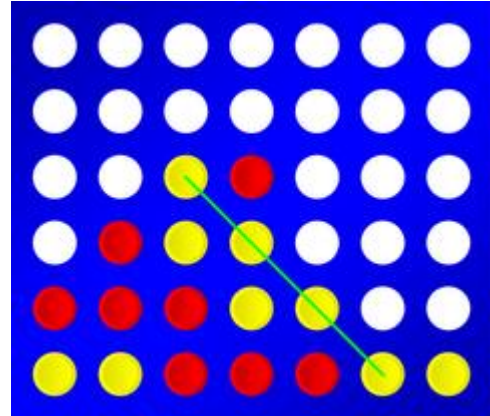


## Mobil Alkalmazásfejlesztés beadandó leírás

### Connect Four

Az alkalmazás lényege a játék futtatása, indítása, játék eredményeinek megjelenítése, azok tárolása. A program egy készüléken futna, a játékosok kézről-kézre adják.

A játék abból áll, hogy van egy 7x6-os tábla, amibe felülről kell korongokat becsúsztatni, a játék győztese az lesz, akinek előbb sikerül 4 korongot (a saját színéből) egyvonalba juttatni vízszintesen, függőlegesen, vagy átlósan. Ha a játéktábla teljesen betelik, de nincs győztes, akkor a játék döntetlen



Az alkalmazás 6 oldalból állna:

- Főmenü
  - Új játék indítása
  - Játék betöltése
  - Eredmény Tábla
- Játéktér
  - Játék Vége (oldal)

#### A program főbb funkciói:

A listában felsorolt elemek mind külön oldalak lennének, a Főmenü oldalon 3 gomb lenne (új játék indítása, játék betöltése, eredmény tábla).

Az „Új Játék Indítása” gomb egy oldalra navigál, amin meg lehet adni a játékosok nevét és elindítani a játékot egy gombbal, ami a játéktérre navigál, amennyiben a játékosok már korábbi játszmában szereplő neveket adnak meg betölti az eddigi eredményt (pl.: Piroska : Farkas, 2:0).

A „Játék Folytatása” gomb szintén egy új oldalra visz, amin egy korábban elkezdett játékot lehet betölteni, majd ott az „Indítás” gombra kattintva a „Játéktér” oldalra visz. A félbehagyottjátékot egy legördülő listából lehet majd kiválasztani. (perzisztencia, helyreállítás)

Az „Eredmény Tábla” oldal egy új oldalra irányít, ahol a korábbi játékok eredményei lesznek megtekinthetők, a játékosok nevével és a nyerések számával. (perzisztencia)

A „Játéktér” oldalon megjelenik egy 7x6-os tábla, aminek egy mezőjére egyszer kattintva megjelöljük hova szeretnénk a korongot bedobni, majd a második kattintásra beteszi. Az alkalmazás automatikusan érzékeli a játék végét.

A játék végén pedig megjelenik a „Játék vége” oldal, ami kiírja a frissített állást a két játékos között és egy „Új Játék” gomb az „Új játék indítása” oldalra visz, ami előre ki lesz töltve a játékosok nevével.

Elérni kívánt pontszám: 7

- alapkövetelmények (1 pont)
- MVVM architektúra (4 pont)
- Perzisztencia réteg (1 pont)
- Helyreállítás háttérbeli terminálás után (1 pont)<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Úgy lenne megvalósítva, hogy a „Játék Folytatása” menüponton keresztül lehetne újra elindítani, az alkalmazás újbóli elindítása után. A háttérben való várakoztatás után rendesen visszatöltődne a játéktér.