

Kétjátékos aknakereső

Kezes Balázs – KEBPABI.ELTE

Játékleírás

A kétjátékos aknakereső egy körökre osztott játék, melyben a játékosok célja az, hogy minél több aknát megtaláljanak a játéktérben. A játéktér 16x16-os négyzetrácsból áll (a méret átállítható). A négyzetrács néhány mezője tartalmaz aknákat. Összesen 53 akna van lerakva a rácsra (ez a szám is konfigurálható). A játék elején a játékosok nem ismerik a rács tartalmát, csak egy üres rácsot láthatnak. Egy kör során egy játékos kiválaszthat egy eddig ismeretlen mezőt és feltárhatja annak a tartalmát. Ha sikerült aknát találni, a következő körben szintén ő léphet. Ellenkező esetben feltárul, hogy az adott mező körüli 8 mező közül mennyiben van akna és a következő lépésben a másik játékos lép. A játéknak akkor van vége, ha az összes akna feltárolódott a rácsról.

Rendszerkövetelmények

- Linux kernel 2.6.26 vagy újabb
- Go futtatási környezet
- xterm vagy azzal kompatibilis terminál emulátor
- 64 MB szabad memória
- egér

Szerver indítása

A szerver paraméterezés nélkül 16x16-os pályán 53 aknával indul. Paraméterezés:

```
server [sorok] [oszlopok] [aknák]
```

A szerver vár, míg 2 kliens rá nem csatlakozik. Ha befejeződik a játék, a szerver automatikusan kilép.

Kliens indítása

A kliens paraméterezés nélkül a lokális gépen próbál csatlakozni a szerverhez. Paraméterezés:

```
console_player [hoszt_vagy_ip]
```

A kliens csak akkor indul el, ha sikeresen tudott csatlakozni a szerverhez.

Játék menete

Amennyiben mi következünk, válasszunk ki az aknamezőből egy felfordítandó mezőt és klikkeljünk az egérrel. A játéknak akkor lesz vége, amikor az összes akna felfordult. Ekkor a játék kiírja, hogy nyertünk-e vagy sem, majd kilép a játékból.