## Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem Villamosmérnöki és Informatikai Kar

Automatizálási és Alkalmazott Informatikai Tanszék Beágyazott és irányító rendszerek specializáció – Számítógép-alapú rendszerek ágazat



## Témalaboratórium

Házi feladat dokumentáció

Készítette: Király Krisztina IHLRE7

**Dátum:** 2023. 12. 06.

## Megvalósított feladat

Az elkészített projekt az amőba vagy másnéven tick-tack-toe nevű játékot valósítja meg. Induláskor a menüvel találkozik a felhasználó, amiben a start gombbal tudja elindítani a játékot. A játék 2 játékos között zajlik, melyben mindketőnek célja először 4 azonos elemet kigyűjteni 1 sorban, oszlopban vagy az egyik átlóban. A játék végét egy üzenet jelzi a pálya felett. A játékot a clear gombbal lehet újraindítani és a menü gombbal visszalépni a menübe.

## A kártya működés közben

