

AMŐBA

A JÁTÉK CÉLJA:

Az amőba kétszemélyes stratégiai táblás játék. A győzelemhez (legalább) öt bábunkat kell egy vonalba lerakni. Az ellenfél a számítógép, és változó stratégiákat alkalmazva lép. Célja a játék megnyerése.

A PROGRAM

Egy menüvezéért rész fogadja, ahol betudja tölteni az előző játék állását, és folytatni a játékot. Ezen kívül új játékot is lehet kezdeni. Ez a main függvény. A megfelelő menüpont kiválasztása után tud a felhasználó átlépni a játék függvénybe, illetve szükség esetén, akár kilépni is.

FÜGGVÉNYEK

JATEKOSLEPES FÜGGVÉNY (A JÁTEKOS LÉPÉSE)

Ez a rész várja a felhasználótól, hogy hova lép. Ellenőrzi, hogy a megadott tartományon belül adta, meg a lépés helyét, illetve az [ures függvény](#) segítségével ellenőrzi, hogy üres a felhasználó által választott hely. Amennyiben minden feltétel teljesül, beírja az „X” karaktert a játékos által választott helyre.

KARAKTERIR FÜGGVÉNY (KARAKTER BEÍRÁSA)

Az „X” vagy „O” karaktert beírja a táblába a megadott helyre.

GEPLEPES FÜGGVÉNY (A SZÁMÍTÓGÉP LÉPÉSE)

Ez a rész a számítógép lépésért felelős. Először ellenőrzi, hogy ha „X” karaktert írna be, hogy nyerne-e a játékos. Amennyiben igen, akkor a helyére „O” karaktert helyez be. Ez után, ha ilyen lépés nem szükséges, akkor 3 db „X” karaktert ellenőriz a [nyert függvény](#) segítségével. Ez által a gép kivédi azt, hogy a játékos nyerhessen. A játék elején pedig a játékoshoz közel rakja le a „O” karakter, mindig változó helyszínre.

URES FÜGGVÉNY (POZÍCIÓ ELLENŐRZÉSE)

Ez a függvény ellenőrzi, hogy az adott hely, ahová bármelyik fél kíván lépni, üres-e. Amennyiben igen, egy igaz értéket ad vissza.

TABLAKESZITES (ELKÉSZÍTI A TÁBLÁT)

Mielőtt elkészítené a táblát, törli a Console-t. A legelején felrajzolja a táblát. A helyek számokkal vannak megjelölve, ez segíti a felhasználónak a könnyebb eligazodást a táblában. Ezután minden lépés után felrajzolja az új táblát, amiben már benne vannak a felek lépései.

MENTES FÜGGVÉNY

Elmenti a játék állását, amennyiben a felhasználó kéri egy txt fájlba, amit, ha kell később be lehet tölteni.

BETOLTES FÜGGVÉNY

Betölti a játék állását, amennyiben a felhasználó kéri egy txt fájlból.

NYERT FÜGGVÉNY

Ez a függvény ellenőrzi le minden lépés után, hogy nyert-e valaki. Ezen kívül segíti a gép lépését is.

JATEK FÜGGVÉNY

A játék lebonyolításáért felelős. Ez a függvény kérdezi meg, hogy mekkora legyen a tábla. Minden lépés és szükséges adat, ebbe a függvénybe kerül, minden más függvényből visszaadásra. A függvények is ebből a függvényből kerülnek meghívásra.