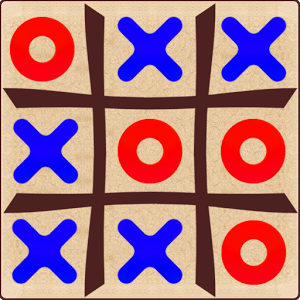
**Tic- Tac- toe (ix-ox)**



**Játék célja**

A lenti pályán három jelet egy sorban lerakni, vízszintes, függőleges vagy átlós irányban, illetve ebben az ellenfelet (gép vagy másik személy) megakadályozni.

**Objektumok**

Alapban egy kör és egy iksz alakzat a hagyományos, de bármi lehet.

**Játék menete**

A játékos kezd, a géppel vagy emberi ellenféllel felváltva rakhatnak egy-egy jelet egy kockába, mindaddig, amíg valamelyikük eléri a célt, vagy a pálya betelik, így döntetlenre végződik a játszma.

**Demó verzió:**

A lépés legyen visszavonható, ha a géppel játszik a gyerek, és ha a lépés ésszerűtlen, pl. a lépés után a gép azonnal nyerne.

Ilyenkor halványan megjelenne a gép következő lépése, jelezné, hogy min gondolkodik, de ilyenkor a gyerek még visszavonhatná az ésszerűtlen lépést, ami mellett meg villogna egy kérdőjel.

A visszavonásra 5 másodpercig van lehetőség, ha rákattint, akkor a lépés vissza lesz vonva, különben úgy marad.

**Kezdőlap**

Megjelenik 2 gomb (rajta ikonnal), amikkel a gép elleni vagy másik emberi játékos elleni mód választható. Illetve egy 3. gomb, amivel a DEMO mód indítható.

**Játéklap**

* **elrendezés**

Üres 3X3-as rács. Mellette a két jel, ami felhasználható (mindig az a jel van kiemelve valahogyan- pl. világít, vagy egy nyíl mutat rá, amelyik a soron következő játékos jele). A sarokban ajtó ikon, amellyel vissza lehet lépni a kezdőlapra.

* **akció**

A játékosok felváltva teszik le a választott jelüket a táblára (kattintással/koppintással), arra törekszenek, hogy egy sorban, oszlopban vagy az átlók egyikében három egyforma jelet helyezzenek el.

* **győzelem**

Ha 3 egyforma jel kerül egymás mellé a szabályok szerint. Ilyenkor a nyerő sor/oszlop/átló felvillan, vagy összekötődnek jelek. Megjelenik egy vidám kép/animáció.

Ha a pálya betelik, de a játszma döntetlen, egy másik kép/animáció jelenik meg.

Mindkét esetben a kép alatt/mellett megjelenik egy gomb, amivel új játék indítható.

**Pontozás:**

Kötelező (enélkül nincs jegy):

* Megjelenik a játéklap
* 2 játékos mód, jelezve, hogy éppen ki jön, felváltva X vagy O tehető
* Sikeresség ellenőrzés
* Döntetlen ellenőrzés

További szempontok:

* Kezdőlap: van kezdőlap (főoldal) (1 pont)
* Kezdőlap: DEMO/gép ellen/kétszemélyes játék választása és a pálya megjelenítése (1 pont)
* Pálya: DEMO verzió (3 pont)
* Pálya: Gép elleni játék (2 pont)
* Pálya: siker/döntetlen/gép elleni vesztés esetén vidám kép/animáció (1 pont)
* Pálya: új játék indítása gomb (1 pont)
* Pálya: ajtó ikon: vissza a kezdőlapra (1 pont)

Egyéb:

* 1 hét késés (-2 pont)
* 2 hét késés (-4 pont)
* 2 hétnél több késés (nincs elfogadva a beadandó, nincs jegy)

**Értékelés:**

* 0-4: -0,5
* 5-7: 0
* 8-10: 0,5