**Projekt terv**

**Regisztráció**

Amikor megnyílik a program, akkor lehetőség nyílik regisztrálni, vagy bejelentkezni.

Ha a regisztrációs panelre kattint, akkor behoz egy ablakot, ahol be kell írni a felhasználónevet és a jelszót. A jelszónak szerepelnie kell: egy nagy karakter, speciális karakter, és egy szám.

Ha a bejelentkezést választja, akkor a bejelentkezés ablak nyílik meg, ahol a beírt adatok ellenőrzésre kerülnek.

Miután belépett a fiókba, lehetősége lesz a profiljának a módosítására, részt vehet a ranglistán, és importálni is tudja az adatokat.

Menüpontok

Balról jobbra, az ablak tetején található.

Fájlok: ebben a menüpontban tudunk exportálni és importálni adatokat, illetve lesz egy kilépés gomb

Játékok:

* Kő, papír, olló: Ha az információ fülre kattint, kiírja a játék szabályait, és hogy hogyan kell játszani.

Szabályok:

* + Amint rámegyünk a játék menüre, a számítógép választ random a három közül, a felhasználó pedig kiválaszthat követ, papírt, és ollót.
  + A papír veri a követ.
  + A kő veri az ollót.
  + Az olló veri a papírt.
  + Döntetlen esetén pedig döntetlen

Indítás:

Külön ablakként meg fog nyílni, három kép közül válaszhat a felhasználó, amit kiválaszt az a bal felső sarokban egy Frame lesz, valamint a gép által kiválasztott kép a jobb felső sarokban jelenik meg. Középen egy visszaszámláló jelenik meg, ha a felhasználó kiválasztotta a képet, ami 3 –tól 0 –ig visszaszámol, ezután megjeleníti a gép által választott képet, és eldönti, hogy ki nyert.

* Szám kitalálós: Ha az információ fülre kattint, kiírja a játék szabályait, és hogy hogyan kell játszani.

Szabályok:

* + A számítógép gondol egy számra 1 és a felhasználó által megadott érték között, és a felhasználónak 5 lehetősége van, hogy találgasson. Ha kisebb a tipp, mint a szám, akkor kiírja, hogy kisebb a szám, mint amire gondoltam. Ha nagyobb, akkor meg a nagyobb a szám, mint amire gondoltam szöveget. Ha csak egyel mellette találta el, akkor kiírja, hogy a tipp már nagyon közel van a gondolt számhoz.
  + A program számot kér be, betű esetén hibát.
  + Ha az idő lejárt, veszettél.
  + A tippelt szám nem lehet nagyobb a megadott értéknél
* Nehézség:

Az alapértelmezett érték 20, és itt tudja megváltoztatni, hogy mekkora tartományban fogja a gép kiválasztani a számot.

* Indítás: Külön ablakként meg fog nyílni, és a jobb alsó sarokban egy visszaszámláló lesz, ami kiírja a hátralévő időt. Ha a szám 10 alatt van, akkor az alapértelemezett idő 45 mp, ha 10-20 között, akkor 60 mp, ha 20 és fölötte, akkor másfél perc.