

Sokoban

Felhasználói dokumentáció

Menü

A program megnyitásakor a főmenü nyílik meg. A főmenüből lehet játékot indítani, belépni a szintszerkesztőbe és kilépni a programból. Ezeket a kijelzőn megjelenő játékkal és a mellette lévő ládával lehet elérni. A ládát rá kell tolni a megfelelő opció előtti célra, ezután azonnal megtörténik az elvárt esemény. Kilépni a sarkokban lévő célokkal lehet, mivel innen már sehogy sem lehet kiszedni a ládát a játék szabályai szerint.

A főmenüben a játékost a billentyűzeten lévő nyilakkal, *wasd* billentyűkkel és a kijelzőn található gombok segítségével lehet.

Játék kezdése és szintszerkesztés előtt be kell írni a megnyitni kívánt fájl nevét, amit a szövegbeviteli mezővel lehet elérni.

Szövegbeviteli mező

A szövegbeviteli mezőben tetszőleges szöveget lehet bevinni a programba. Ezt meg lehet tenni billentyűzettel, valamint a kijelzőn levő virtuális billentyűkkel is. A beviteli mező melletti *OK* gombbal vagy enterrel lehet jóváhagyni a szöveget, az *OK* gomb alatti \leftarrow gombbal vagy *ESC*-kel lehet visszalépni az előző lépésre. Szöveget karakterenként törölni lehet a *backspace*-szel vagy a virtuális billentyűzet melletti \leftarrow gombbal. Csak a kijelzőn látható betűket, számokat és karaktereket lehet beírni a beviteli mezőbe, egyéb karakterek beírására nincs lehetőség. Vágólap használatára nincs lehetőség. A mezőbe beírt szöveget csak törléssel lehet szerkeszteni, már beírt karaktert nem lehet módosítani.

Játék

A menüben a játék opció kiválasztása és fájlnev beírása után a program megpróbálja megnyitni és feldolgozni a fájlt. Amennyiben ennek valamelyik lépése nem sikerülne, arról a felhasználót értesíti, és nem fogja megnyitni a fájlt. Ezek a hibák lehetnek:

- Nem lehet megnyitni a fájlt: a fájl nem létezik, vagy nincs hozzá olvasási jog
- Memóriafoglalási hiba: betöltés közben a program nem tudott memóriát foglalni a szinteknek
- A fájl hibás karaktereket tartalmaz: olyan karakterek vannak a fájlban, ami az *XSB* formátumban nem megengedett, ezeket manuálisan kell kijavítani
- A fájl nem tartalmaz szinteket: a fájl megnyitása sikeres volt, de egy érvényes szintet sem tartalmazott
- Néhány szint hibás: a fájlban vannak olyan szintek, amiket semmiképpen sem lehet megoldani (2 vagy több játékos, több célpont mint láda)
- Néhány szint túl nagy: ilyenkor még meg lehet nyitni a fájlt, de a túl nagy szinteket nem lehet majd betölteni, de a többi még ugyanúgy játszható

Sikeres betöltés után a kijelzőn az első szint látható, az alsó sorban a szint neve. Itt a háttér szürke, ha még nincs megfejtve a szint, és zöld, ha igen.

A játékost a billentyűzeten lévő *wasd* és nyíl-gombokkal, valamint a pálya mellett található nyilakkal lehet mozgatni a sokoban szabályainak megfelelően. Amikor sikerült megfejtetni a pályát, a program ezt egy előugró ablak formájában jelzi.

A bal felső sarokban található *home* gomb megnyomásával, vagy az *ESC* billentyűvel lehet visszamenni a főmenübe. Ha ilyenkor van a pályákon mentetlen módosítás, a program megkérdezi, hogy biztosan ki szeretne-e lépni a felhasználó.

Az egyel lejjebb az újakezdés, amit a *ctrl+r* gombkombinációval is lehet aktiválni. Ez visszaállítja a pályát a legutóbbi tárolt állapotba, ami leggyakrabban a kiinduló állapot.

Az ez alatti gombbal vagy a *ctrl+s* gombkombinációval lehet elmenteni a pályát. Ilyenkor be kell írni a fájl nevét, ahova menteni szeretnénk. Mentéskor minden pálya az akkori állapotában lesz lementve, ez jelentheti azt is, hogy lehet olyan pálya a fájlban, amit már nem lehet megoldani (mert a ládák olyan helyen vannak, ahonnan már nem lehet megoldani a szintet)

A kijelző alján lévő ← és → gombokkal, illetve a *page up* és *page down* gombokkal lehet a szintek között lépkedni. Ha egy szint nincsen befejezve, akkor a program megkérdezi, hogy legyen-e eltárolva a szint. Eltárolás során a szint jelenlegi állapota lesz a kiinduló állapot. Ilyenkor már nem lehet visszamenni azon szint eredeti állapotába.

Szintszerkesztő

A menüben a szintszerkesztő kiválasztása és fájlnev beírása után a program megpróbálja megnyitni a fájlt. Amennyiben a fájl megnyitása sikertelen, a program erről értesíti a felhasználót. A hibák az alábbiak lehetnek:

- Memóriefoglalási hiba: betöltés közben a program nem tudott memóriát foglalni a szinteknek
- A fájl hibás karaktereket tartalmaz: olyan karakterek vannak a fájlban, ami az XSB formátumban nem megengedett, ezeket manuálisan kell kijavítani
- Néhány szint túl nagy: ilyenkor még meg lehet nyitni a fájlt, de a túl nagy szinteket nem lehet majd betölteni, de a többi még ugyanúgy játszható

Amennyiben a megnyitandó fájl nem létezik, a program nem ír ki hibaüzenetet, hanem egy üres szintszerkesztőt nyit meg. Ekkor mentéskor létrehozásra kerül a fájl.

Sikerés betöltés után a kijelzőn az első szint látható, az alsó sorban a szint neve.

A bal felső sarokban található home gomb megnyomásával, vagy az *ESC* billentyűvel lehet visszamenni a főmenübe. Ha ilyenkor van a pályákon mentetlen módosítás, a program megkérdezi, hogy biztosan ki szeretne-e lépni a felhasználó.

Az ez alatti gombbal vagy a *ctrl+s* gombkombinációval lehet elmenteni a pályát. Ilyenkor be kell írni a fájl nevét, ahova menteni szeretnénk.

A pályán a kiválasztást a billentyűzeten lévő *wasd* és nyíl gombokkal, valamit a pályára kattintva lehet mozgatni. A pályára kattintáskor azonnal lecserélődik a mező a bal oldalt kiválasztottal. Gombokkal mozgatás esetén ehhez *space*-t vagy *enter*-t kell nyomni. A kiválasztott mezőtűpust kattintással vagy a billentyűzeten az 1-7 gombokkal lehet megtenni.

A bal alsó sarokban lévő gombbal vagy a *delete* gombbal lehet az aktuális pályát törölni.

A *page up*, *page down* és az alsó sorban lévő nyilakkal lehet a pályák között lépkedni.

A *home*, *end* és az alsó sorban lévő hozzáadás gombokkal lehet új szintet hozzáadni. Ilyenkor meg kell adni az új szint méretét amit később már nem lehet változtatni.

Az *r* gombbal és a szint nevére kattintva lehet átnevezni a szintet.