

# Asteroids felhasználói dokumentáció

## A játékmenet:

A játékos egy űrhajót irányít, melynek az a célja, hogy szétlője a hozzá közel kerülő aszteroidákat, így azok nem találják el. Az aszteroidák a képernyő széléről jönnek a játékos felé, és ha meglövik őket, akkor szétválnak 3 kisebb darabra vagy teljesen eltűnnek.

### 3 féle aszteroida van:

1. A nagy aszteroida, ha ezt meglövik, akkor 3 közepes aszteroida lesz a helyén.
2. A közepes aszteroida, ha ezt meglövik, akkor 3 kicsi aszteroida keletkezik.
3. A kicsi aszteroida, ha ezt meglövik, akkor eltűnik, nem bomlik szét több aszteroidává.

A játékos pontot kap az aszteroidák szétlövéséért, minél nagyobb az aszteroida, annál több pontot kap a felhasználó. Ha a felhasználó elér 10,000 pontot, akkor kap +1 életet.

Ha egy aszteroida eltalálja a játékost (az űrhajót), akkor elveszik egy + élete, ha a játékosnak nincs több élete, akkor játék vége lesz, és kiértékelődik a pontszám.

Ha a játékos elhagyja a játéktér egy irányba, akkor "hiperugrik", és a képernyő másik oldalán lyukad ki. Pl.: Ha a játékos felfelé elhagyja a képernyőt, akkor alul fog felbukkanni.

## Toplista:

A toplista a 10 legjobb pontszámot fogja elmenteni, névvel és nehézségi szinttel együtt, a rangsort csak a pontszám befolyásolja, a nehézség nem. Amikor a játék véget ér, a felhasználó látni fogja az elért pontszámát, és hogy felkerült-e a toplistára. Ha felkerült, akkor meg kell adnia egy nevet, amivel ott fog szerepelni.

A toplista az adatokat a toplista.txt-be fogja tárolni és olvasni. Ilyen formátumban: <pont>, <nehézség>, <játékosnév>. Ha a fájl beolvasásakor valami hiba merül fel, akkor úgy veszi a program, hogy a fájl üres volt.

A játékos, ha felkerült a legjobb játékosok közé akkor a program bekéri a játékos nevét. A játékos maximum 12 betű hosszúságú nevet adhat meg. A név csak nem ékezetes betűket és számokat tartalmazhat.

## Irányítás:

A játékos az űrhajót ily módon tudja irányítani:

**W billentyű:** Az űrhajó előre fele gyorsul, amíg el nem engedi a játékos a billentyűt vagy el nem éri a végsebességet az űrhajó.

**S billentyű:** Az űrhajó hátrafele elkezd tolatni, amíg a játékos el nem engedi a billentyűt vagy el nem éri a maximum tolatási sebességet.

Ha a játékos sem a W, sem az S billentyűt nem nyomja le, akkor az űrhajó elkezd lassulni és megáll.

**A billentyű:** Az űrhajó balra fordul, amíg a játékos nem engedi el a billentyűt.

**D billentyű:** Az űrhajó jobbra fordul, amíg a játékos nem engedi el a billentyűt.

**Szóköz:** Az űrhajó ki lő egy lövedéket, ami meg tud semmisíteni egy aszteroidát, feltéve, hogy eltalál egyet is. Ha a játékos nyomva tartja a szóközt, akkor az űrhajó folyamatosan, automatikusan lő.

## Pontok:

A játékos pontokat úgy szerez, ha szétlő aszteroidákat. A nagy aszteroida 400, a közepes 200, a kicsi aszteroida pedig 100 pontot ér. Ha a játékos szétlő egy aszteroidát, akkor egy szöveg jelenik meg a helyén egy pillanatra, ami kijelzi, hogy hány pontot ért az az aszteroida.

## Menü:

A Menübe 4 gomb van, amire rá tud kattintani a felhasználó:

1. **A start gomb:** Ez elindítja a játékot a kiválasztott nehézségen.
2. **A kilépés gomb:** Ez kilép a játékból
3. **A top 10 gomb:** Ez megmutatja a top 10 játékos nevét, a nehézséget, amin játszott és a pontszámát.
4. **A nehézség változtatása gomb:** Ez 1-gyel nehezíti a nehézséget, ha elérte a maximum nehézséget akkor a legkönnyebb nehézségre vált.