

SZTGUI Workshop 06

A 6. heti workshop célja

- Egyszerű táblás játék fejlesztése WPF-ben
- Logic-Renderer jó szétválasztásának gyakorlása

Mindenki a padtársával együtt dolgozik! A feladatot GIT-en kell megoldani, az egyik főnek a Renderer réteget, a másiknak a Logicot kell fejlesztenie!

Készítsünk egy Tic-Tac-Toe alkalmazást!

- A játék egy 3x3-as amőba játék legyen
- FrameworkElement segítségével oldjuk meg a Renderert
- Legyen teljesen reszponzív a játék, mindig egy 3x3-as full screen pályát látunk (látszódnak is a rácsok)
- Ha kattintunk a 3x3 csempe valamelyikére, akkor X kerül bele
- Ezután a gép jön, és O jelet rak egy random üres helyre
- Ha a játékosnak vagy a gépnek meglesz egy sorban, oszlopban vagy átlóban a 3 azonos jel, akkor győzött az illető
- Holtverseny esete is kialakulhat

Figyeljünk arra, hogy a kattintás, csak látható területen érvényesül. Tehát az OnRender-ben mindenképpen rajzolnunk kell egy 0. teljes képernyős pl. fehér téglalapot. Ha ezt nem tesszük meg, akkor a kattintás nem fog érvényre jutni, mert a FrameworkElement áttetsző, a Grid-en és az ablakon sincs tartalom.