Fejlesztői dokumentáció – AmobaProjekt

# 1. Projekt áttekintés

Az AmobaProjekt egy egyszerű, kétjátékos, konzolos Amőba (ötöt egy sorba) játék. A játékosok felváltva lépnek a táblára saját jelükkel, a játék végét öt azonos jel egymás mellett (vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan), illetve döntetlen eredményezi.

# 2. Projekt felépítése

A kód egyetlen Program osztályból áll, amely a fő játékmenetet, menüt és a logikát kezeli.  
Főbb metódusok:  
- Main() – Program belépési pontja, kezeli a menüt és a játék indítását.  
- Menu() – Konzolos menü kirajzolása (Start, Beállítások, Kilépés).  
- Beallitasok() – Háttérszín, játéktér méret és játékos szimbólumok beállítása.  
- Jatek() – A játékmenet lebonyolítása: lépések, ütközések, győzelem/döntetlen ellenőrzés.  
- Tabla() – A játéktábla kirajzolása a konzolra.  
- SorEllenorzes() és Oszlopellenorzes() – A felhasználói input ellenőrzése (szám, kilépés parancs).

# 3. Adatszerkezetek

- tabla[sor, oszlop]: A játéktábla aktuális állapotát tárolja (X, O vagy üres).  
- hasznaltmezok[sor, oszlop]: Nyilvántartja, mely mezőkre léptek már.  
- jatekos1, jatekos2: Játékosok szimbólumai (alapértelmezés: X és O).  
- size: Tábla mérete (alapértelmezés: 10, min 5, max 20).  
- lepesek: Hátralévő lépések száma, döntetlennél nullára csökken.  
- jatekos1fordulo: Jelzi, hogy melyik játékos következik.

# 4. Fő funkciók működése

4.1 Menü:  
- Fel/Le nyilakkal lehet mozogni.  
- Enter választást jelent.

4.2 Játék:  
1. A tábla kirajzolása.  
2. A játékosok felváltva adnak meg koordinátát.  
3. Ellenőrzések: foglalt mező, győzelem (5 jel egymás mellett), döntetlen.  
4. Nyertes/döntetlen után visszatérés a menübe.

4.3 Beállítások:  
- Háttérszín változtatása.  
- Tábla mérete (5–20).  
- Játékos szimbólumok beállítása.

# 5. Hibakezelés

- Hibás input esetén piros színű üzenet és új input bekérése.  
- Kilépés a játékból: 'esc', 'kilepes', 'vissza'.  
- Nem lehet azonos jelet választani a két játékosnak.