

Szókoban

Specifikáció

A játékról: A játékos feladata különböző űrhajókon egy robot irányításával a ládákat helyükre mozgatni, amik rögzítés hiányában ellebegtek a hajóban. Viszont a ládákon nem lehet fogást találni így csak tolni lehet őket.

- ❖ Főmenü: A felhasználót a program indítása után egy főmenü fogadja. Itt a nyíl gombok használatával (alternatívaként WASD gombok) navigálhat. A választható menüpontokat a nyilakkal (+AD) állíthatja. Menükbe való belépés pedig a jobbra nyíl, illetve az Enter gombokkal történhet.
 - Pályaválasztás: Lehetősége van kiválasztani egy pályát a már meglévők közül, de egy újat is kijelölhet amit ő fog létrehozni.
 - Játék indítása: Amennyiben a pályaválasztáskor egy létező pályát választott, akkor azt itt elindíthatja.
 - A kiválasztott pálya (vagy új pálya) ebben a menüben szerkeszthető.
 - Készítő(k): Itt megtudhatjuk a készítő(k) adatait.
 - Kilépés: elhagyja a játékot
- ❖ Játék: A játékos a karakter a nyíl (illetve a WASD) gombokkal irányíthatja. Ha úgy érzi újra szeretné kezdeni a pályát akkor azt a Szóköz gombbal teheti meg. A játék számot tart a megtett lépések számáról. A pálya akkor tekinthető teljesítettnek, ha minden célhelyen (rács) szerepel egy láda. (Ez nem jelenti, hogy minden láda alatt kötelező jelleggel lennie kell egy célhelynek) Sikeres megoldás esetén a játék automatikusan a következő pályára lép, ha pedig nincs ilyen pálya akkor vissza a főmenübe.
- ❖ Pályaszerkesztő: Ha meglévő pályát szerkesztünk, akkor az automatikusan betöltődik, ha pedig nem egy üres tér fogad minket.
 - A bal alsó sarok jelzi a jelenleg lerakható tárgyat. Tárgyak lehelyezésére bal egérgomb lenyomásával van lehetőség. Ha meglévő objektum fölé teszünk másik objektumot akkor

az alsó (képernyőtől távolabbi) törlődik. Ezalól kivételt képez a játékos vagy láda padlóra illetve, célhelyre való helyezése.

- Ha valamit törölni szeretnénk akkor azt a jobb egérgomb lenyomásával tehetjük meg.

A törlés funkció nem függ az éppen használt tárgytól, és több egymáson lévő objektum esetén az adott pozíción az összes objektum törlődik.

- Tárgyak között az egérgörgő föl illetve le történő görgetésével lehet váltani.
- A pálya mentéséhez az adott pályát le kell szimulálni és SIKERES megoldás után menthető a „P” gomb lenyomásával. (Erre a játék is emlékeztet ilyenkor)

Ez meglévő pálya szerkesztésekor a létező pálya felülírását jelenti!!

- A pálya akkor tekinthető szimulálhatónak ha:
 - Legalább 1 célhely van a pályán.
 - Legalább annyi láda van, de nem feltétlen csak annyi, mint ahány célhely.
 - A játékos egy padlón áll, vagy egy célhelyen.
 - Padlót a játék automatikusan generál minden **zárt** térre. Zárt teret csak falak határozhatnak meg, tehát 2 láda (amik nem mozdíthatóak) nem tekinthetőek falnak, ezért ott nem fog padló rendszer kialakulni.
- Ha a szimuláció minden feltétele adott, akkor a szimuláció a „Q” gomb lenyomásával indítható.
Szimulációban minden ugyan úgy működik (irányítás, újratekésztés) mint normál játékban.
A szimuláció megszakad ha:
 - A szimuláció sikeresen lefutott (A felhasználó megoldotta a pályát) *Automatikus*
 - A szimuláció sikertelen volt (A felhasználó minden ládát egy sarokba tolt, és így a pályát nem lehetett megoldani, valamint ez nem volt jó megoldás) *Automatikus*
 - A felhasználó lenyomta az „E” gombot. *Manuális*

- ❖ Szünet menü: Ez játékban és a szerkesztőben (valamint szimulációban érhető el)
Behozni az „Esc” billentyűvel lehet. Lehetőség van a játék folytatására, de a főmenübe való kilépésre. Utóbbi esetben semmilyen adat nem kerül mentésre, se a játékból, se pedig a pályaszerkesztőből. (Kivéve a már mentett pálya)