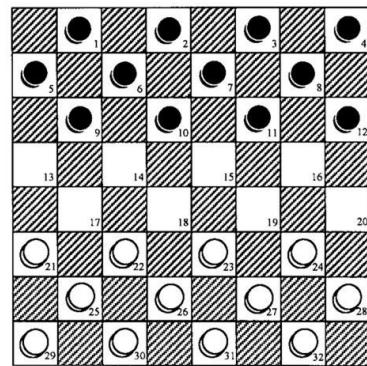


Feladat: Dáma

Készítsünk egy *Windows Presentation Foundation (WPF)* grafikus felületű, *MVVM* architektúrájú alkalmazást *C#* nyelven, amellyel a klasszikus Dáma játékot lehet játszani (egyszerűsített szabályokkal). A Dáma játékban két játékos (most fehér és fekete) játszanak egymás ellen, mindenkor három sor figurával (lásd ábra). A figurák egy mezőt léphetnek előre átlósan, vagy átugorhatnak egy ellenséges figurát (szintén átlósan), ha az ugrás irányában a figura mögött nincsen egy másik figura. Ezt hívják „ütésnek”, és ekkor a leütött figurát leszedjük a játéktérről.



Részfeladatok:

2. A program jelenítsen meg egy 8 x 8-as játéktáblát és helyezze rá az ábrán látható figurákat (ezt lehet szöveggel, színnel vagy képpel is jelezni). Legyen lehetőség felváltva lépésre (az ütés is lépésnek számít) és jelezzük különböző hibaüzenetekkel, ha a felhasználó egy nem szabályos lépést szeretne elvégezni. Ha az egyik félnek nincs több figurája, vagy nincs több szabályos lépése, akkor vesztett. Ekkor legyen vége a játéknak és ezt felugró ablakkal jelezzük.

A sakktábla mintát nem kell kirajzolni ebben a részfeladatban, de később igen.

3. Legyen „ütéskényszer” a játékban, azaz, ha egy játékosnak van ütésre lehetősége, akkor azon ütések közül valamelyiket kell lépnie. Ha nem ezt szeretné tenni, szintén jelezzük hibaüzenettel. A felhasználó segítében jelezzük mely cellákon vannak olyan figurák, amikkel szabályosan léphetne (üthetne) ilyen esetben.
4. Ha egy figura az utolsó sorba lép (az ellenfél alap sorába), cseréljük le egy dámára. A dáma hátrafelé is tud lépni és ütni a korábbi szabályoknak megfelelően. (Továbbra is léphet és üthet előrefelé is.) A dáma figurákat az egyszerű bábuktól elkülöníthető módon jelöljük a játéktáblán.
5. A sakktábla mintát rajzoljuk ki a cellák hátterének színezésével és a figurákat valósítsuk meg képek használatával. Használhatóak például a TMS-ben szereplő feladatkiírásnál mellékelt képfájlok.

A megoldást **ZIP** formátumban fel kell tölteni a <https://tms.inf.elte.hu/beadandókezelő> rendszerbe (*bin* és *obj* könyvtárak kivételével).

Jó munkát!