

Malom

1 A program célja

A feladat egy olyan program készítése, melyben a klasszikus malomjáték játszható. A játékban két játékos játszik felváltva. A játék elején egymás után rakják le saját színű (fehér/fekete) 9-9 darab korongjaik egyikét a pályára. Ezt követően a pályán tudják mozgatni azokat megadott szabályok szerint. Amennyiben az egyik játékosnak sikerült 3-at egymás mellé helyeznie, úgy elveheti a pályáról az ellenfél egyik korongját. A játéknak akkor van vége, ha az egyik játékosnak kevesebb mint 3 korongja marad a pályán.

A játék végéhez közeledve egy speciális helyzet áll elő: Amikor az egyik játékosnak csupán 3 korongja marad akkor az a játékos a saját körében akármelyik üres mezőre lehelyezheti korongját, nem csupán a szomszédosakra.

2 A program futtatása

2.1 Főmenü

A játék indítása után egy grafikus főmenü jelenik meg, melyben 3 lehetőség közül választhat a felhasználó, melyek:

- Új játék indítása
- Mentett játék betöltése
- Kilépés

2.2 Új játék indítása

Az új játék indításakor beállítható lesz a két játékos neve, majd ezt beállítva elindul maga a játék. A játék folyamán először a játékosok a korongok lehelyezését úgy tudják megtenni, hogy egy üres mezőre kattintanak. Amennyiben olyan mezőre kattintanak, melyen már van korong, úgy nem történik semmi. Az ezt követő játékrészben a játékosok úgy tudnak lépni, hogy rákattintanak egy korongra, majd egy azzal szomszédos (3 korongnál bármely) üres mezőre. Amennyiben nem a saját korongjukra kattintanak, vagy a korong kiválasztása után nem szomszédos mezőt választanak nem történik semmi.

A játék végén a bábuk fent maradnak, és megjelenik a képernyőn a győztes játékos neve. Ekkor már nem lesz lehetőség menteni, azonban lesz lehetőség újratekdeni a játékot azonos nevekkal, felcserélt színekkel.

A játék közbeni képernyőn mindig látszik a két játékos neve, színe, valamint az, hogy aktuálisan hány korongjuk van még. Ezen felül egy befejezés és egy mentés gomb. Előbbi a játékot befejezi, annak újratekdesére ezt követően nincs lehetőség. A mentés gombnál megadható egy név, hogy milyen néven mentse az aktuális állást, mely a Mentett játék betöltésével újra folytatható.

2.3 Mentett játék betöltése

A Mentett játék betöltése gombra való kattintás után lehetőség lesz megadni egy nevet, amilyen néven a játszma mentve lett. Ezt követően a játék onnét folytatódik, ahol azt mentették.

3 Kivitelezés

A játék grafikus környezetben fog futni, melyet *swing* segítségével valósítok meg. A játékok mentése a fájl mellett létrehozott *saves* mappába fog kerülni. A mentések neve a megadott név lesz, valamint *.dat* kiterjesztést fog kapni. A mentett fájlok binárisan lesznek lementve.