**A képen irodaszerek, írószer, Gyermekrajz, toll látható

Automatikusan generált leírásAmőba játék**

Az amőba kétszemélyes absztrakt stratégiai táblás játék, a gomoku változata. A győzelemhez (legalább) öt bábunkat kell egy vonalba lerakni. A standard gomokutól eltérően (amelyben az 5-nél hosszabb sor nem nyer) az amőbában különleges virtusnak számít a hosszabb (legalább 6 bábut tartalmazó) győztes sor kirakása.

Az amőba elméletileg a táblás játékok közé tartozik, de a valóságban jellemzően egy füzet kockás papírján, ceruzával, tollal, gyerekek szokták játszani. A tábla mérete nem kötött, a játék a füzetlap széléig, a még szabad területen folyik.

A játék a nevét onnan kapta, hogy a győztesé az a „megtiszteltetés”, hogy a végül létrejött alakzatot (szögletes vagy görbe vonallal) szorosan körberajzolja. Az így létrejött vonal egy állábakat növesztett amőbára hasonlít.

Játékmenet

A játék nem sokban különbözik a gomokutól, csak nincs rögzítve a tábla mérete, és így nem is kerülhet sorra a bábuk tologatásával játszott második játékszakasz.

A két játékos felváltva tesz egy-egy bábut a táblára. A játék célja, hogy vízszintes, függőleges vagy átlós irányban megszakítás nélkül öt saját bábut sikerüljön letenni. Az ellenfél ezt a kialakulni látszó vonal végére tett bábukkal próbálja megakadályozni.

A papíron játszott, legjellemzőbb változatban az egyik játékos X, a másik O jelekkel helyettesíti a bábukat, a játék Ox elnevezése innen ered, bár azt a Tic-tac-toe-ra is használják. A kétféle jelet szokták kétféle színnel is jelölni, ahogy az a fényképen is látható.

**Feladat:**

Készíts egy grafikus programot az amőba játék megvalósítására a következő feltételekkel

1. A jétékmező kezdetben legyen 40X40 négyzet. (A méretállítás nem feladat, csak lehetőség)
2. A játékosokat regisztrálja a rendszer, és feljegyzi, ki melyik figurával játszik
3. Két játékos játszhatja, az első kattintásra X-et rak a másodikra O-t
4. Az első kattintáskor elindul a stopper, és méri a játék idejét
5. A program figyeli, ha valakinek sikerül nyernie, akkor leállítja a stoppert, és rögzíti az eredményt (fájlban), valamint a nyerő öt „figurát” (X vagy O) átszínezi a fel nem használt mezőket elszürkíti.
6. A program vezeti a statisztikát, menüből lekérhetjük, hogy eddig kik játszottak, hányszor nyertek, ki átlagosan mennyi idő alatt nyert.