

# Renju Játék Felhasználói Dokumentáció

## Játék Elemei:

### Renju Tábla

A tábla egy 15x15-ös rácsot tartalmaz, a köveket a rács metszéspontjaira helyezzük.

### Főmenü

3 gombot lehet találni.

Játék Indítása: Kezdi a Renju játékot.

Lépéselőzmények Megtekintése: Megjeleníti a rögzített lépéselőzményeket.

Szabályok Megtekintése: Hozzáférést biztosít a játékszabályokhoz.

### Játékmenet

A játékosok köveket (Fekete és Fehér) helyeznek a táblára felváltva.

Az a játékos nyer, aki először hoz létre öt követ vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. A játék bizonyos konfigurációkat, például a dupla három és a dupla négy elkerülése érdekében korlátozza.

### Lépéselőzmények Mentése

A játék rögzíti a játék közben történt lépések sorrendjét. A lépéselőzmények menthetők egy fájlba későbbi referencia céljából.

## A Program Részei

### RenjuGUI

Kezeli a grafikus felhasználói felületet a játékmenethez.

Lehetővé teszi a játékosoknak a kövek elhelyezését a Renju táblán.

### MainMenu

A főmenü az alapvető funkciókhoz való hozzáférést biztosítja.

Lehetőséget nyújt a játék indítására, a lépésselőzmények megtekintésére és a játékszabályok elérésére.

### RenjuGame

Kezeli a játék alapvető logikáját, beleértve a kő elhelyezését, a győzelmi feltételeket és a lépésselőzmények kezelését.

### RuleWindow

Külön ablakban jeleníti meg a Renju játékszabályait.