**FELHASZNÁLÓI DOKUMENTÁCIÓ**

1. **A program célja**

Az amőba egy játék, amelyben két játékos felváltva lép a táblán. A cél, hogy a játékos ötazonos jelölést helyezzen el egymás mellett, vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.

1. **Főmenü**

A menüben a *fel/le nyilakkal* lehet navigálni, és az *Enter* lenyomásával lehet választani.

***Menüpontok*:**

* *Start* - Játék indítása
* *Beállítások* - Háttérszín, tábla méret és játékos jelek módosítása
* *Kilépés* - Program bezárása

1. **Beállítások menü**

A beállítások pontban két rész érhető el:

* ***Háttérszín állítása:***
  + A felhasználó választhat több szín közül mint például fekete, kék, zöld, piros és cián.
* ***Játékmenet beállítások:***
  + Tábla méretét lehet állítani (5×5 - 20×20 között)
  + Játékos jelei (alapértelmezett: X és O)

1. **A játék menete**
2. A program kirajzolja a táblát.
3. A soron következő játékos megadja az oszlop és a sor számát (1-től a tábla méretéig).
4. Ha a mező üres, a lépés érvényes, a jel beíródik a táblára.
5. A program automatikusan ellenőrzi, hogy valaki nyert-e.
   * 5 azonos jel egymás mellett vagy átlós egyezés esetén az adott játékos nyer akinek az a jele.
6. Ha a tábla megtelik, és nincs győztes, a játék döntetlennel ér véget.

* A játék közbeni kilépéshez be lehet írni hogy: esc, kilepes, vissza

1. **Játék vége**

* A győztes játékos bejelentése után a program visszatér a ha a játékos lenyomja az Entert.