Amőba: Projektterv

# Alapterv

* Egy egyszerű játék Pythonban kódolva.
* A program a régóta jól ismert amőba játékot fogja digitálisan replikálni.
  + Azért esett erre a játékra a választásom, mivel már széles körökben ismert a játékmenete és szabályai, így nem kell azokat játék előtt elmagyarázni a felhasználónak.

# Kivitelezési terv

* Mivel a feladat azt kérte, ezért Pythonban lesz lefejlesztve a projekt.
* Hogy mindenféle felhasználót támogassunk, lesz CLI és GUI változat is.
  + Ennek köszönhetően azok is tudják majd használni a programot, akik valamiért napi szinten CLI alapú operációs rendszer használnak.
  + Mivel a Python cross-platform, minden eszközön el fog futni minimum a CLI verzió.
  + A GUI változathoz a *tkinter* könyvtárat fogom használni, ami minden Pythont támogató Windows rendszeren és szintúgy minden Linuxos asztali környezeten futtatható (OS X-hez nem értek, de ha van Python támogatás valószínűleg ott is elindul).
* A verziókezeléshez GitHubot használok (mivel a feladat egyéni munka esetén nem követeli meg a használatát, ezért csak a projektfájlokat fogom csatolni .zip fájlként a repository link helyett).

## Gyakorlat (kódolás)

1. Először elkészítem a *cli.py* fájlt, mivel azt tartom fontosnak, hogy legyen először egy fix, működőképes verzió (még ha nem is grafikus).
2. Utána pedig a *gui.py* fájlt, aminek a tökéletesítésére több időm is fog maradni (ha szükséges), mivel már van egy kész verziója a játéknak.
3. Végül készítek egy *README.MD* fájlt, amiben leírom hogyan kell futtatni és használni a program két változatát.