

# Szoftverfejlesztési Technológiák gyakorlat

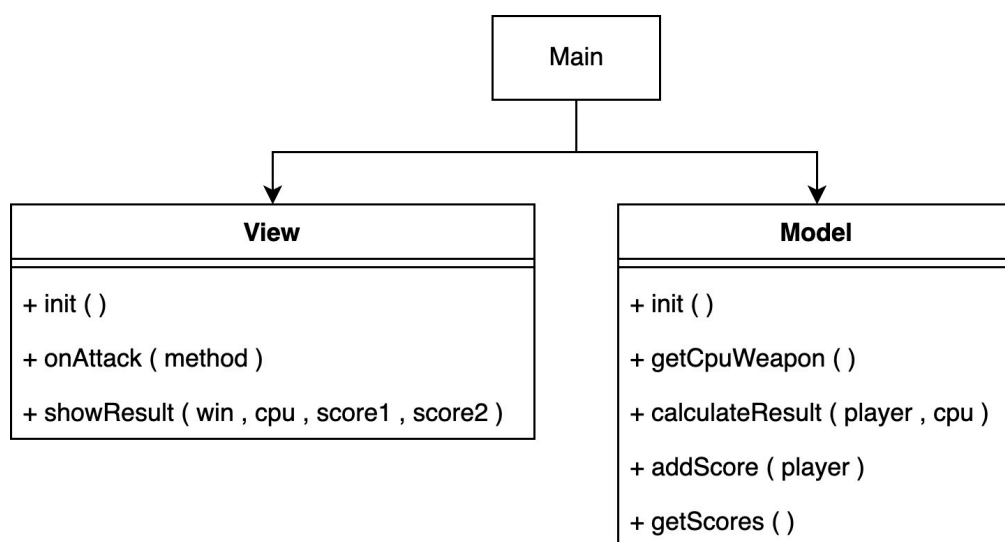
Zárthelyi feladatsor

2024.05.02.

Készíts egy egyszerű *Kő-Papír-Olló* játékot! A felhasználói felület már adott, feladatod az alkalmazás-logika megvalósítása.

Funkcionális követelmények: a beviteli nézeten választhatunk a három "fegyver" közül (kő, papír, vagy olló). A gomb megnyomását követően átvált a program az eredmény nézetre: milyen eszközt választott a számítógép és ki nyerte a kört (a kő üti az ollót, a papír a követ, az olló pedig a papírt, döntetlen esetén senki nem kap pontot); valamint az összesített pontszámok a játék elindítása óta. A "Tovább" hivatkozásra kattintva indíthatjuk el az újabb kört: az eredmények eltűnnek és ismét a beviteli nézetet látjuk.

A rendszer architektúrájának kialakításakor törekedj a szervezettségre (függvények, objektumorientáltság, osztályok/objektumok) és az MVC minta követésére. Az alábbi ábra pusztán egy javaslat a rendszer felépítésére.



Az adatokat elegendő a memóriában tárolni, nem szükséges a helyi tároló használata. Kezdetben csak a beviteli nézet legyen látható.