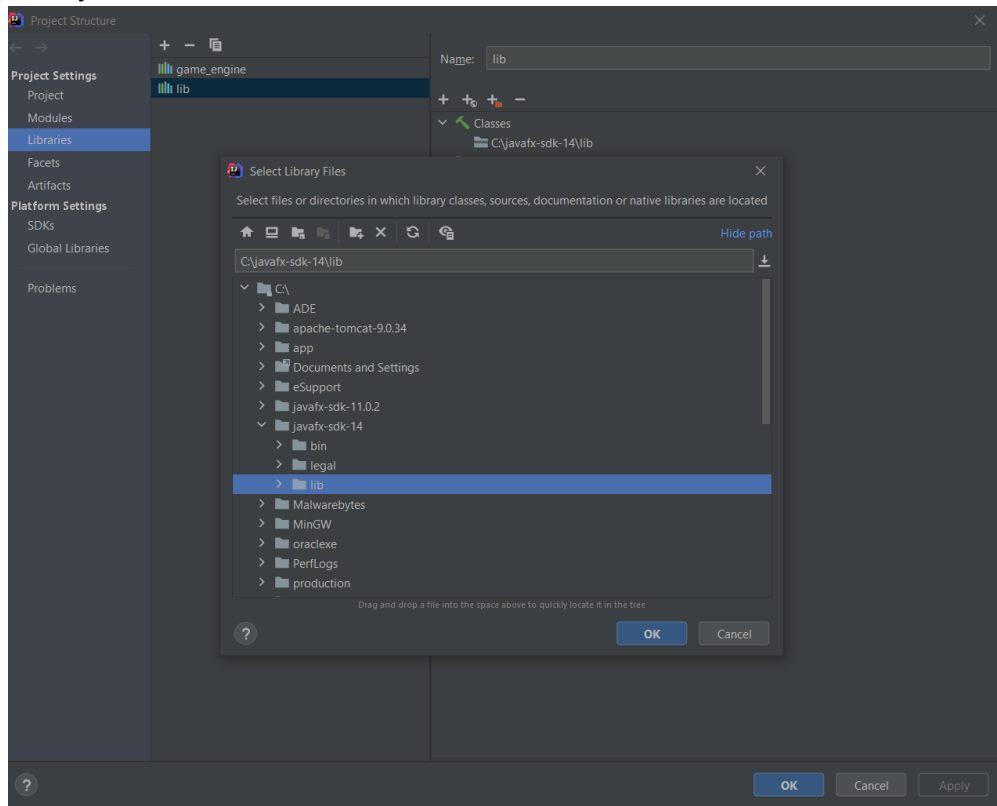


1. Projekt létrehozása, nem muszáj JavaFx-esnek lenni
2. JavaFx letöltése <https://openjfx.io/openjfx-docs/>
3. File-Project Structure-Libraries- +-al Java-ra kattintani és hozzá kell adni a javafx-sdk lib folderjét



4. Ugyanígy a game_engine.jar is hozzáadjuk
5. src-ben létrehozzunk két új classt Agent és Main-t
6. Main tartalma

```
import game.engine.Engine;

import java.util.concurrent.ThreadLocalRandom;

public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        // Random seed generálása
        int rand_int1 = ThreadLocalRandom.current().nextInt();
        String szam = Integer.toString(rand_int1);

        String[] args1 = {"5", "game.gmk.GomokuGame", szam, "15", "15", "0.1", "2000",
            "game.gmk.players.GreedyPlayer", "Agent"};
        try {
            Engine.main(args1);
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

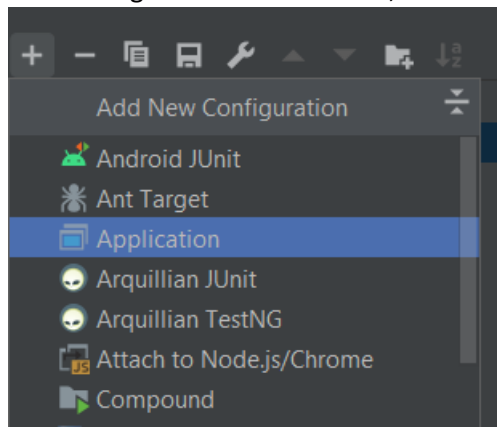
7. Agentba pedig lehet tenni ideiglenes

```
import java.util.Random;
import game.gmk.GomokuAction;

import game.gmk.GomokuPlayer;
public class Agent extends GomokuPlayer {
    public Agent(int color, int[][] board, Random random) {
        super(color, board, random);
    }

    @Override
    public GomokuAction getAction(GomokuAction prevAction, long[] remainingTimes) {
        int i = random.nextInt(board.length);
        int j = random.nextInt(board[i].length);
        return new GomokuAction(i, j);
    }
}
```

8. Edit Configurations-re kattintva, +-al hozzáadunk egy új Application-t



9. Kiválasszuk a Classunkat ami a main függvényt tartalmazza és VM Options-ben a JavaFx-sdk lib folderjének az útvonalát megadjuk

