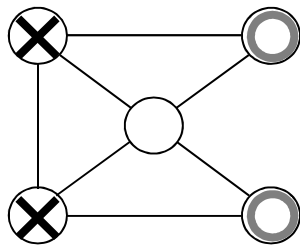
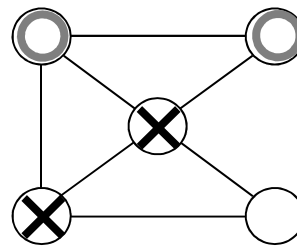


**Feladat: Pong Hau K'i**

Készítsünk *MVVM* architektúrájú *Xamarin* alkalmazást a japán Pong Hau K'i játékra. Ezt a játékot két játékos játssza egy 5 mezőt tartalmazó táblán, ahol 4 mező a négy sarokban van, 1 közepén az alábbi ábra szerint. A játékosok a jobb, illetve bal oldalon kezdenek 2-2 bábuval, és a megadott utak mentén léphetnek egyet a bábujukkal (ha a mező üres). A játék célja, hogy egyik játékos olyan helyzetbe kerüljön, hogy nem tud lépni, ekkor a másik játékos nyert.

**Kezdőállapot****Lehetséges végállapot  
(X győzött)****Részfeladatok:**

1. A program kérje be a két játékos nevét, majd kezdjen új játékot (jelenítse meg az 5 mezőt és a játékosok bábuit, az X játékos kezd). A játékosok a szabályok szerint léphetnek felváltva (mivel mindig csak egy szabad mező van, elég a bábút kijelölni). A program folyamatosan jelezze, melyik játékos következik (a játékos nevével).
2. A program ismerje fel, ha vége a játéknak, ekkor jelenítse meg, melyik játékos győzött, majd automatikusan új játék kezdődik.
3. A program kövesse a játékidőt, és egy lépéshez legfeljebb 5 másodpercet biztosítson. Amennyiben a játékos ennyi idő alatt nem lép, akkor automatikusan a másik játékos következik. A program jelenítse meg folyamatosan a fennmaradó játékidőt is.
4. Legyen lehetőség az utolsó lépés visszavonására addig, amíg nem lépett a soron következő játékos (visszavonást követően természetesen ismét a játékos következik, és újra 5 másodperc áll a rendelkezésére).