

Feladat: Támadás

Készítsünk egy *WPF* grafikus felületű, *MVVM* architektúrájú alkalmazást *C#* nyelven a következő két személyes játékra. A játékot egy $n \times n$ -es táblán játsszák, kezdetben 4×4 figurával, amelyek a két ellentétes sarokban helyezkednek el, az ábrán látható módon. A figurákkal nyolc szomszédos irányba lehet lépni (egy mezőt), illetve átlósan lehet ütni (egy mezőt). A játékosok egyenként lépegetnek, azonban a figurákkal csak a meghatározott sorrendben léphetnek (azaz első körben az 1-es, második körben a 2-es, ötödik körben ismét az 1-es bábuval léphetnek, és így tovább). A játék célja, hogy a játékos egy figurája eljusson a szemközti sarokba.

				3	4
				2	1
1	2				
4	3				

Részfeladatok:

1. A program jelenítse meg a játéktáblát, amelynek mérete legyen 6×6 -os. A táblán legyenek láthatóak mindkét játékos bábuja a kezdőpozícióban.
2. A játékosoknak legyen lehetősége egymást váltva lépegetni a soron következő bábuval (lépéskor elég a célmezőt kijelölni, mivel egyértelmű, melyik bábuval lép a játékos). A program csak szabályos lépéseket tegyen lehetővé, illetve folyamatosan jelezze a képernyőn, melyik játékos következik, hányas számú figurával.
3. A játékosoknak legyen lehetősége szabályosan ütni a soron következő bábuval. Ügyeljünk rá, hogy korábban leütött bábu ne kerülhessen ismét sorra.
4. A program ismerje fel, ha vége a játéknak, ekkor jelenítse meg, melyik játékos győzött, majd automatikusan kezdődjön új játék.
5. A felhasználó három lehetőségből választva (4×4 , 6×6 , vagy 8×8) adhassa meg a játéktábla méretét. Lehessen bármikor új játékot kezdeni, akár a táblaméret megváltoztatásával.

A megoldást **ZIP** formátumban fel kell tölteni a <https://tms.inf.elte.hu/> beadandókezelő rendszerbe (*bin* és *obj* könyvtárak kivételével).

Jó munkát!