

# Nagy házi feladat – Amőba játék

## Felhasználói dokumentáció

### A játék szabályai

Az amőba egy kétszemélyes stratégiai játék. A játékot két játékos játssza, akik felváltva tesznek le egy-egy bábút a négyzetrácsos pályára. Az a játékos nyer, akinek először sikerül egy öt bábúból álló vízszintes, függőleges vagy átlós sort létrehoznia. Tehát a játékosok célja egyrészt egy ilyen sor létrehozása, másrészt pedig az ellenfél akadályozása ugyanebben.

### A program működése

A program elindítása után először a főmenü jelenik meg. Itt egy "New game" és egy "Continue" gomb látható. A "Continue"-ra való kattintás után a legutóbb elmentett játékot folytathatjuk. Ilyenkor a játék ugyanabban a játékmódban folytatódik, mint amiben zajlott a mentés.

Ha a "New Game" gombra kattintunk, akkor megjelenik egy újabb menü, ahol kiválaszthatjuk az indítani kívánt játék specifikációit.

A "Single Player" gombbal az egyszemélyes játékmódot tudjuk kiválasztani, mely esetén a gép ellen tudunk játszani, aki képes támadó és védekező stratégiát alkalmazni. A "Multiplayer" megnyomásával pedig a kétjátékos módot, melyben két felhasználó tud játszani egymás ellen.

Az alapból beállított pályaméret 5x5, de a "+" jelre kattintva ezt növelni tudjuk, a "-"-ra kattintva pedig csökkenteni. A legnagyobb választható pályaméret 10x10, a legkisebb pedig a 5x5.

Ezek kiválasztása után a "START" gomb megnyomásával tudjuk elindítani a játékot.

Ekkor megjelenik a kiválasztott nagyságú üres tábla. Ezután egy cellára kattintva le tudjuk rakni az első bábunkat, majd egyjátékos mód esetén ezután megjelenik a gép bábuja az általa kiválasztott cellában, többjátékos mód esetén pedig a másik játékos szintén a kiválasztott cellára kattintva tudja lerakni a bábuját. Ez ismétlődik a játék végéig, azaz addig, ameddig az egyik játékosnak sincs egy függőleges, vízszintes, vagy átlós sora ami 5 összefüggő bábuból áll. Mindig az "X" jelű játékos kezd, aki egyjátékos mód eseté mindig a felhasználó.

A játék végén megjelenik egy "GAME OVER" felirat a képernyőn és megváltozik a pálya és a bábuk színe. A piros szín jelzi az "X" győzelmét, a kék az "O" jelű játékosét, a szürke pedig a döntetlent.

A játék folyamán a bal alsó sarokban található egy "Save" gomb, amelyre kattintva el tudjuk menteni a játék jelenlegi állását. A jobb alsó sarokban pedig egy "Quit" feliratú gomb látható, melynek segítségével ki tudunk lépni a játékból. Ha a játék elmentése nélkül lépünk ki akkor a folyamatban lévő játék állása elveszik.