

Connect4 Tervezés

1. Model (Adatkezelés és üzleti logika)

A **Model** réteg felelős az adatok kezeléséért és a játékszabályok érvényesítéséért.

- **Osztályok:**
 - **Tabla:** Kezeli a játéktáblát.
 - **Pontszámok:** A pontszámok adatbázisba mentéséért és lekérdezéséért felelős.
 - **Adatbázis:** Általános adatbázis-műveletekhez.
 - **JatekAllapotMentes:** A játéktábla mentésére és betöltésére szolgál.

2. View (Megjelenítés)

A **View** réteg kezeli a felhasználói interfészt. Csak a megjelenítésért felelős.

- **Osztályok:**
 - **ConsoleView:** A játéktábla és üzenetek konzolra történő kiírását kezeli.

3. Controller (Irányítás)

A **Controller** irányítja az interakciót a View és a Model között. Kezeli a felhasználói bemeneteket és meghívja a megfelelő Model műveleteket.

- **Osztályok:**
 - **GameController:** A játék fő irányítását végzi (pl. játék indítása, lépések kezelése).

Osztályok közötti kapcsolatok

- **GameController:**
 - Interakcióban áll a felhasználóval a **ConsoleView** segítségével.
 - Kezeli a játék logikáját a **Tabla**, **Pontszámok**, és **JatekAllapotMentes** osztályokon keresztül.
 - **ConsoleView:**
 - Megjeleníti a játéktáblát a **Tabla** adatai alapján.
 - Felhasználói bemeneteket kér a Controller irányításával.
-