

Kisgyerekként sokszor játszottam a rókák és a nyúl játékot. A sakktáblán játszható játék meglehetősen egyszerű és gyors lefolyású. Az egyik játékos a rókákat, a másik a nyulat irányítja. A játék a sakktábla világos mezőin zajlik. A tábla alsó sorának mezőire felállítunk négy egyforma sötét bábut – a rókákat. A nyulat jelképező világos bábu kezdeti helyét az azt irányító játékos szabadon választja meg a felső sor mezői közül. A játékosok felváltva lépnek átlósan egy szabad szomszédos mezőre. A játék a rókák egyikének lépésével kezdődik. A róka mindig csak felfelé léphet, a nyúl lépését semmi nem korlátozza. A rókák nyernek, ha a nyúl már nem tud lépni. A nyúl nyer, ha a rókák mögé került.

Készítsük el a fenti játék offline is játszható változatát. A program ügyeljen a szabályok betartására. A játék menetét egy külön ablakban rögzítsük, ahonnan a játék végén ki tudjuk másolni. A programnak képesnek kell lennie egy korábban rögzített játék animációként való, jól követhető lejátszására is. Ebben az esetben nem kell vizsgálni a lejegyzés helyességét.

A megoldást tetszőleges programozási eszközzel elkészíthetjük. Ügyeljünk a szép megjelenésre és a könnyű használhatóságra. Az animált megjelenítés miatt a szöveges felületet használó programokat nem tekintjük teljes értékű megoldásnak.

Beküldendő egy tömörített `i363.zip` állományban a megoldás leírása (`i363.pdf`), amely tartalmazza megoldás lényeges lépéseinek ismertetése mellett a játék lejegyzési módjának leírását, valamint a program forrásnyelvi változata és a fordításához és működéséhez szükséges fájlok.