

3. Készítsünk alkalmazást az úgynevezett színekitalálós játékra! A számítógép négy helyre helyezzen el véletlenszerűen 6 színű bábukat, amit a játékosnak ki kell találnia. Ennek érdekében tippel. Egy tippben 4 bábút ad meg, és válaszul megkapja, hogy ezek közül mennyi bábu színe egyezik meg a kitalálható bábukéval. Kétféle egyezés lehet: a bábu színe és helye megegyezik (ezek a fekete értékek), illetve a fennmaradó bábuk közül van olyan, amelyik azonos színű egy rejtett bábuval (fehér értékek). A program adjon lehetőséget az aktuális tipp megadására, miközben az előző tippket, azok eredményével (fekete és fehér értékek) láthatjuk.

## Tervezés

### Használati esetek

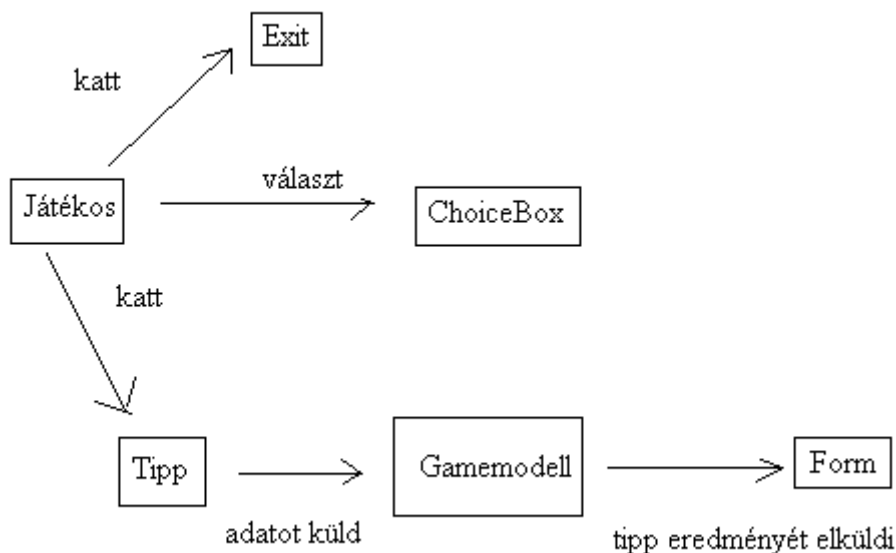
A felhasználó számára a következő tevékenységeket kell biztosítani:

A játék generálása: A program indítása során a gép generál egy bábusort.

A játék kezelése: A játékos rendelkezésére álló vezérlők: választógombok és tippelő/kilépő gomb.

Ellenőrzés: A program minden tippnél ellenőrzi a tipp és bábusor egyezését, majd kiírja a találatokat és a tippet is. Telitalálat esetén gratulál és kilép.

### Együtműködési diagramm



## Megjelenési terv



Az alkalmazás egy formot tartalmaz. A kijelző alsó részén helyezkednek el a választó dobozok, felette kerülnek kiírásra az üzenetek (tipp, találatok).

**Vezérlő komponensek**

Funkció	Típus	Név	Felirat	Egyéb
választóboxok	ChoiceGroup	tipp i	tipp i	egy érték választható
üzenetek	StringItem			

**Események/állapotok**

Tipp: tipp véglegesítése

Exit: kilépés a játékból.

**Implementáció****Alkalmazás szerkezete**

Két forrásállomány: gameview és gamemodell. A gameview a játék működéséért felel, a gamemodell pedig a tippelés vizsgálatát végzi el.