**Projektterv - Torpedó**

<Domokos Bernát, 521>

**Leírás**

Kétszemélyes játék, amelyben a játékosok feladata, hogy hajókat helyezzen el a a saját térfelén, majd próbálják kilőni az ellenséges hajókat. A játékosok egy körben, csak egyet lőhetnek, deviszont , ha eltalálnak egy ellenséges hajó valamelyikét, akkor újra lőhet, ameddig el nem véti a lövést. Csak oda lehet lőni, ahova még nem lőtt a játékos. Az ellenséges hajókat nem látják az ellenfelek, csak akkor ha eltáláták a hajót. A játékosoknak rendelkezésére áll két tábla: az első a sajátja, a második az ellenfelé, amelyen történik a támadás. Az a játékos nyer, aki hamarabb megsemmisíti az összes ellénséges flottát, hajót.

**Funkcionális követelmények**

● Menü opciók működésének megvalósítása

○ Új játék kezdése

○ Játék leírása

○ Kilépés a játékból

● A játék menetével kapcsolatosan

○ Az egérrel történő interakció müködése

○ A tábla mezői gombokként funkcionálásának az implementálása

○ A játékot szolgáló akciógombok implementásása

○ Megfelelő üzenet küldése a játékosoknak a játék állásáról és nyerteséről

**Grafikus felület leírása**

● Menüpontok elérése a megfelelő gombokkal történik

● A játék során a még nem támadott egyenlőséges mezőkre kattitva lehet tippelni. És ezeket megjegyezzük egy x-el, a nem találtaláltakat, pedig egy ponttal

● A játékos saját táblájának a frissítése, amikor az ellenség megtámadja

● A táblán kívül megjelenik egy gomb, amellyel feladhatja a felhasználó a flottáját

● Egy másik gomb amellyel kiléphet a menübe

