

BME Guesser: Felhasználói dokumentáció

Házi feladat a programozás alapjai 3. tárgyra.

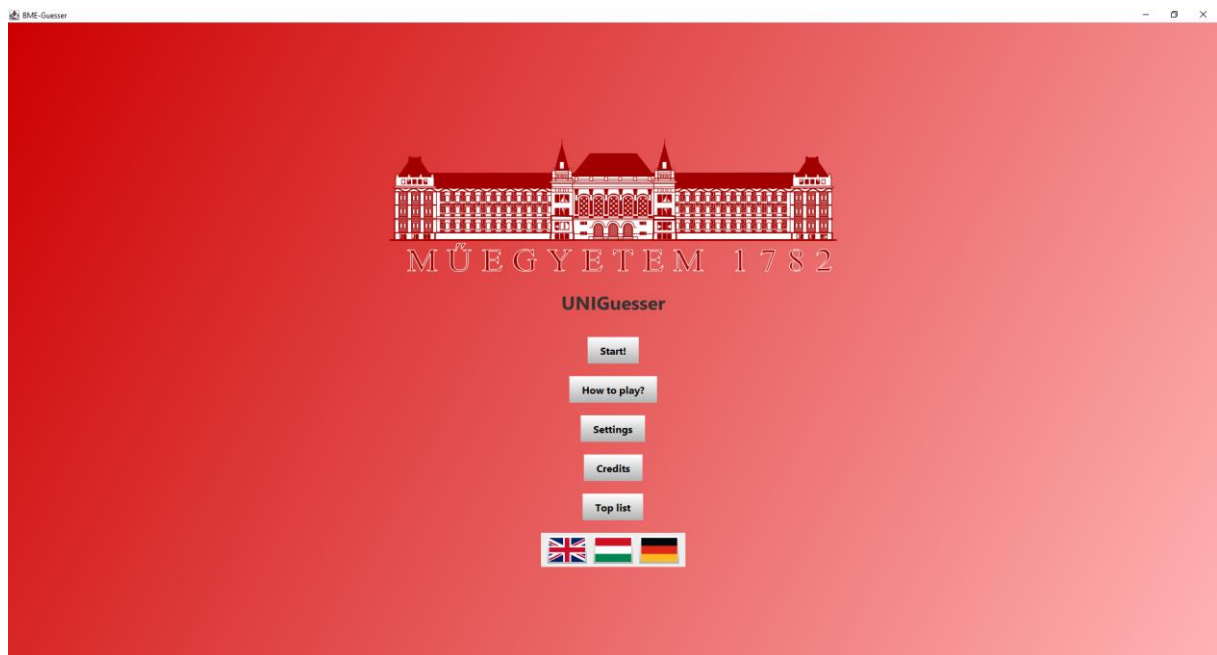
Készítette: Funk Gábor (2025.11.22.)

A program fő céljának ismertetése

A BMEGuesser egy GEOGuesser klón, ami 5 körből álló játszmákat biztosít a végfelhasználónak ilyen formában: A felhasználó kap egy panoráma képet, amin körül tud nézni. A panoráma kép melletti térképre kattintva meg tudja „tippelni”, hogy az adott képet hol készítették. A tipp pontosságától függően kap 0-tól 100-ig pontokat. Egy kör maximum 500 pontos lehet. A felhasználó képes elmenteni (magát a toplistában) és betölteni a toplistát.

A program nézetei

Főmenü



A főmenü az első, amit a felhasználó lát. Itt tud rámenni további opciókra, valamint itt tudja a program nyelvét megváltoztatni.

A program nyelvei állíthatóak config fájlkon keresztül.

Az alapnyelvek:

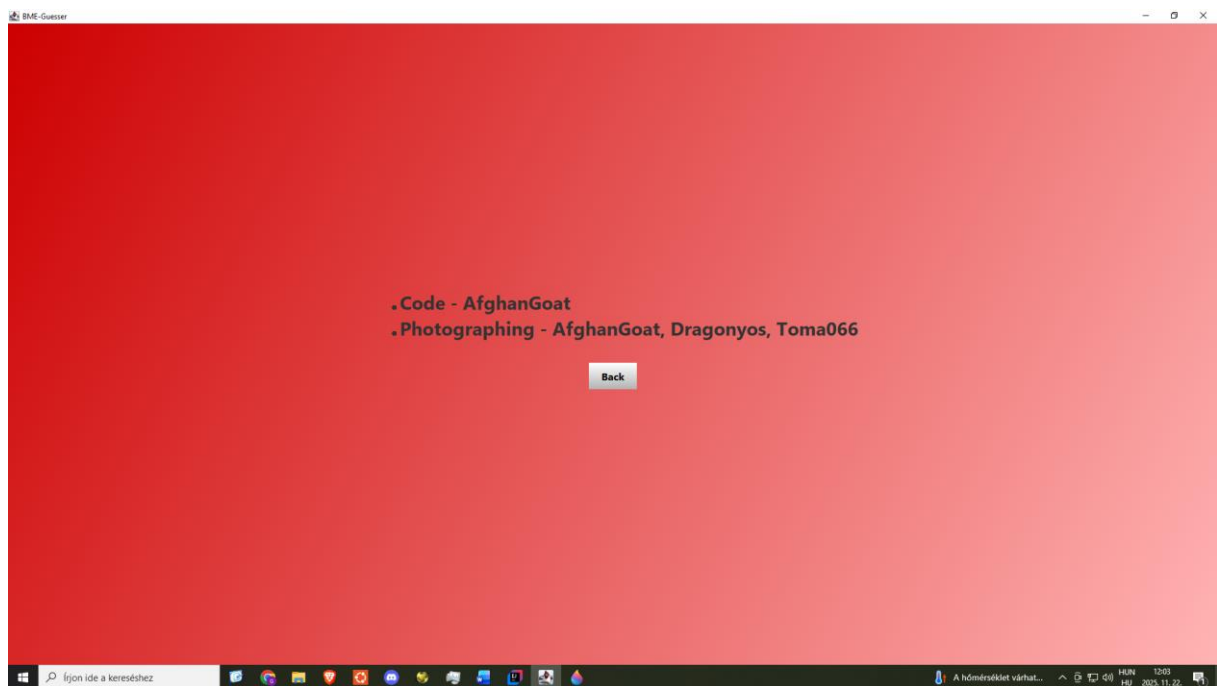
- Angol
- Magyar
- Német

Ebből a menüből a felhasználó átnavigálhat a:

- Játék elkezdése
- „Hogyan kell játszani?” szekció
- Beállításokra
- „Credits” fülbe
- A dicsőséglistára.

„Credits”

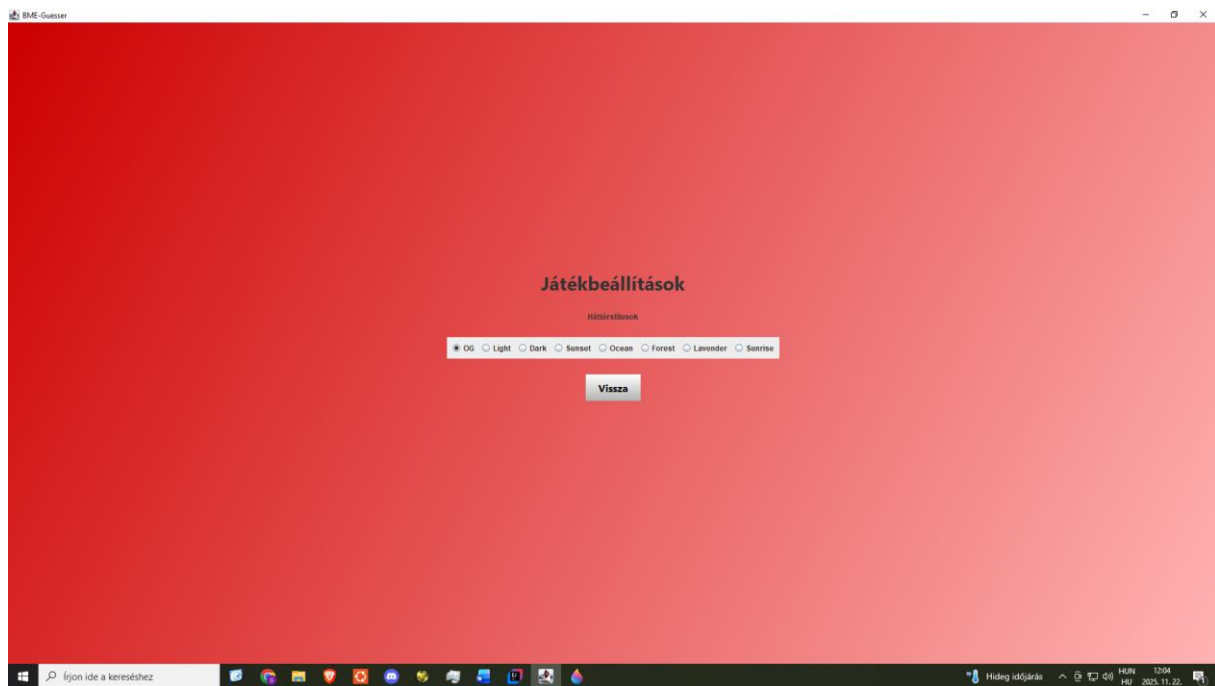
Ez a fül tartalmazza, hogy kik segítettek a fókók elkészítésében:



A „Back” gombbal lehet vissza menni a főmenübe.

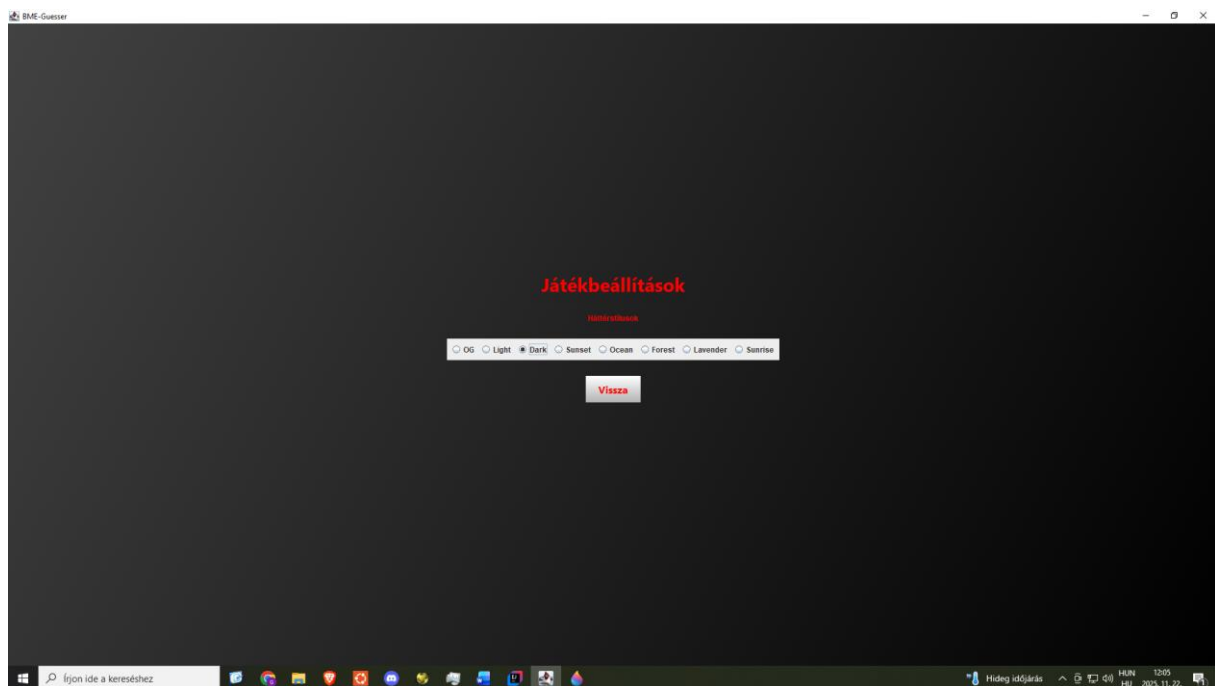
Beállítások

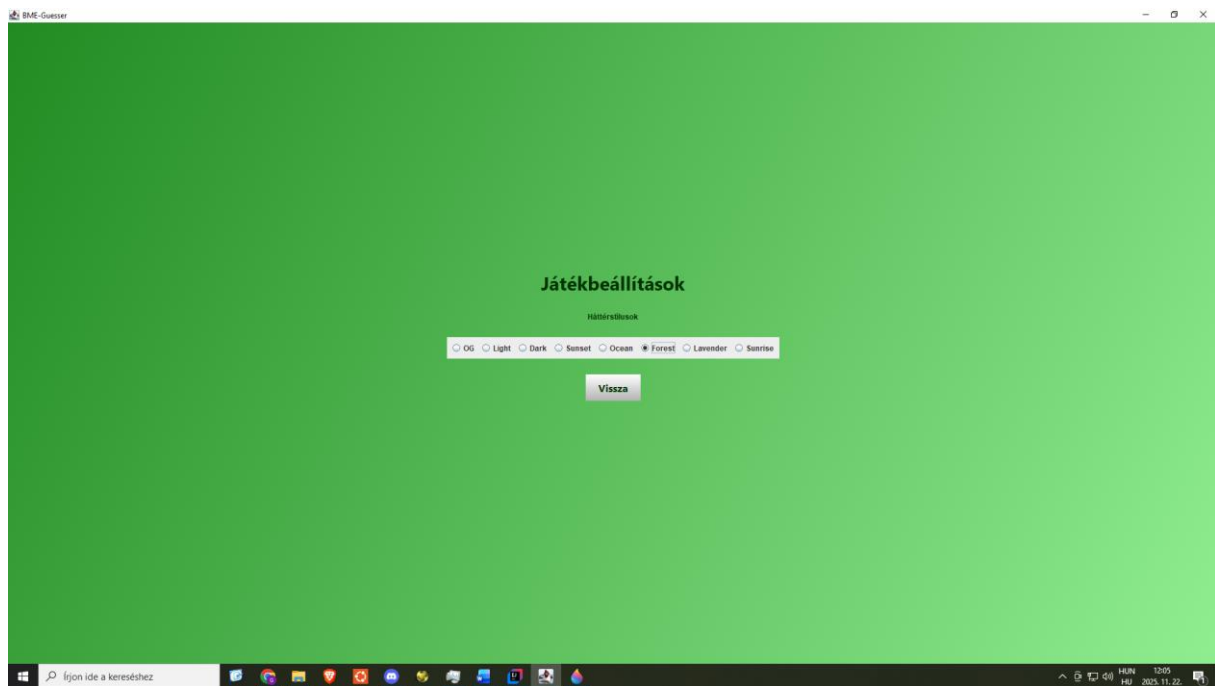
Ebben a fülben a program grafikus beállításait lehet kezelni:



A programozott témákat (amiket konfigurálással lehet bővíteni) itt lehet váltani.

Példa: Másik témák:

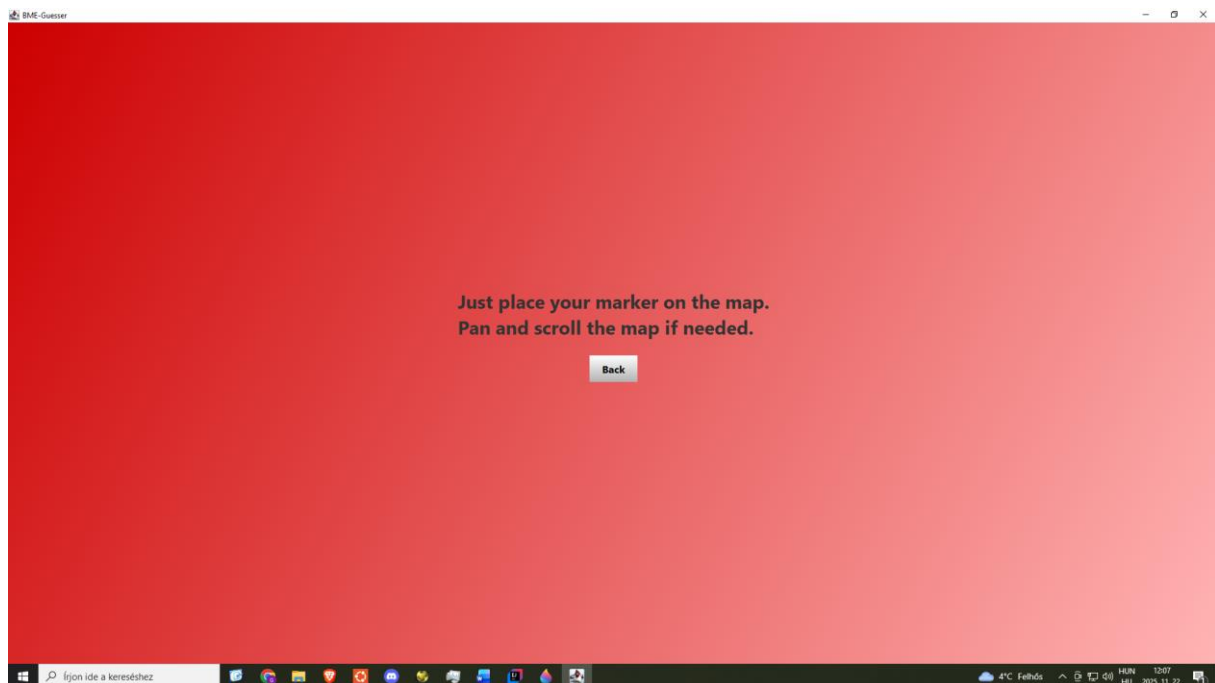




A „Back” gombbal lehet vissza menni a főmenübe.

Hogyan kell játszani fül

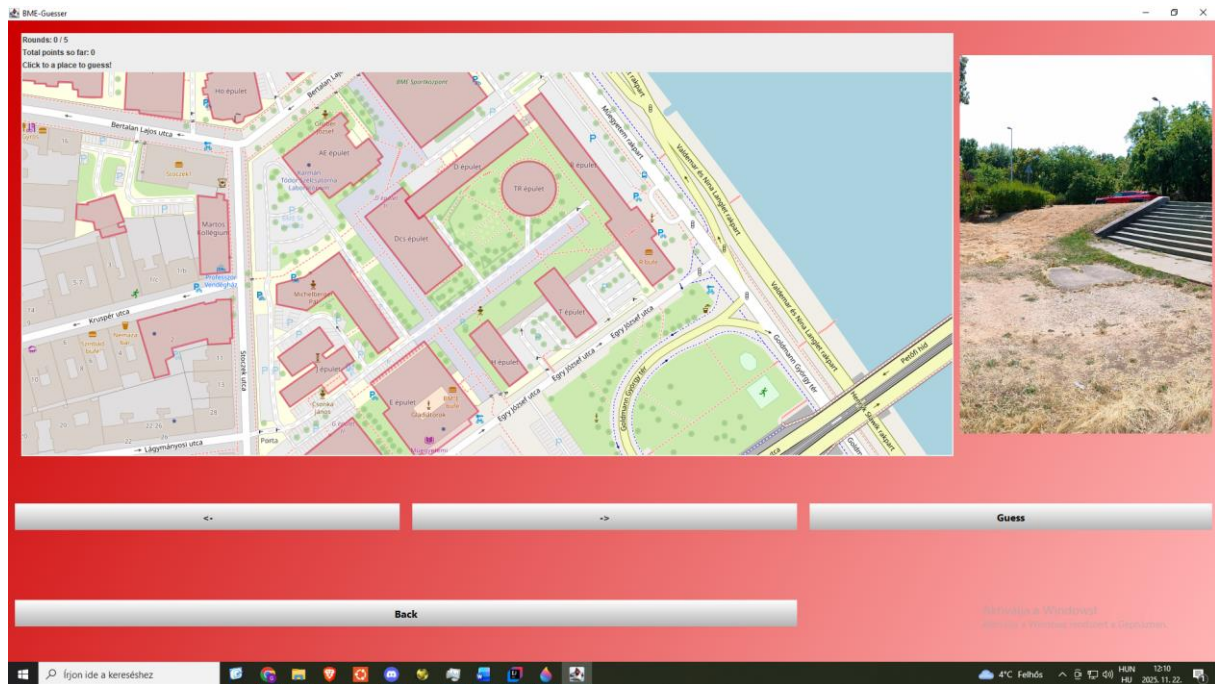
Ebben a panelben csak egy gyors leírás van a játékról valamint, hogy nagy távlatból mit kell csinálni:



A „Back” gombbal lehet vissza menni a főmenübe.

Játék fül

A menüből a start gombra kattintva egy új játék kezdődik meg:



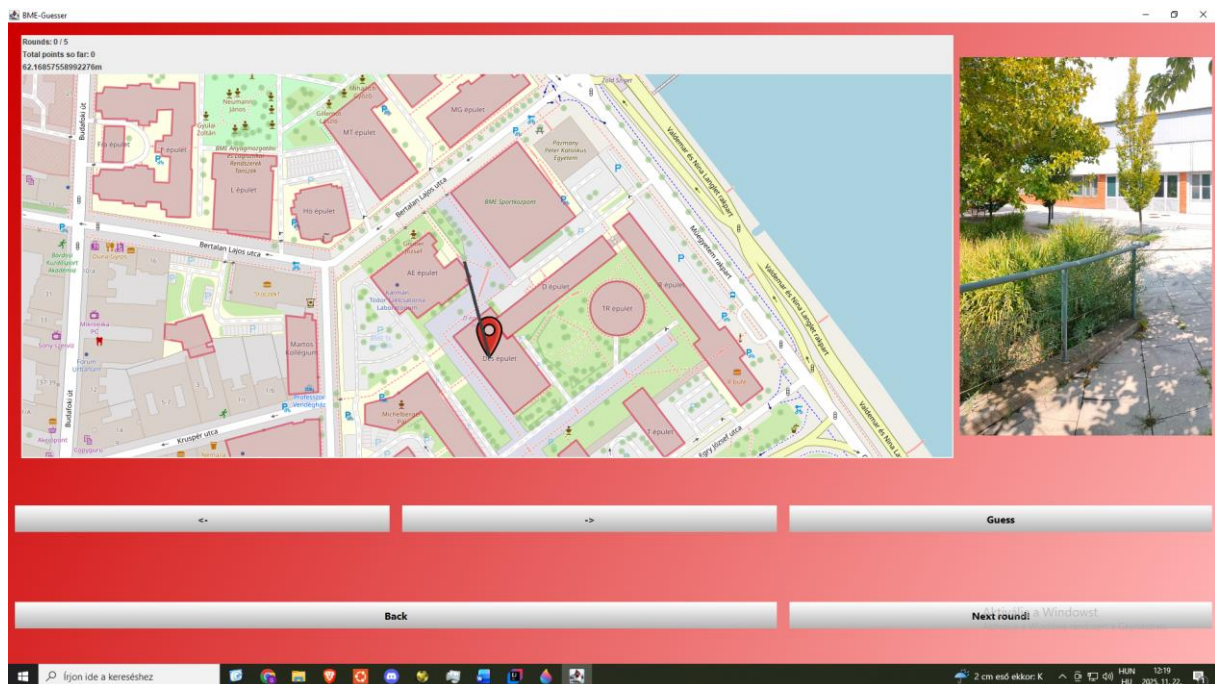
Az elrendezés 2 képből és 5 gombból áll, melyekből az egyik csak akkor jelenik meg, ha az ember már „tippelt”.

A bal oldali kép a térkép, erre kattintással kell jelölni, hogy a felhasználó merre képzeeli el a 2. képet. Ezt a térképet egér görgővel lehet „zoom”-olni és egérleenyomással „drag”-elni. A térkép fejléce tartalmazza azt is, hogy a felhasználó éppen hanyadik körben van és hogy mennyi pontot szerzett, illetve az éppeni kör pontosságát méterben. (Hogy milyen messze volt a pontos koordinátától.)

A jobb oldali kép alapján kell eldönteni, hogy az hol készült. (Hasonlóan a GeoGuesserhez)

A jobb oldali képet a „>-” és „<-” feliratú gombbal lehet mozgatni, valamint a jobb és bal nyíllal a billentyűzeten.

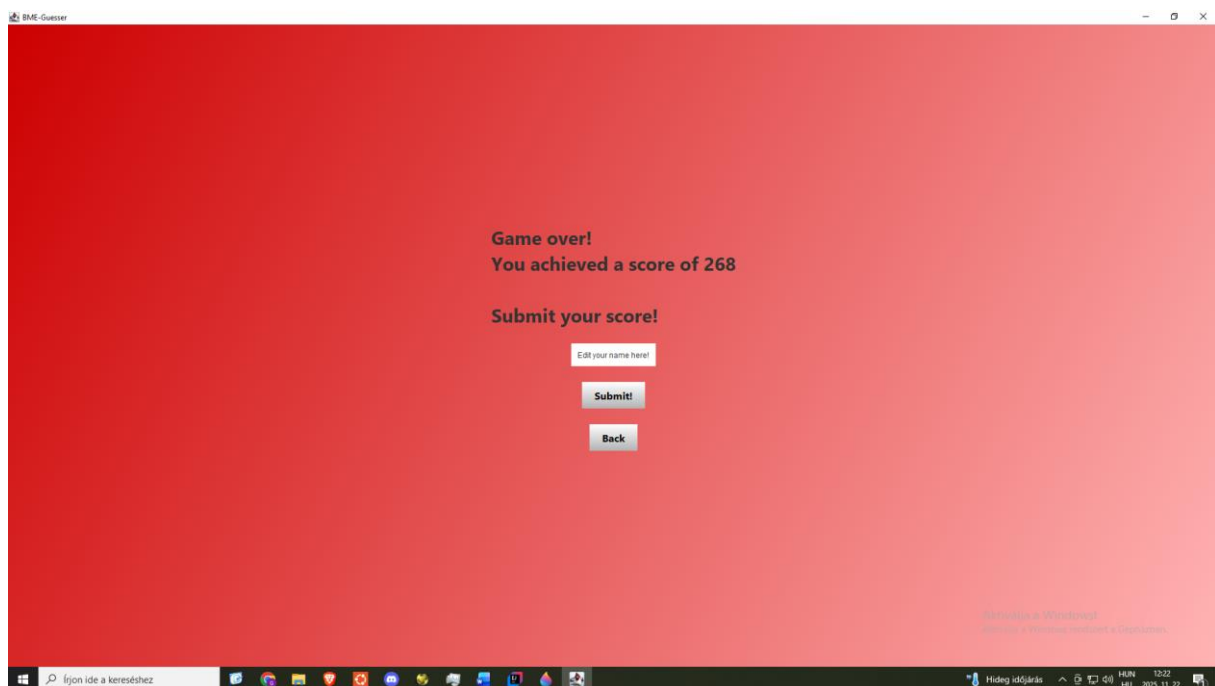
Miután a felhasználó egy bal egér kattintással elhelyezte azt, hogy ő hová gondolja ezt a képet, a „Guess” gombot kell megnyomni.



A guess gomb lenyomása után egy vonal jelenik meg a tipp koordináta és az igazi koordináta között, indikálva a pontosságot. A „Next round” gomb ezek után egy következő kört indít.

Játék vége fül

A kör után a játék véget ér és a felhasználó kap egy esélyt, hogy beírja a pontszámát és nevét egy szövegdobozba, majd elmentse azt a dicsőséglistába:

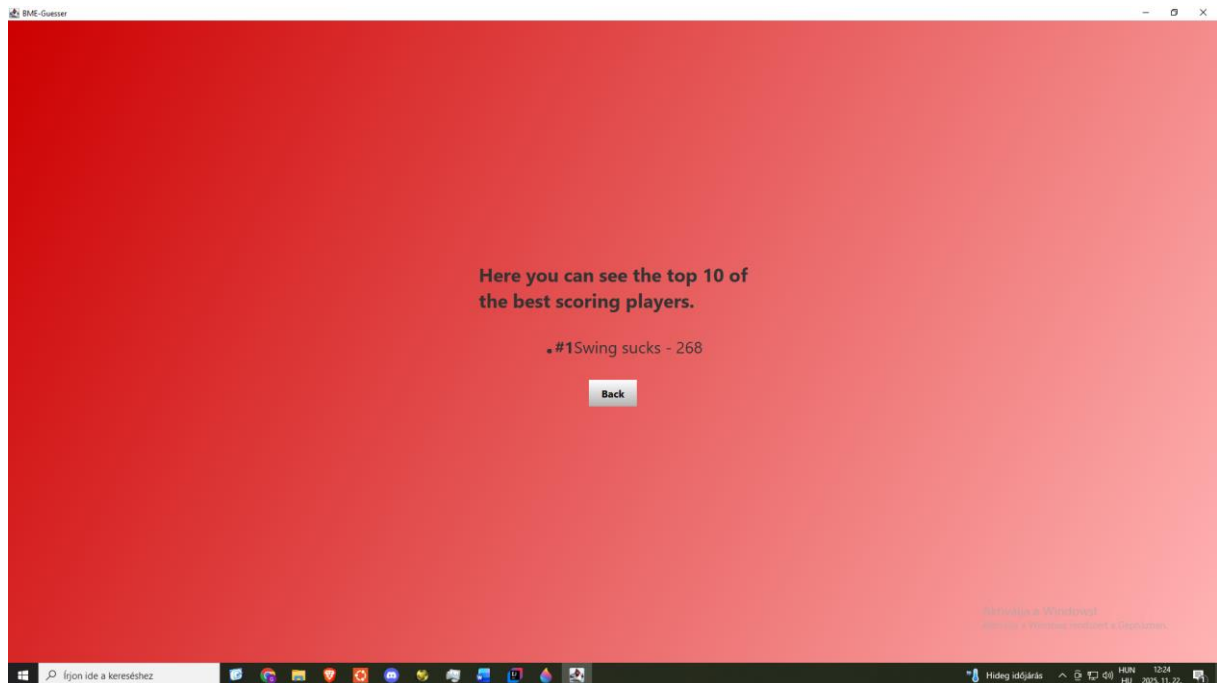


Ha a felhasználó úgy dönt, hogy nem szeretné a pontjait elmenteni, akkor még rányomhat a „Back” gombra.

Ezek után a Submit és a Back gomb is visszavisz a főmenübe. Itt a felhasználó meg tudja nézni a dicsőséglistát is.

Dicsőséglista

A dicsőséglista mindig a legjobb 10 eredményt jeleníti meg (csökkenő sorrendben):



A program nem indul el, ha úgy érzékeli, hogy belenyúltak a toplistába a csalók.

Ha a csalóknak mégis sikerült egy valid toplista fájlt csinálni, akkor ha a blockchain integritást sértették akkor a helyezések helyén egy

„Error loading top list entries.

Failed to verify blockchain hash integrity!

For a fix, delete the modified savefile

to get a fresh, non-cheated one!”

szöveg fog állni.