



Amőba prezentáció



A Főmenü

****Amőba játék****

1. Játék indítása
2. Téma választása
3. Kilépés

1. Fekete (alap)
2. Fehér
3. Kék
4. Cián
5. Vörös
6. Zöld
7. Fekete-zöld
8. Fekete-vörös
9. Lila
10. Fekete-lila

****Amőba játék****

1. Játék indítása
2. Téma választása
3. Kilépés

3. Kilépés
3
Kilépés...

C:\Users\irzol\source\repos\FejesM1\amobaCSharp\amoba\bin\Debug\amoba.exe (process 3892) exited with code 0 (0x0).
To automatically close the console when debugging stops, enable Tools->Option s->Debugging->Automatically close the console when debugging stops.
Press any key to close this window . . .


Amikor a program elindul, megjelenik a főmenü. Ez három lehetőséget kínál a felhasználónak:

1. választás: a játék azonnal elindul, és a játékosok megkezdhetik a játékot a táblán.
2. választás: a téma kiválasztását teszi lehetővé, vagyis meg lehet változtatni a konzol háttér- és szövegszínét előre meghatározott stílusok alapján, a szöveg mellett balra látható a példán.
3. választás: a program bezárására szolgál. A felhasználónak be kell írnia egy számot egyes és hármas között, attól függően, mit szeretne tenni.

Ha a játékon belül kilépés mellett dönt a felhasználó, vagy a téma kiválasztása történik meg, akkor a menü újra megjelenik. Kilépés esetén a program bezárul.



Játék



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

x következik.

Adja meg az első koordinátát (1-10) ('q' a főmenübe a kilépéshez): |

A játék során a játékosok lépéseiket koordináták megadásával hajtják végre. Először a sor, majd az oszlop számát kell beírniuk. A játékot mindig az 'x' játékos kezdi, őt követi az 'o' játékos, és ez így váltakozik minden körben. Ha a játékos úgy dönt, hogy szeretne visszalépni a főmenübe, akkor egyszerűen beírja a 'q' betűt bármelyik koordináta megadásakor.

Ha a játékos olyan mezőre próbál lépni, amely már foglalt, a program figyelmezteti, hogy a választott hely már nem szabad, és új próbálkozásra kéri. Ha a megadott koordináta nem létezik a játéktáblán – vagyis kívül esik az érvényes 1–10 tartományon –, akkor szintén hibaüzenetet kap, és új értéket kell megadnia. Amennyiben a játékos nem számot (például betűt vagy más karaktert) ír be, a program jelzi, hogy számot vár, és újra bekéri az adatot.

A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékos egymás után öt saját jelet tud elhelyezni vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan, amelyik játékos ezt eléri, az lesz a nyertes. Ha viszont a tábla teljesen megtelik anélkül, hogy bárki nyerni tudna, akkor a játék döntetlennel zárul.



Köszönjük a figyelmet!

