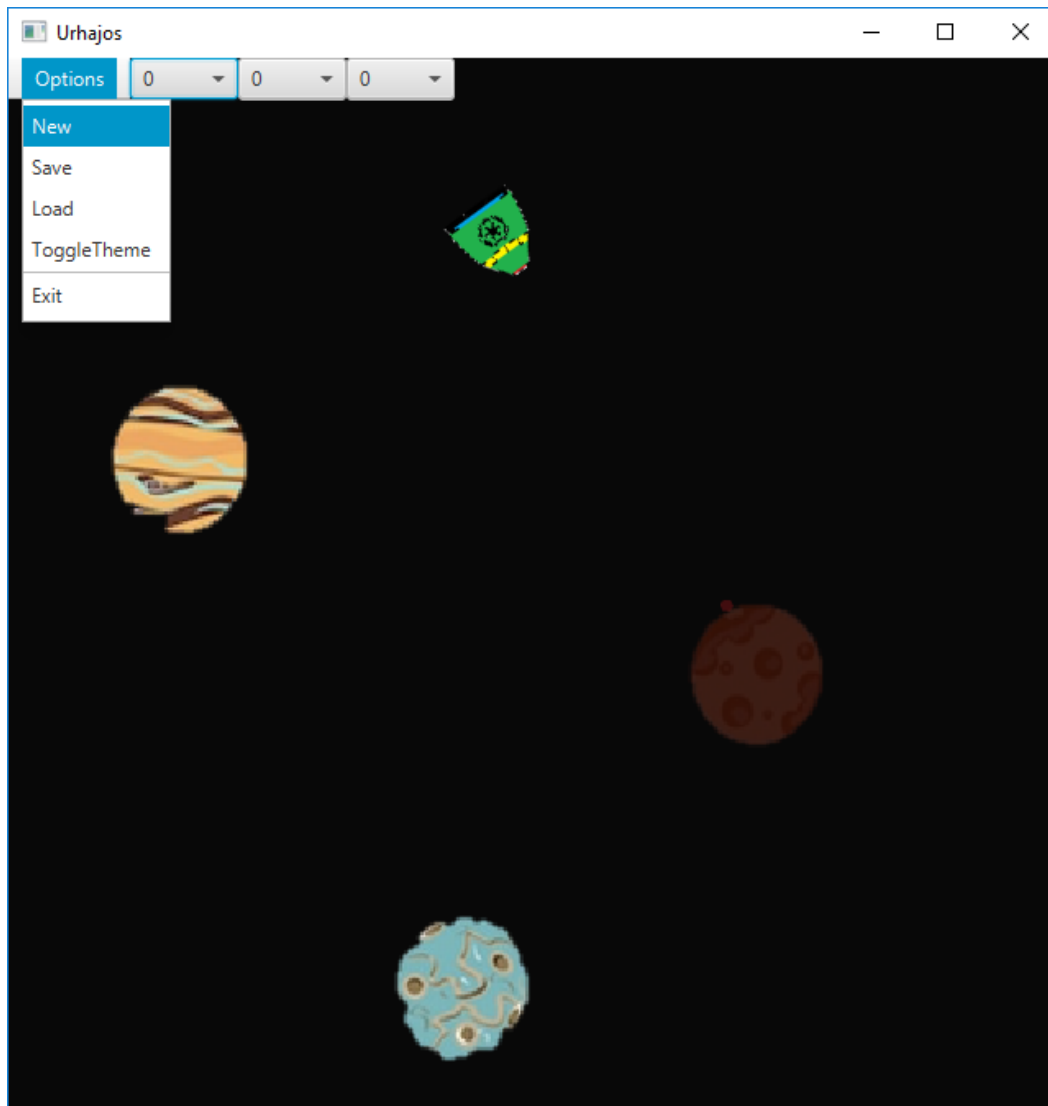


# Házi feladat leírás

A házi feladatban a specifikációban megadott játékot készítettem el:



A játék során egy űrhajót irányíthatunk, amit a w-vel gyorsítani, az „a” és „d” billentyűkkel forgatni, valamint az „m” (missile) gombbal lőni lehet. Ha a lövedék eltalál egy bolygót, akkor az a bolygó elhalványul, és olyan mintha nem lenne ott. A játékot elveszítjük, ha az űrhajó nekimegy egy bolygónak.

A fenti menüben az optionsre kattintva 5 lehetőség közül lehet választani:

New: új játék

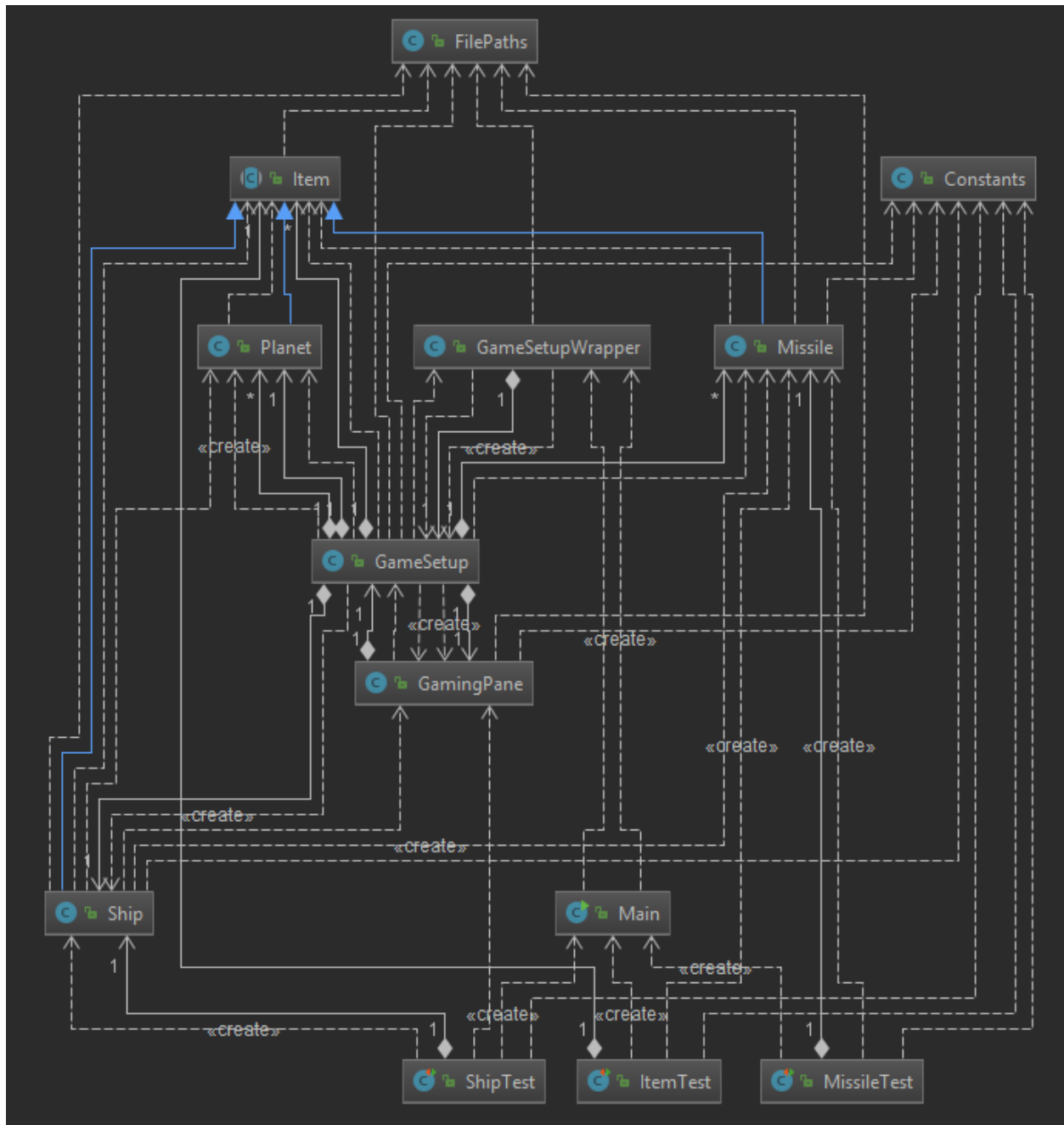
Save: aktuális játékállás mentése

Load: a mentett játék betöltése

ToggleTheme: Az options melletti 3 comboboxban megadott RGB színkódú szín lesz beállítva háttérnek a következő új játéktól kezdve. A mentett játék megjegyzi a színét.

Exit: kilép a játékból.

Alább látható az osztálydiagram, azt is jelölve, hogy melyik osztály melyiket példányosítja (IntelliJ-ben generált):



Az öröklési diagramon jobban áttekinthető az öröklési fa:

