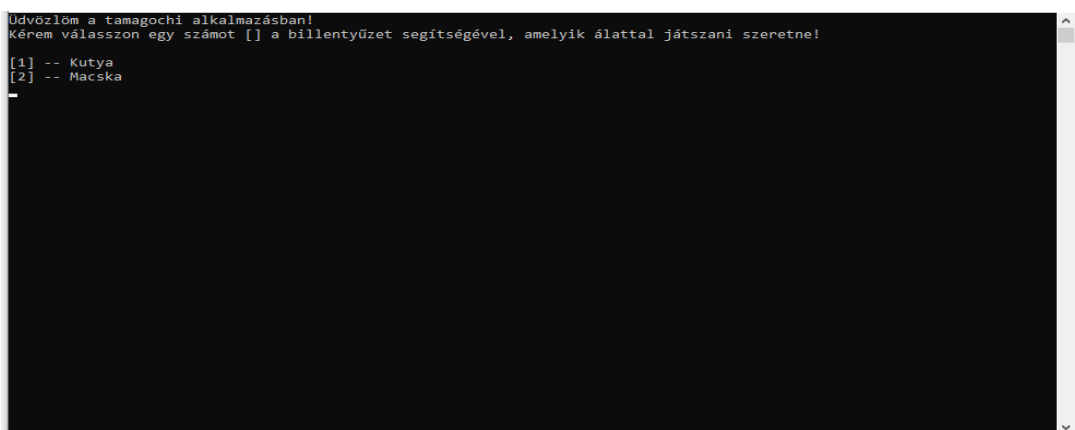
Periféria: Billentyűzet.

A program indításakor az „.exe” állomány futtatásával érhetjük el a kívánt kezdőállapotot.

1.3 Alapszintű felépítés és működtetés

Konzolos kialakítás révén a játékot jelenleg csakis billentyűzet segítségével vezérelhető. Az ablak valamelyes átméretezhető, de a minimum felbontás megléte szükséges. A megjelenő konzol alapértelmezett betűszíne fehér, fekete háttérrel.

Az indítás során az alábbi konzolos üdvözlőkép (1.3.1) fogad:



```
Üdvözlöm a tamagochi alkalmazásban!  
Kérem válasszon egy számot [ ] a billentyűzet segítségével, amelyik állattal játszani szeretne!  
[1] -- Kutyá  
[2] -- Macska  
_
```

Ábra 1.3.1

Az üdvözlés után az alkalmazás felajánlja a választható állatka opcióját, amellyel játszani szeretnénk. Ha döntöttünk, a billentyűzeten való szám megnyomásával (1.3.2) azonnal tovább is haladhatunk a folyamat nem igényel enterrel való nyugtázást.

```
[1] -- Kutya
[2] -- Macska
_
```

Ábra 1.3.2

Viszont, ha hibás billentyűt ütünk le akkor a program figyelmeztet és egy kilépéssel zárolja a folyamatot, amelyet egy újraindítás segítségével kiküszöbölhetünk (1.3.2.1)!

```
Üdvözlöm a tamagochi alkalmazásban!
Kérem válasszon egy számot [] a billentyűzet segítségével, amelyik állattal játszani szeretne!

[1] -- Kutya
[2] -- Macska
Sajnálom ilyen opció nincs kérem próbálja meg ismét!
_
```

Ábra 1.3.2.1

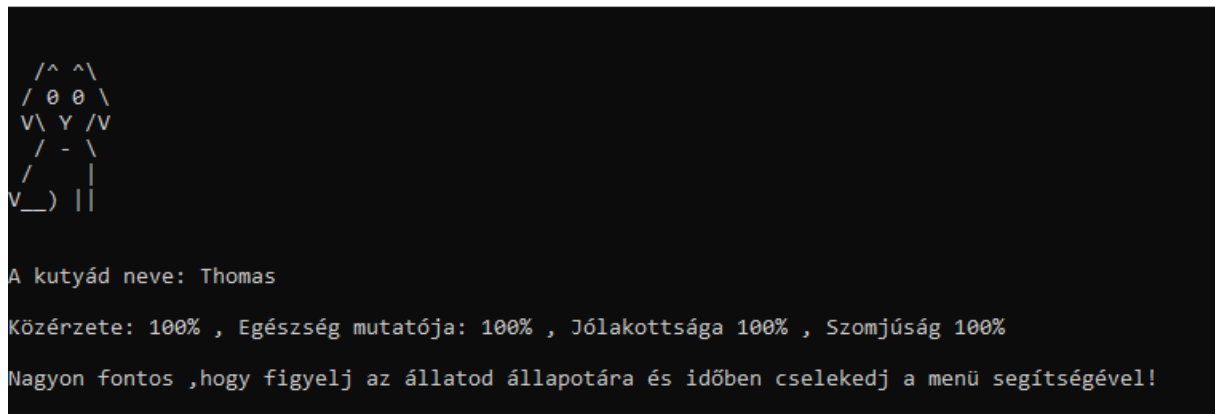
A következő képernyőn eldönthetjük, hogy milyen állatot választunk, majd megadjuk a nevét (1.3.3).

```
Kérem nevezze el a kutyáját:
_
```

Ábra 1.3.3

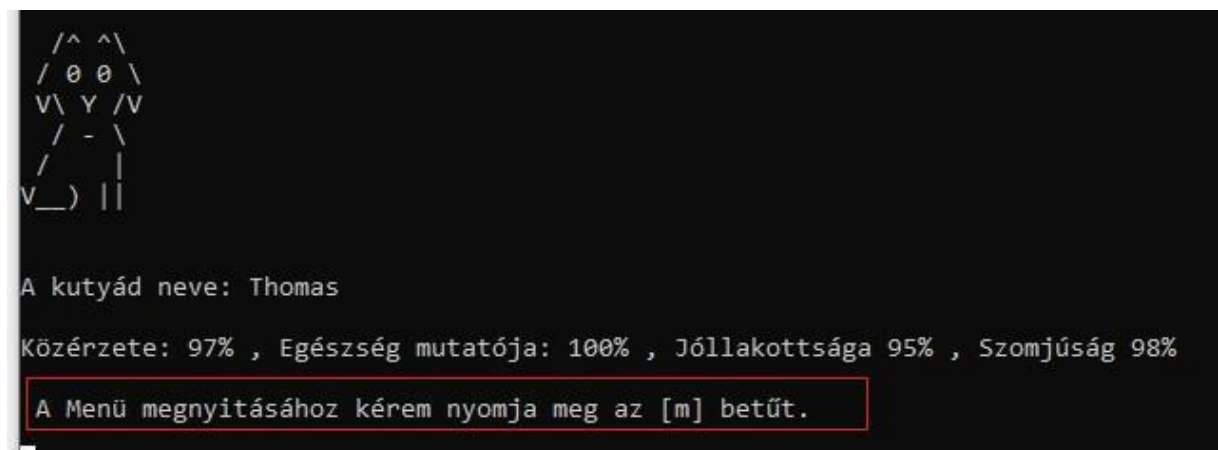
A megadás után itt viszont már csak enterrel való nyugtázás után léphetünk tovább a következő folyamatra, amely a játék indulásával egyenértékű.

1.4 A játék



A fenti kép az elindított játék kezdő állapotát mutatja, amely csakis 8 másodpercig látható, majd az idő elindul és az állatkán különböző folyamatok mennek végbe. A Grafika alatt a már előzőekben megadott állat nevét és a státusz értékeket találjuk %-ban megadva.

A játék indulásával ezek az értékek csökkennek 2 másodpercenként és lehetőségünk lesz ezeket folyamatosan javítani. A Figyelmeztető üzenet után a menü kiválasztására lesz lehetőségünk az **m** – billentyű megnyomásával (1.4.1).



Ábra 1.4.1

Könnyítés gyanánt, ha a menüt megnyitjuk akkor az idő megáll addig amíg eldöntjük mit is szeretnénk az állatánkkal csinálni.

Kutya esetén:

```
  / ^ ^ \
 /  θ θ  \
V\  Y  /V
 /  -  \
 /      |
V__ )  ||

A kutyád neve: Thomas

Közérzete: 94% , Egészség mutatója: 100% , Jóllakottsága 90% , Szomjúság 96%

A Menü megnyitásához kérem nyomja meg az [m] betűt.

Az alábbi menüpontokból választhatsz:
e -- Etetés , i -- Itatás , j -- Játék , s -- Sétáltatás , f -- Fülvakarás ,
x -- Sétáltatás + Játék , y -- Evés + ivás , z -- Játék + Fülvakarás
```

- e – Etetés
- i – Itatás
- j – Játék
- s – Sétáltatás
- f – Fülvakarás
- x – Sétáltatás és Játék
- y – Evés és Ivás
- z – Játék és Fülvakarás

Macska esetén:

```
  /\_/\
 ( o.o )
  > ^ <
  / - \
 /     \
v_ ) ||
A macskád neve: Gülü

Közérzete: 91% , Egészség mutatója: 100% , Jóllakottsága 85% , Szomjúság 94%

A Menü megnyitásához kérem nyomja meg az [m] betűt.

Az alábbi menüpontokból választhatsz:
e -- Etetés , i -- Itatás , j -- Játék , s -- Simogatás , k -- Szőrzetápolás ,
x -- Simogatás + Játék , y -- Evés + ivás , z -- Játék + Szőrzetápolás
```

- e – Etetés
- i – Itatás
- j – Játék
- s – Simogatás
- k – Szőrzetápolás
- x – Simogatás és Játék
- y – Evés és Ivás
- z – Játék + Szőrzetápolás

Mindkét állatka esetén vannak eltérő lehetőségek az állapotok javítására. Például csak a kutya sétáltatható a cica viszont csak simogatható. Mind e mellett az utolsó 3 (x-y-z) menüpont egyszerre több dologban is segítségünkre lehet.

Nagyon fontos, hogy ne etessük és itassuk túl az állatkáinkat (120%) különben romlani kezd a közérzetük. Ha véletlen megfeledkezünk az etetésről és a közérzete is romlik, akkor sajnos az egészség mutatója is csökken. Amikor elérte a 0% szintet, a játéknak vége szakad és a „Sajnos nem voltál elég figyelmes” üzenettel fejeződik be.

1.5 A játékot befolyásoló értékek bemutatása.

Alapértelmezett csökkenő értékek:

- 2 másodpercenként:
 - Étvágy -5%
 - Közérzet -3%
 - Szomj - 2%
 - Egészség, ha étvágy 0% akkor -5%
- Ha a Szomj és vagy az Étvágy értéke nagyobb mint 120%:
 - Közérzet -10 % / -10 %

Növelő tényezők:

- Kutya:
 - Sétáltatás: Közérzet + 22%
 - Fülvakarás: Közérzet +12%
 - Evés: Étvágyszint + 20%
 - Ivás: Szomj + 20%
 - Játék: Közérzet + 15 %
 - Ezek kombinációja össze adódik.
- Macska:
 - Simogatás: Közérzet + 22%
 - Szőrzetápolás: Közérzet +12%
 - Evés: Étvágyszint + 20%
 - Ivás: Szomj + 20%
 - Játék: Közérzet + 15 %
 - Ezek kombinációja össze adódik.