Tartalomjegyzék

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

BattleSudoku

A kezdeti fájlokat itt találjátok: BattleSuduku.zip

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

Field

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

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

Opcionálisan a következõ 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 megfelelõ számú, megfelelõ elrendezésû mezõket 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**-bõl és a konstruktora kapja meg a Game objektumot.
- Ha rákattintunk egy mezõre akkor írja ki elõször az (x, y) koordinátát ahova kattintottunk, majd az adott mezõben található számot. (Ehhez lehet, hogy a korábbi osztályokon is változtatni kell.)