

Aknakereső - Felhasználói Dokumentáció

A játékszabályok

Az aknakereső egy logikai játék, amely egy aknamezőn játszódik, a játékos célja pedig a mezőn található aknák felderítése. Ebben több dolog segíti: megjelölheti az általa aknának vélt mezőket, megtudhatja a már felderített mezők szomszédságában levő aknák számát, továbbá ha üres mezőt talál, akkor az azzal összefüggő további üres mezők is fel lesznek derítve.

A program az aknakereső játék szabályrendszere alapján működik, amely a következő fő pontokból áll: - A játék addig tart, amíg minden egyes aknát nem tartalmazó mező fel nincs fedve. - A játéknak vége, ha a játékos aknát tartalmazó mezőre lép, vagy a beállított időkorlát lejár. - A játékos által elsőként kiválasztott mezőn, valamint annak szomszédságában nem lehet akna. - A mező kiválasztása az egér gombjának felengedésével válik véglegessé. - Az egér jobb gombjával a mező megjelölhető zászlóval, vagy kérdőjellel. Utóbbi ritkán használt.

A játékban előfordulhatnak olyan szituációk, amelyeket pusztán logikai úton nem lehet megoldani. Ezeket az eseteket a játék nem figyeli, ilyenkor sajnos a szerencsére van bízva a játék kimenetele.

A program követelményei

A program futtatásához a végrehajtható fájlon kívül szükségesek az alábbi fájlok is: - faces.png - fields.png - mine_numbers.png - numbers.png

Ezeket a fájlokat a futtatható programmal megegyező mappába kell helyezni.

A program indítása

Legcélszerűbb a programot a parancssorból (avagy terminálból) indítani, mivel így egyszerűen megszabhatóak a játék paraméterei.

Az indítás módja:

```
minesweeper [játékosnév] [pálya_szélessége] [pálya_magassága] [aknák_száma] [időlimit]
```

A paraméterek magyarázata: - játékosnév: A játékos neve szóköz nélkül. - pálya szélessége: Egy szám: az aknamezőn az oszlopok száma. - pálya magassága: Egy szám: az aknamezőn a sorok száma. - aknák száma: Egy szám: a pályán található aknák száma. - időlimit: Szintén egy szám: a játék kezdetétől eltelt másodpercek maximális száma.

Minden paraméter opcionális. Alapértelmezésben - játékosnév: "Anonymous", - szélesség: 9, - magasság: 9, - aknák száma: 10, - időlimit: nincs

Figyelem!

A pálya mérete és az aknák száma nincs limitálva, ugyanakkor ha a megadott méret nagyobb, mint ami a képernyőre férhet, akkor a program hibával ki fog lépni. Amennyiben az aknák száma

nagyon közel kerül a pályán található mezők számához, abban az esetben az aknák generálása hosszú időt vehet igénybe.

A játék

A játéktáblát egérrel lehet vezérelni. Mezőre kattintva a fenti szabályzatnak megfelelő esemény fog bekövetkezni.

A játéktábla közepén található fejre kattintva mindig új játék kezdődik, függetlenül attól, hogy a jelenlegi befejeződött-e.

Ha a fej napszemüveget vesz fel, akkor megnyertük a játékot. Ha viszont halott (x.x) arcot mutat, akkor sajnos veszítettünk. (Tulajdonképpen felrobbantunk az aknamezőn.)

Bal oldalt, a bal felső sarokban láthatjuk az aknák számát. Ez minden egyes lehelyezett zászlóval csökken. (0 alá nem!). Ha törölünk egy zászlót, akkor értelemszerűen nagyobb lesz eggyel.

Jobb oldalt, a jobb felső sarokban pedig az eltelt másodperceket láthatjuk. Ez folyamatosan számol a játék kezdetétől. Ha nincs beállított limit, akkor csak az eredmény mentésekor van jelentősége. Egyébként pedig a beállított limit elérésekor megállítja a játékot. Ha van beállított limit, akkor a játék elkezdése előtt a limitet mutatja.

Eredmények

A bal felső sarokban található még egy gomb, amellyel válthatunk az eredményjelző és a játék között. Folyamatban levő játék esetén a gomb inaktív, nem lehet megnyomni. Amikor megnyílik az eredményjelző, a gomb felirata "Játék"-ra változik. Ha megnyomjuk, visszatérünk a játékhoz, és új játék indul.

A program az eredményeket a vele azonos mappában a `results.csv` fájlban tárolja, CSV formátumban. Ez szinte bármelyik táblázatkezelő szoftverrel megnyitható.

Befejezés

A program a jobb (vagy bizonyos rendszereken bal) felső sarokban található (általában) piros (általában) x-el zárható be. Egyébként az Alt+F4 is működik.