



Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem
Villamosmérnöki és Informatikai Kar
Irányítástechnika és Informatika Tanszék

Beágyazott rendszerek szoftvertechnológiája házi feladat, játék ismertető:

Torpedó

Csapattagok:

Regőczy Tamás (regoczy.tamas@edu.bme.hu)

Balogh Dániel (balogh@edu.bme.hu)

Bellyei Boldizsár (bellyeib@edu.bme.hu)

Konzulens:

Naszály Gábor (naszaly.gabor@vik.bme.hu)

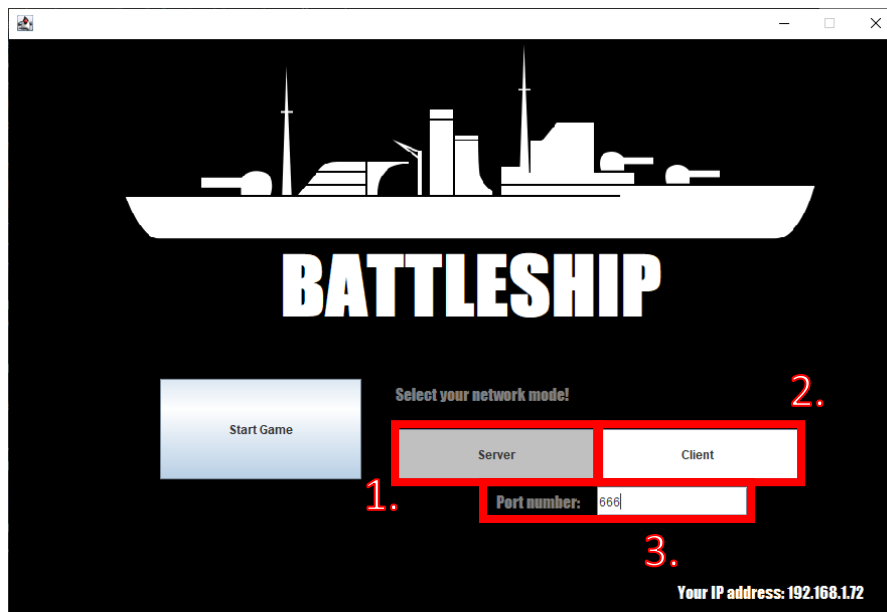
Tartalom

A játék folyamata	3
1. Kezdőképernyő	3
2. Játék indítása	4
3. Előkészületek	5
4. A játék menete	6
5. A játék vége	7

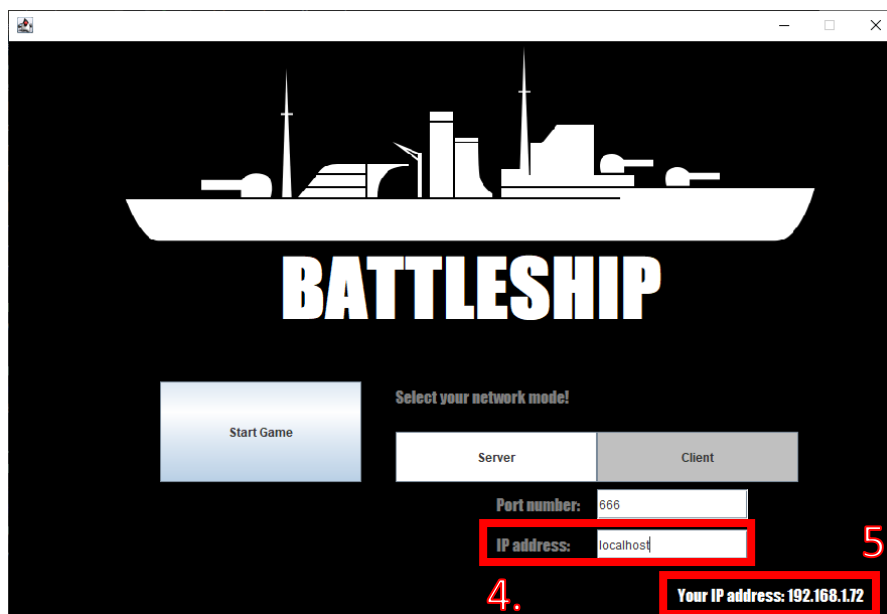
A játék folyamata

1. Kezdőképernyő

A játék megnyitása után az első ablakon választhatja ki a felhasználó, hogy a gazdája (*Server (1)*) (továbbá host) akar lenni egy meccsnek, vagy más felhasználó által indított csatában akar részt venni (*Client (2)*). Ehhez rendre a *Server (1)* vagy *Client (2)* gombokra kell kattintani. Minden esetben meg kell adni a *Port number (3)* azaz *port számot*, amelyen keresztül a két ellenfél applikációi megtalálják egymást.

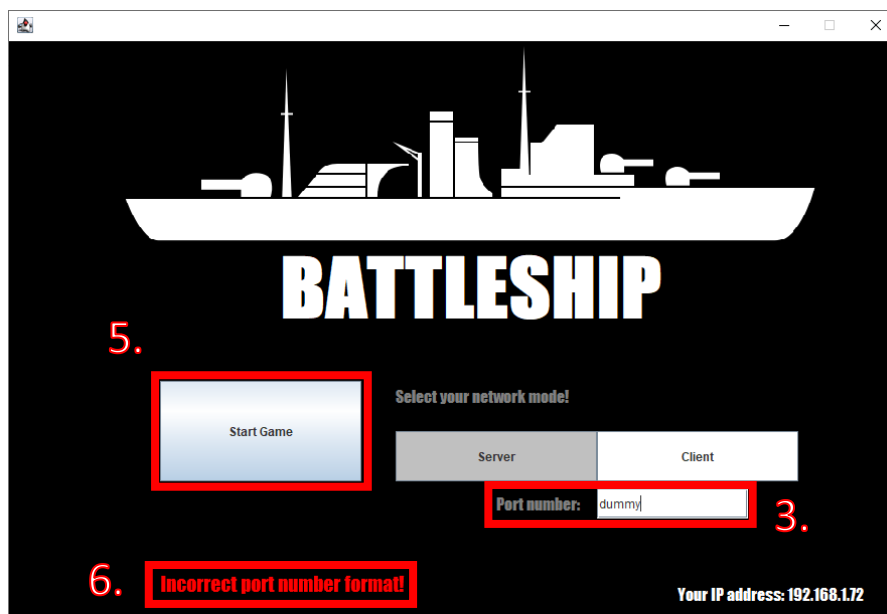


A *Client (2)* esetében megjelenik egy új mező, az *IP address (4)*, melyben a host IP címét kell megadni. Ez a string lehet egy IPv4 cím, vagy például a „localhost” alias. Alap értéke a helyi hálózat. Minden játékos a saját IP címét *your IP address (5)* néven feltüntetve, a jobb alsó sarokban találja meg.



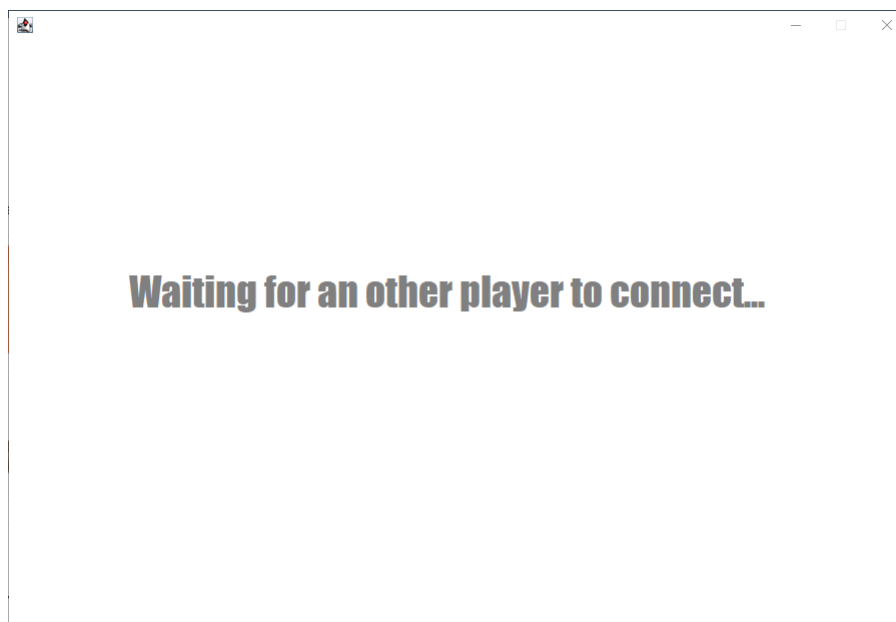
2. Játék indítása

A meccskeresést értelemszerűen annak gazdája kezdeményezheti a *Start Game (5) gombra kattintva*. Amennyiben nem megfelelően adtuk meg a port számot (3), a játék figyelmeztet (6) erre.



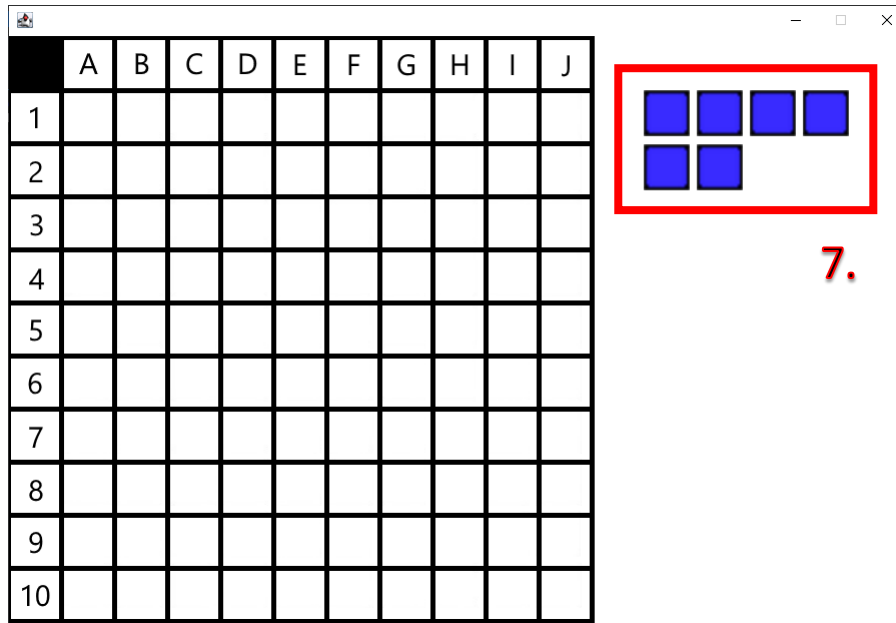
A játék indításával (5) a résztvevők megkezdhetik az előkészületeket a csatára.

Az előkészületek után, a vendég addig nem tud csatlakozni, amíg a játékgazda el nem kezdi a meccskeresést. Ezalatt a host előtt egy töltőképernyő jelenik meg.

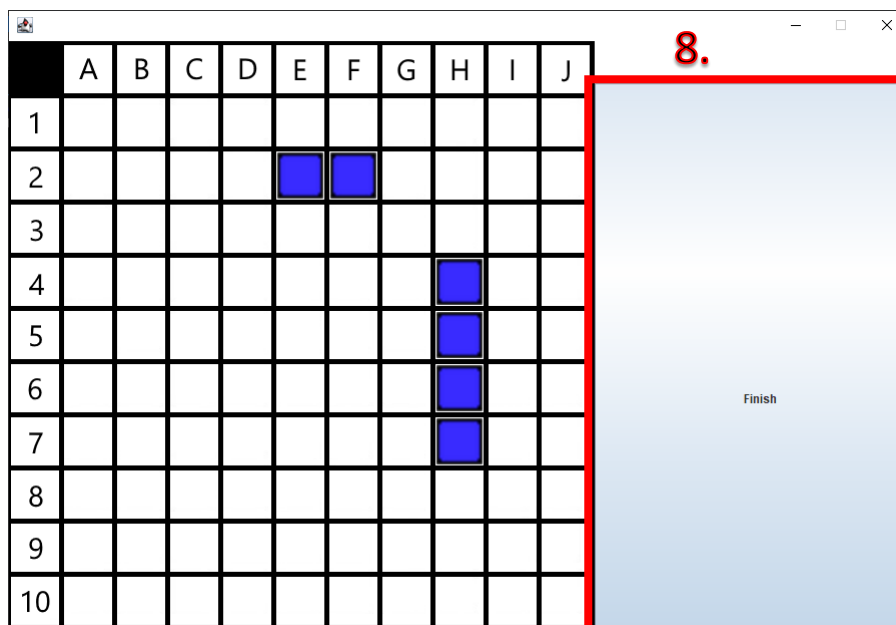


3. Előkészületek

A játékosok felhelyezik *csatahajóikat* (7) a térképükre, melyek a jobb oldali sávban találhatók meg. Ezt Drag and Dropp eljárással tehetik, azaz kattintva, tartva és húzva majd elengedve az objektumokat. A vertikális és horizontális irányú elhelyezés a jobb egérgomb kattintásával változtatható.



Miután ezzel megvannak, a *Finish* (8) gombra kattintva kezdhetik meg a meccskeresést.






4. A játék menete




A kezdő játékos a host.

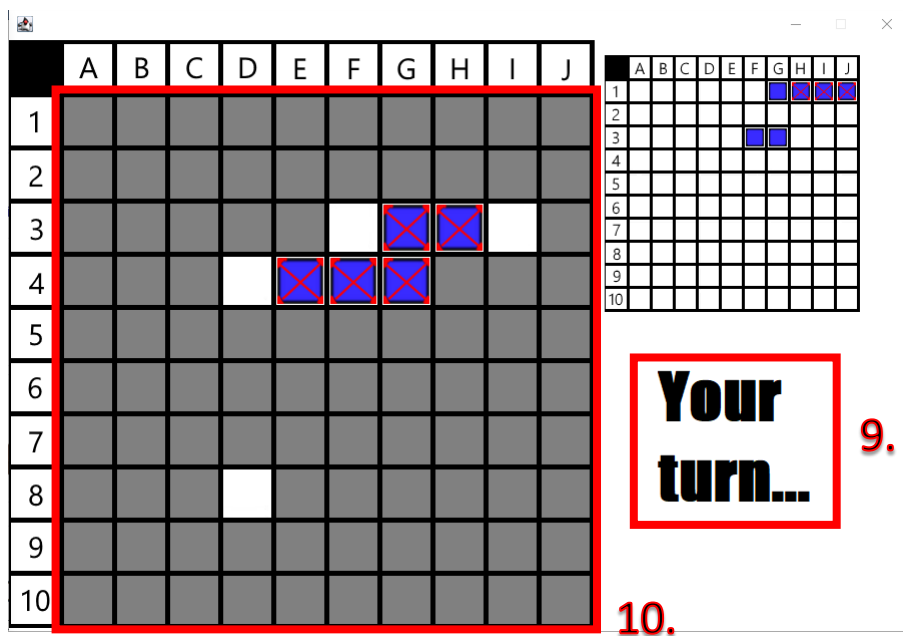
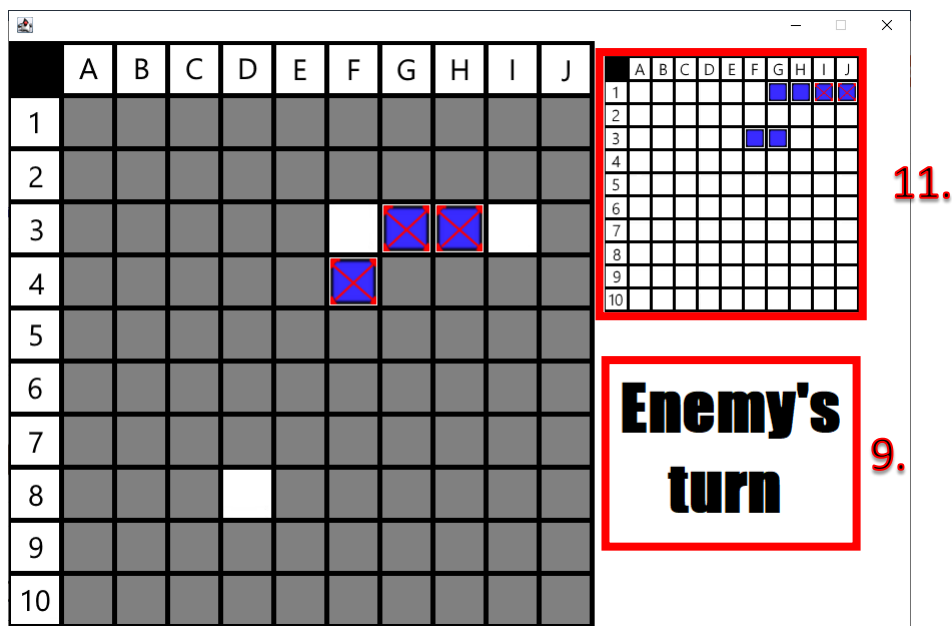
Egy *indikátor* (9) a jobb oldalon mutatja, hogy éppen ki a soron következő játékos.

Mindenki a saját körében tippel egy mezőt az *ellenfél térképén* (10).

- Az ismeretlen mezők sötét szürkével, 
- az üres mezők fehérrel, 
- az eltalált hajórészek vörösen áthúzott kékkel jelöltek. 

Miközben végig látható a *saját térképünk* (11) és hajóink állapota.

- A sértetlen hajórészek kékkel, 
- az üres mezők fehérrel, 
- az eltalált hajórész vörösen áthúzott kékkel jelöltek. 



5. A játék vége

Ha az egyik játékos sikeresen elsüllyesztette a másik összes hajóját, a térképek lelepleződnek, és a *győztes játékos neve (12)* mindkét oldalon megjelenik. A szürkével jelölt mezők a nem eltalált hajórészek.

A *Close! (13)* gombra kattintva a játék bezárul.

