# Rubik table – dokumentáció

## Feladat

Készítsünk programot, amellyel egy Rubik táblát lehet kirakni. A Rubik tábla lényegében a Rubik-kocka két dimenziós változata. A játékban egy n×n mezőből álló táblán n különböző színű mező lehet, mindegyik színből pontosan n darab, kezdetben véletlenszerűen elhelyezve. A játék célja az egyes sorok, illetve oszlopok mozgatásával (ciklikus tologatásával, azaz ami a tábla egyik végén lecsúszik, az ellentétes végén megjelenik) egyszínűvé alakítani vagy a sorokat, vagy az oszlopokat (azaz vízszintesen, vagy függőlegesen csíkokat kialakítani). A program biztosítson lehetőséget új játék kezdésére a táblaméret (és így a színek számának) megadásával (2×2, 4×4, 6×6), és ismerje fel, ha vége a játéknak. Ekkor jelenítse meg, hány lépéssel győzött a játékos, majd kezdjen automatikusan új játékot.

## Osztálydiagram

## UI

## Teszteset

