**Specifikáció**

A feladat:

A feladat a Battle Sheep nevű játék 2 játékos módjának megvalósítása Java nyelven, grafikus megjelenítéssel.

A játék menete és célja:

A játékteret a játékosok határozzák meg. Minden játékosnak van 4-4 rombusz alakú eleme, amik 4 hatszögletű legelőt tartalmaznak. A játékosok felváltva rakják le az elemeiket úgy, hogy a minden lerakott elemnek csatlakoznia kell az előtte lerakott mezők valamelyikéhez (a legelső mezőt a kezdő játékos a lehetséges pálya közepén tudja elhelyezni). Miután a játékosok kialakították a játékteret választhatnak, hogy honnan kezdik a játékot. A kiválasztott mezőre rakják le a 16 bárányukat, ez a mező azonban csak a játéktér szélén lehet. Ezután a játékosok felváltva lépnek. A lépés során a játékos kiválaszt egy mezőt, amin legalább 2 báránya van és arról a mezőről valamelyik irányba léphet úgy, hogy a mezőn maradni kell 1 báránynak minimum. A választott irányba kell csúsztatni a bárányokat a legtávolibb pozícióba, de a lépés során nem ugorhatunk át más bárányokat. A játék célja, hogy a bárányaink minél több mezőt lefedjenek. Ha nem tud egyik játékos se lépni, mert beszorultak a bárányai, akkor vége a játéknak. Akkor is vége a játéknak, ha az egyik játékos már nem tud lépni és a másik játékos elér eggyel több pontot, mint az első, mert akkor már biztos ő nyert.

Megvalósítás:

A játék egy menüvel fog kezdődni, ahol a választhatnak a játékosok, hogy új játékot akarnak játszani vagy egy régi játékállást akarnak betölteni és azt akarják folytatni, vagy esetleg kilépnének. Amennyiben az utolsót választják a játékosok, akkor a program leáll. Ha a másodikat választják, akkor a régi játék fog betöltődni onnan, ahol a legutóbb elmentették. Ha az új játékot választják, akkor a játék kérni fogja a két játékos nevét, illetve választanijuk kell egy-egy színt, ami a bárány korongok színe lesz a játékban. Ezután megkezdődik a játéktábla inicializálása a fent leírt módon. A játék során a játékosok bármikor dönthetnek úgy, hogy kilépnek. Ezt egy Kilépés feliratú gomb megnyomásával tehetik meg. Ha megnyomják, akkor a játék megkérdezi, hogy akarják-e menteni az aktuális állást. Ha azt választják, hogy igen akkor az állást kimentik egy txt kiterjesztésű fájlba, annak addigi tartalmát felülírva. Vagyis elveszik a legutóbbi játékállás és ezt lehet majd visszatölteni később. Ha pedig nem kívánják menteni az állást, akkor a játék leáll. Amennyiben a játékot megnyeri valamelyik játékos, akkor a játék egy ablakot dob fel, amiben gratulál a győztes játékosnak és egy gombot jelenít meg a Vissza a főmenübe felirattal. Ezt választva a játék visszalép a főmenübe és a minden kezdődik az elejérő.