

## Tartalomjegyzék

- 1 BattleSudoku
  - ◆ 1.1 Field
  - ◆ 1.2 GameBoard
  - ◆ 1.3 MouseControl

## BattleSudoku

A kezdeti fájlokat itt találjátok: [BattleSudoku.zip](#)

- Az első feladat, hogy egészítsétek ki a **Game.java** fájlt, hogy valami értelmes méretű ablak legyen.

## Field

Hozzatok létre egy **Field** nevű osztályt a **rendering** csomagban. Implementálja a **Drawable** interface-t. A következő adattagjai legyenek:

- **int x**: x koordinátája
- **int y**: y koordinátája
- **int number**: a szám ami rajta van

Opcionálisan a következő static és final változók:

- **int width**: szélessége
- **int height**: magassága

Legyen konstruktora, ami a fenti 3 adatot kapja (x, y, number). A **draw** metódusa pedig rajzoljon ki egy négyzetet az adott pontban adott szélesség és magassággal, valamit írja bele a számot. Egy **int** **String**-é konvertálása:

```
Integer.toString(number)
```

## GameBoard

- Egészítsétek ki az **initBoard** metódust, hogy a megfelelő számú, megfelelő elrendezésű mezőket hozza létre a **drawables** tömbbe. (A tömböt is létre kell hoznotok.) Használjátok a **boardDimension** konstanst.
- Végül egészítsétek ki a **doDrawing** metódust, hogy ki is rajzolja ezeket a rajzolható dolgokat.

## MouseControl

- Írjatok egy osztályt, ami majd az egérrel való irányításért felel.
- Örököljön a **MouseAdapter**-ből és a konstruktora kapja meg a Game objektumot.
- Ha rákattintunk egy mezőre akkor írja ki először az (x, y) koordinátát ahova kattintottunk, majd az adott mezőben található számot. (Ehhez lehet, hogy a korábbi osztályokon is változtatni kell.)