

# Specifikáció

Választott feladat: **Kamisado**

## A játék összefoglalása:

A Kamisado egy 2 személyes társasjáték melyben mind a két félnek (fekete-fehér) 8 különböző színű bábúja van. Ezekhez társított színeket használ a tábla is, mely a játék lényegi részét fogja adni, illetve a játék kezdeténél szintén a saját színükről indulnak a bábuk, mivel a tábla szimmetrikus, így mindegy melyik fél melyik oldalt választja. A feladat, hogy a bábúkat eljuttassuk az ellenfél kezdő sorába. Ehhez a bábuk mozgatása szükséges, ami a következőképpen valósul meg, egyenesen, illetve keresztbe mozoghatnak, de csak előre, hátra vagy oldalra nem. A bábú mozgatása után megvizsgáljuk milyen színű mezőre érkezett és ez alapján lesz meghatározva az ellenfél melyik bábúját kell mozgatni. A két félnek különböző alapszínűek a bábui, fekete és fehér. Ebben a játékban a fekete kezdi a játékot.

## A felület leírása:

A játék indítása egy menüvel vezérelhető, melyen kiválasztható a játékos – játékos, illetve játékos – számítógép felállítás. A kiválasztása után egy mód választó menüben tudjuk eldönteni, hogy gyors vagy normál menetet szeretnénk játszani, ez gyakorlatilag a menetek számát fogja meghatározni. Ha ennek a kiválasztása is megtörtént, megjelenik a játéktábla, rajta a bábúkkal. A játékból az ESC vagy Q gomb megnyomásával a főmenübe kerülhetünk vissza. Egy bábú kiválasztása után a lehetséges lépések kijelöljük, így vizuális visszajelzést adva róluk. A játékot megkezdő lépés követő bábú kiválasztása automatikus, ezzel a lehetséges mezők megjelenítése is. A játék végén vissza kerülünk a főmenüben, amennyiben gyors módban játszottunk ez 1 kör után, ha normál módban 15 pont összegyűjtése után következik be.

## A megvalósítási technológiák:

A felület megjelenítési elemeit java swing-el fogom megvalósítani, a tábla egy 8x8-as gomb mező, melynek ikonjai a bábuk lesznek, ezeknek a gomboknak nem lesz szövege, a színük pedig a tábla színeit megjeleníteni. Fájlból írás/olvasást FileIO-val valósítom meg, game.save fájlba fogom tárolni a játék állapotát, ami visszatölthető lesz. Amennyiben létezik a fájl a program futtatásakor, kiolvassuk a szerializált adatokat belőle, ellenkező esetben simán fut a program. Ha a program játék közben leállítjuk akkor létrehozza ezt a fájlt és lementi oda annak állapotát.