

4. Analízis modell kidolgozása

15 – gisz-qtyusch

Konzulens:

Goldschmidt Balázs

Csapattagok

Dancsó Marcell

Tóth András

Bajnok Vencel

Róna Balázs Ferenc

Pelczhoffer Tamás

AZTVS7

FKMV9M

X748Q2

HBTGON

Z5KWH6

dancsomarci@gmail.com

4ndras21@gmail.com

bajnokvencel@edu.bme.hu

rona.balazs@gmail.com

pelczhoffer.tamas@icloud.com

2022.03.07.

4. Analízis modell kidolgozása

4.1 Objektum katalógus

4.1.1 Anyag

Ezeket lehet gyűjteni bizonyos mezőkön, illetve más virológustól ellopni. Ágenseket lehet belőlük előállítani megfelelő mennyiség birtoklása esetén.

4.1.2 Nukleotid

Ez egy anyag típus, ami az ágensek előállításához szükséges, és raktár típusú mezőn lehet találni vagy más virológustól ellopni (ha bénult állapotban van).

4.1.3 Aminosav

Ez egy anyag típus, ami az ágensek előállításához szükséges, és raktár típusú mezőn lehet találni vagy más virológustól ellopni (ha bénult állapotban van).

4.1.4 Mező

Ezek az objektumok alkotják a játékteret. Ezen tudnak mozogni és találkozni a virológusok és különböző interakciókat végrehajtani. A játékban több fajta mező is lesz, a legtöbb rendelkezni fog egy mezőspecifikus interakcióval a virológusok számára, ami a típusokat egyedivé teszi. Egy mezőnek legalább egy szomszédja van, de lehet kifejezetten sok is.

4.1.5 Szabadmező

Ez egy olyan mező típus, aminek semmi speciális tulajdonsága nincs. Itt csak ágenseket tudnak létrehozni a virológusok és más virológusokra vagy magukra azt felkenni, illetve egy bénult állapotban lévőktől eltudják lopni a felszerelésüket és az anyagukat.

4.1.6 Raktár

Egy mező típus, ahova, ha ellátogatnak a virológusok, akkor anyagokat tudnak gyűjteni.

4.1.7 Város(óvóhely)

Ez egy mező típus, ahova, ha ellátogatnak a virológusok akkor, különböző felszereléseket fognak tudni gyűjteni.

4.1.8 Labor

Ez egy mező típus, ahova, ha ellátogatnak a virológusok, akkor különböző ágensek kódjait tudják megtanulni.

4.1.9 Ágens

A játékban a virológusokra pozitív (ebben az esetben vakcinaként is nevezhetjük), illetve negatív (ebben az esetben vírusként is hívhatjuk) hatással lévő, a virológusok által előállítható készítmény. Használata során egy másik virológusra, vagy saját magára kel kennie a gyártó virológusnak az elkészült terméket. Tulajdonságai közé tartoznak a hatásideje és a költsége.

4.1.10 Vitustánc

Egy ágens típus, mely a vele felkent virológust kontrollálatlan mozgásra kényszeríti egy ideig.

4.1.11 Blokkoló

Egy ágens típus, mely a vele felkent virológust megvédi más ágensek hatásaitól egy ideig.

4.1.12 Bénító

Ez is egy ágens, mely a hordozóját lebénítja, aminek következtében a virológus cselekvésképtelen lesz és ha más virológusok találkoznak vele, akkor kifoszthatják (anyagot vagy védőfelszerelést lohatnak tőle).

4.1.13 Felejtő

Még egy ágens, mely speciális hatása a viselőjére abban nyilvánul meg, hogy az érintett virológus elfelejti azonnal az eddig megismert genetikai kódokat.

4.1.14 Védőfelszerelés

Olyan eszköz, melyet a virológusok óvóhelyeken találhatnak meg és valamilyen féleképpen segíti az őt viselő virológust a céljai elérésében. Ezekből egyszerre csak hármat hordhat egy virológus.

4.1.15 Védőköpeny

Ez egy olyan védőfelszerelés, amelyet viselő virológusra az ágensek csak 17,7% -al kenődnek fel sikeresen.

4.1.16 Zsák

Egy védőfelszerelés, melynek a segítségével a virológus által gyűjthető aminosavak és nukleotidok maximális mennyisége megnő 5-tel. Nem befolyásolja az aktuális aminosav és nukleotid mennyiségeket.

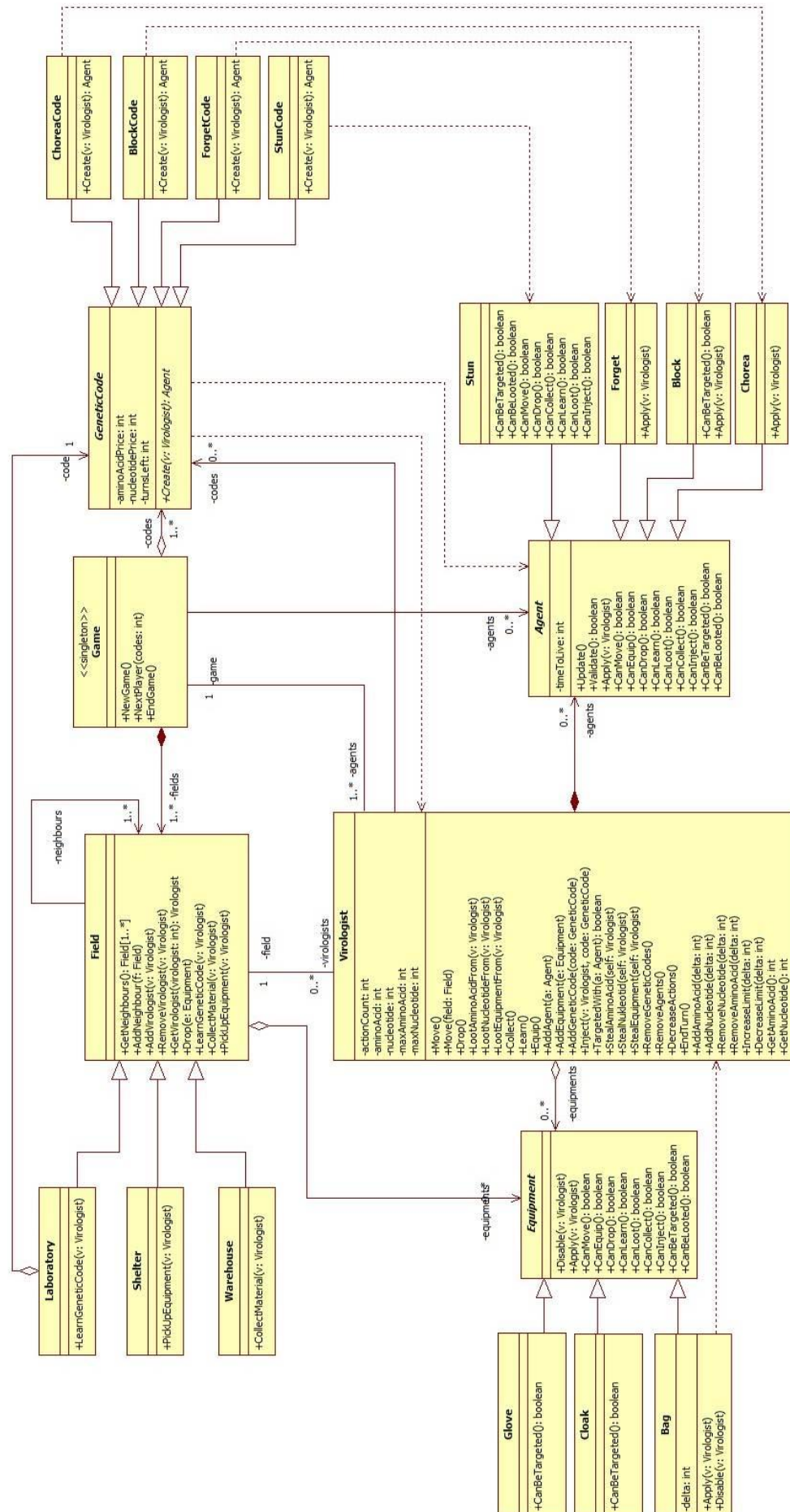
4.1.17 Kesztyű

Ez a felszerelés hatástalanítja (ledobja a virológusról) az összes ágens, melyet viselőjére kentek.

4.1.18 Virológus

A játékban a játékost/felhasználót jelképező karakter. Tárolja a magán hordott védőfelszereléseket, a gyűjtött aminosavakat és nukleotidokat, illetve az elméjében a már megismert genetikai kódokat.

4.2 Statikus struktúra diagramok



4.3 Osztályok leírása

4.3.1 Agent

- **Felelősség**

Egy ágens, amely valamilyen hatással van a virológusra és ez időben elévül. Élettartamát periodikusan frissíteni kell, ilyenkor mindig eggyel csökken. Ha egyszer lejárt már soha többé nem lesz hatása.

- **Össztályok**

- **Attribútumok**

- **int timeToLive:** hátra lévő élettartamát mutatja az ágenseknek

- **Metódusok**

- **void Update:** Öregíti egy egységgel az Agent-et.
- **boolean Validate:** (True értékkel tér vissza mindaddig, amíg érvényes a hatása, valamint False értékkel, ha már nem. Ha egyszer nem lesz érvényes a hatása, akkor az végleges, már sosem lehet újra érvényesíteni.) A körök végén ellenőrzi, hogy mennyi idő van hátra az ágens élettartamából és ha lejárt akkor kikapcsolja azt.
- **void Apply(v: Virologist):** Default implementációban üres függvény, de azt reprezentálja, hogy az ágenst elhelyezik a paraméterül kapott virológuson, és esetlegesen ennek vannak direkt/azonnali hatásai rá.
- **boolean CanMove():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi a mozgást.
- **boolean CanEquip():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi a tárgyfelvételt
- **boolean CanDrop():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi a tárgyeldobást
- **boolean CanLearn():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi a tanulást
- **boolean CanLoot():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi, hogy az adott virológus kifoszthat-e más virológust, akár felszerelésről van szó, akár anyagról.
- **boolean CanCollect():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi, hogy a virológus anyagot vehet fel a raktár mezőről.
- **boolean CanInject():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi, hogy a virológus tudjon ágenst felkenni.
- **boolean CanBeTargeted():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi, hogy a virológust felkenhessék egy ágenssel.
- **boolean CanBeLooted():** Default false értékkel tér vissza. Meggátolja, hogy a virológust kifosszák.
-

4.3.2 Bag

- **Felelősség**

Egy olyan equipmentet reprezentál, ami képes a virológus aminosav, valamint nukleotid tárolási kapacitását fix értékkel növelni.

- **Össztályok**

Equipment

- **Attribútumok**
 - **int delta:** A tárolókapacitás növelésének a mennyisége.
- **Metódusok**
 - **void Apply(v: Virologist):** Megnöveli egy virológus anyagokra vonatkozó tároló kapacitását
 - **void Disable(v: Virologist):** Elveszi az adott táska által megnövelt tároló kapacitást.

4.3.3 Block

- **Felelősség**

Olyan Agent (Ágens), ami hatástalanítja az összes aktuálisan aktív ágenszt a felkent virológuson.
- **Ősosztályok**

Agent
- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **boolean CanBeTargeted():** Nem engedi további ágensek felkenődését a virológusra
 - **void Apply(Virologist v):** Törli az összes jelenleg hatással bíró Agent-et a virológusból, valamint ezek után hozzáadja magát egyedüli ágensként.

4.3.4 BlockCode

- **Felelősség**

Olyan GeneticCode, ami egy Block típusú ágenszt tud előállítani. (factory)
- **Ősosztályok**

GeneticCode
- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **Agent Create(v: Virologist):** Létrehoz egy Block Agent-t (ágens), és visszatér vele. Ha nem hozható létre az Agent, mert nincs hozzá elég anyag a paraméterül kapott virológusnak, akkor kivételt dob.

4.3.5 Chorea

- **Felelősség**

Olyan Agent (Ágens), ami random lépésekre készíti a virológust a felkenés pillanatában. Számszerűen háromra. Persze ezt nyilván csak akkor, ha képes a lépésre a virológus.
- **Ősosztályok**

Agent

- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **void Apply(v: Virologist):** Háromszor lépteti a virológust, ha az képes a lépésekre.

4.3.6 ChoreaCode

- **Felelősség**
Olyan GeneticCode, ami egy Chorea típusú ágenst tud előállítani. (factory)
- **Ősosztályok**
GeneticCode
- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **Agent Create(Virologist v):** Létrehoz egy Chorea Agent-t (ágens), és visszatér vele. Ha nem hozható létre az Agent, mert nincs hozzá elég anyag a paraméterül kapott virológusnak, akkor kivételt dob.

4.3.7 Cloak

- **Felelősség**
Olyan Equipment, ami 82,3% -ban megakadályozza Agent-ek felkenődését a viselő virológusra.
- **Ősosztályok**
Equipment
- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **boolean CanBeTargeted():** Az esetek 82,3 százalékában false értékkel tér vissza a maradékban true -val, ez reprezentálja azt, hogy az esetek több mint $\frac{3}{4}$ -ében megtiltja, hogy az adott virológust megcélozzák egy Agent-tel.

4.3.8 Equipment

- **Felelősség**
Olyan gyűjthető felszerelés, amely felszedéskor valamilyen hatással van a virológusra mindaddig míg nincs távolítva, eltávolításkor ez a hatás elmúlik.

- **Össztályok**
- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **void Disable(v: Virologist):** Default üres függvényként van implementálva. Azt reprezentálja, hogy a paraméterül kapott virológuson hatástalanítani kell a tárgy hatását, feltehetően azért, mert a tárgyat a virológus már nem birtokolja.
 - **void Apply(v: Virologist):** Default implementációban üres függvény, de azt reprezentálja, hogy az ágenst elhelyezik a paraméterül kapott virológuson, és esetlegesen ennek vannak direkt/azonnali hatásai rá.
 - **boolean CanMove():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi a mozgást.
 - **boolean CanEquip():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi a tárgyfelvételt
 - **boolean CanDrop():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi a tárgyeldobást
 - **boolean CanLearn():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi a tanulást
 - **boolean CanLoot():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi, hogy az adott virológus kifoszthat-e más virológust, akár felszerelésről van szó, akár anyagról.
 - **boolean CanCollect():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi, hogy a virológus anyagot vehet fel a raktár mezőről.
 - **boolean CanInject():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi, hogy a virológus tudjon ágenst felkenni.
 - **boolean CanBeTargeted():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi, hogy a virológust felkenhessék egy ágenssel.
 - **boolean CanBeLooted():** Default false értékkel tér vissza. Meggátolja, hogy a virológust kifosszák.

4.3.9 Field

- **Felelősség**

Egy szabad cellát jelképező osztály, tehát nem rendelkezik speciális virológus-mező interakcióval. Interface-ének része viszont az egyes interakcióknak megfelelő függvény, ezeket nyilván üresen implementálja, így egy kényelmes alapot szolgáltatva a többi mezőnek, aki belőle származik. Felelőssége számontartani azokat a virológusokat, akik rajta tartózkodnak, valamint azokat az Equipment -eket, amiket rádobnak. Minden mezőnek van legalább egy szomszédja, de tetszőlegesen sok lehet, (a mezőnek a felelősségei közé tartozik, a szomszédos mezők számon tartása.)

- **Attribútumok**
 - **Field[] neighbours:** Tartalmazza az adott mező szomszédjait.
 - **Virologist[] virologists:** Tartalmazza az éppen a mezőn tartózkodó virológusokat.
 - **Equipment[] equipments:** Tartalmazza az éppen a mezőn lévő felszereléseket.
- **Metódusok**
 - **Field[] GetNeighbours():** Visszatér az adott mező szomszédjaival.
 - **void AddNeighbour(Field f):** A paraméterül kapott mezőt beállítja szomszédjaként, de fordítva nem igaz, tehát a paraméterül kapott mező a függvényhívás végén nem fogja szomszédjaként számon tartani a másikat.
 - **void AddVirologist(Virologist v):** Egy virológust ad a mezőhöz.
 - **void RemoveVirologist(Virologist v):** Egy virológust eltávolít a mezőről.

- **Virologist GetVirologist(int virologist):** Visszadja a mezőn található, kiválasztott virológust.
- **void Drop(Equipment e):** A paraméterül kapott Equipmentet számba veszi eldobottként a mezőn.
- **void LearnGeneticCode(Virologist v):** Default üres az implementáció. Egy olyan eseményt reprezentálhat a leszármazottakban, amiben a paraméterül kapott virológus megtanul egy genetikai kódot.
- **void CollectMaterial(Virologist v):** Default üres az implementáció. Egy olyan eseményt reprezentálhat a leszármazottakban, amiben a paraméterül kapott virológus anyaghoz jut a mezőn.
- **void PickUpEquipment(Virologist v):** A paraméterül kapott virológus egy a mezőn található Equipment-tel gazdagabb lesz, feltéve, hogy van ilyen a mezőn.

4.3.10 Forget

- **Felelősség**

Olyan Agent, ami felkenéskor elfelejti a virológussal az összes megtanult genetikai kódját.

- **Össztályok**

Agent

- **Attribútumok**

- **Metódusok**

- **void Apply(Virologist v):** Alkalmazza az ágenst a paraméterként kapott virológuson, aki, ha ezt nem akadályozza semmilyen ágens vagy felszerelés, elfelejti az összes megtanult GeneticCode-ját.

4.3.11 ForgetCode

- **Felelősség**

Olyan GeneticCode, ami egy Forget típusú ágenst tud előállítani. (factory)

- **Össztályok**

GeneticCode

- **Attribútumok**

- **Metódusok**

- **Agent Create(Virologist v):** Létrehoz egy Forget Agent-t (ágens), és visszatér vele. Ha nem hozható létre az Agent, mert nincs hozzá elég anyag a paraméterül kapott virológusnak, akkor kivételt dob.

4.3.12 Game

- **Felelősség**

Egy singleton osztály, ami a játék kezeléséért felelős. A játékot indítja, és lezárja, számontartja a játékosokat, és köreiket. (átadja egyiktől a másiknak az irányítást). Mivel a

játkosok köreit kezeli, tehát gyakorlatilag az időegységeket, így az ő feladata az ágensek hátralévő idejét csökkenti is.

- **Attribútumok**
 - **Field[] fields:** Tartalmazza a játék összes mezőjét.
 - **GeneticCode[] codes:** Tartalmazza az összes genetikai kódot.
 - **Virologist[] virologists:** Tartalmazza az összes virológust.
 - **Agent[] agents:** Tartalmazza az összes virológus összes ágensét.
- **Metódusok**
 - **void NewGame():** Inicializálja és elindítja a játékot.
 - **void NextPlayer(int codes):** Mivel a Game osztály felelős az ütemezésért az összes számontartott Agent objektumán meghívja az update függvényt. Ha valamelyik Agent validate metódusa false-al tér vissza kiveszi a számontartottak közül. Ezen felül ellenőrzi, hogy a függvényt hívó virológus, hány genetikai kódot ismer (codes: int), ha ez megegyezik az összes fellelhető genetikai kódok számával, akkor a játékot lezárja. (meghívja az EndGame függvényt) Ha nem fejeződött be a játék, akkor pedig átadja a lépés jogát a következő játékosnak.
 - **void Endgame():** Befejezi a játékot és kihirdeti a nyertest.

4.3.13 GeneticCode

- **Felelősség**

Absztrakt ősként szolgál a különböző genetikai kódoknak. Egy felelőssége van, hogy factory-ként szolgáljon az ágenseknek, hiszen ezek segítségével kell létrehozni őket, valamint tartalmazza az elkészítéshez tartozó aminosav, nukleotid tarifákat.

- **Attribútumok**
 - **int aminoAcidPrice:** Az adott genetikai kódhoz tartozó ágens aminosav költsége.
 - **int nucleotidePrice:** Az adott genetikai kódhoz tartozó ágens nukleotid költsége.
 - **int turnsLeft:** Az adott genetikai kódhoz tartozó ágens hatásának ideje körökben mérve.
- **Metódusok**
 - **Agent Create(Virologist v):** Egy megfelelő Agent-et ad vissza, ha a virológusnak van megfelelő mennyiségű anyag, ha nincs akkor kivételt dob.

4.3.14 Glove

- **Felelősség**

Olyan Equipment, ami az Ágens (Agent) felkenéseket megakadályozza.

- **Ősosztályok**

Equipment

- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **boolean CanbeTargeted():** False értékkel tér vissza, tehát megtiltja, hogy bárki megcélozza a virológust.

4.3.15 Laboratory

- **Felelősség**
Olyan Field, ahol a virológusok meg tudnak tanulni egy genetikai kódot. Ezt végtelenszer ismételtethetik a mezőn.
- **Ősosztályok**
Field
- **Attribútumok**
 - **GeneticCode code:** A laborból megtanulható genetikai kód.
- **Metódusok**
 - **void GeneticCode(Virologist v):** A paraméterül kapott virológus -nak megtanítja a mezőre jellemző genetikai kódot.
 - **void Laboratory(g: GeneticCode):** Létrehozza az adott Labort, és a rá jellemző Genetikai kódot paraméterül átveszi.

4.3.16 Shelter

- **Felelősség**
Olyan Field, amin a játék kezdetekor van egy darab Equipment.
- **Ősosztályok**
Field
- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **void Shelter(e: Equipment):** Létrehozza a Shelter mezőt, és elhelyezi rajta a paraméterül kapott Equipment-et.

4.3.17 Stun

- **Felelősség**
Olyan Agent (ágens), ami lebénítja a virológust, tehát megakadályozza minden körében végezhető tevékenységtől, így csak át tudja majd adni a körét.
- **Ősosztályok**
Agent

- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **boolean CanMove():** Tiltja a mozgást.
 - **boolean CanDrop():** Tiltja a tárgyeldobást.
 - **boolean CanLearn():** Tiltja a tanulást.
 - **boolean CanLoot():** Tiltja, hogy a virológus loolthasson.
 - **boolean CanCollect():** Tiltja az anyaggyűjtést.
 - **boolean CanInject():** Tiltja a másokra való felkenést.
 - **boolean CanBeTargeted():** Engedélyezi, hogy mások megcélozzák.
 - **boolean CanBeLooted():** Engedélyezi, hogy mások loolthassák a virológust.

4.3.18 StunCode

- **Felelősség**
Olyan GeneticCode, ami egy Stun típusú ágenst tud előállítani. (factory)
- **Össztályok**
GeneticCode

- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **Agent Create(Virologist v):** Létrehoz egy Stun Agent-t (ágens), és visszatér vele. Ha nem hozható létre az Agent, mert nincs hozzá elég anyag a paraméterül kapott virológusnak, akkor kivételt dob.

4.3.19 Virologist

- **Felelősség**
A virológusokat reprezentálja, akik Field -eken (mező) tartózkodnak, interaktálni tudnak egymással, és a mezőkkel, tárgyak és ágensek hatásai alatt állhatnak. A tevékenységeiket a saját körükben végezhetik el, ahol 3 kiválasztott dolgot tehetnek, utána át kell adni a körüket a következőnek.
- **Attribútumok**
 - **Field field:** A mező, amin a virológus éppen tartózkodik.
 - **Agent[] agents:** Az ágensek, amikkel a virológus meg van kenve.
 - **Equipment[] equipments:** A felszerelések, amikkel a virológus éppen rendelkezik.
 - **Game game:** A játék központi vezérlője.
 - **int actionCount:** A virológus hátralévő lépésszáma.
 - **int maxAminoAcid:** A tárolható maximális aminosav mennyiség.
 - **int maxNucleotide:** A tárolható maximális nukleotid mennyiség.
 - **int aminoAcid:** A jelenleg tárolt aminosav mennyiség.
 - **int nucleotide:** A jelenleg tárolt nukleotid mennyiség.

- **Metódusok**

- **void Move():** Véletlenszerűen mozog egyet.
- **void Move(Field field):** Egy paraméterben kiválasztott szomszédos mezőre viszi a játékost.
- **void Drop():** Egy utasítás, ami során egy random tárgyat eldob az aktuális mezőre.
- **void LootAminoAcidFrom(Virologist v):** A paraméterül kapott virológustól megpróbál aminosavat zsákmányolni.
- **void LootNucleotideFrom(Virologist v):** A paraméterül kapott virológustól megpróbál nukleotidot zsákmányolni.
- **void LootEquipmentFrom(Virologist v):** A paraméterül kapott virológustól megpróbál egy tárgyat zsákmányolni.
- **void Collect():** Egy utasítás, ami során megpróbál anyagot gyűjteni az adott mezőről.
- **void Learn():** Egy utasítás, ami során megpróbál egy genetikai kódot megtanulni az adott mezőről.
- **void Equip():** Egy utasítás, ami során megpróbál felszerelést gyűjteni az adott mezőről.
- **void AddAgent(Agent a):** Egy Agent-et ad magához, amin persze meghívja az Apply metódust is.
- **void AddEquipment(Equipment e):** Egy Equipment-et ad magához, amin persze meghívja az Apply metódust is.
- **void AddGeneticCode(GeneticCode code):** Egy genetikai kódot ad magához.
- **void Inject(Virologist v, GeneticCode code):** Az ágensek felkenését indítja el a kiválasztott virológuson, a kiválasztott ágenssel.
- **boolean TargetedWith(Agent a):** Az adott virológust ezzel a metódussal lehet megcélolni ágensfelkenéssel, visszatér, hogy sikeres volt-e a felkenődés.
- **void StealAminoAcid(Virologist self):** A paraméterül kapott virológus akar aminosavat zsákmányolni az adott másik virológustól.
- **void StealNucleotide(Virologist self):** A paraméterül kapott virológus akar nukleotidot zsákmányolni az adott másik virológustól.
- **void StealEquipment(Virologist self):** A paraméterül kapott virológus akar felszerelést zsákmányolni az adott másik virológustól.
- **void RemoveGeneticCodes():** Törli az összes megtanult genetikai kódot.
- **void RemoveAgents():** Törli az összes tárolt Agent-et.
- **void DecreaseActions():** A fennmaradt teljesíthető interakciók számát csökkenti.
- **void EndTurn():** Befejezi vele a kört a játékos, ha nem szeretne több interakciót végrehajtani.
- **void AddAminoAcid(int delta):** A paraméter mértékével növeli a nukleotid mennyiségét.
- **void AddNucleotide(int delta):** A paraméter mértékével növeli a nukleotidok mennyiségét.
- **void RemoveNucleotide(int delta):** Csökkenti az aminosav mennyiségét a paraméter mértékével.
- **void RemoveAminoAcid(int delta):** Csökkenti az aminosav mennyiségét a paraméter mértékével.
- **void IncreaseLimit(int delta):** Megnöveli a hordozó kapacitást a paraméter mértékével.
- **void DecreaseLimit(int delta):** Lecsökkenti a hordozó kapacitást a paraméter mértékével.

- **int GetAminoAcid():** Megmondja, hogy mennyi aminosavval rendelkezik a virológus.
- **int GetNucleotide():** Megmondja, hogy mennyi nukleotiddal rendelkezik a virológus.

4.3.20 Warehouse

- **Felelősség**

Olyan Field, amin a virológusok anyagot gyűjthetnek. Az anyagok a mezőről sosem, fogynak el.

- **Ősosztályok**

Field

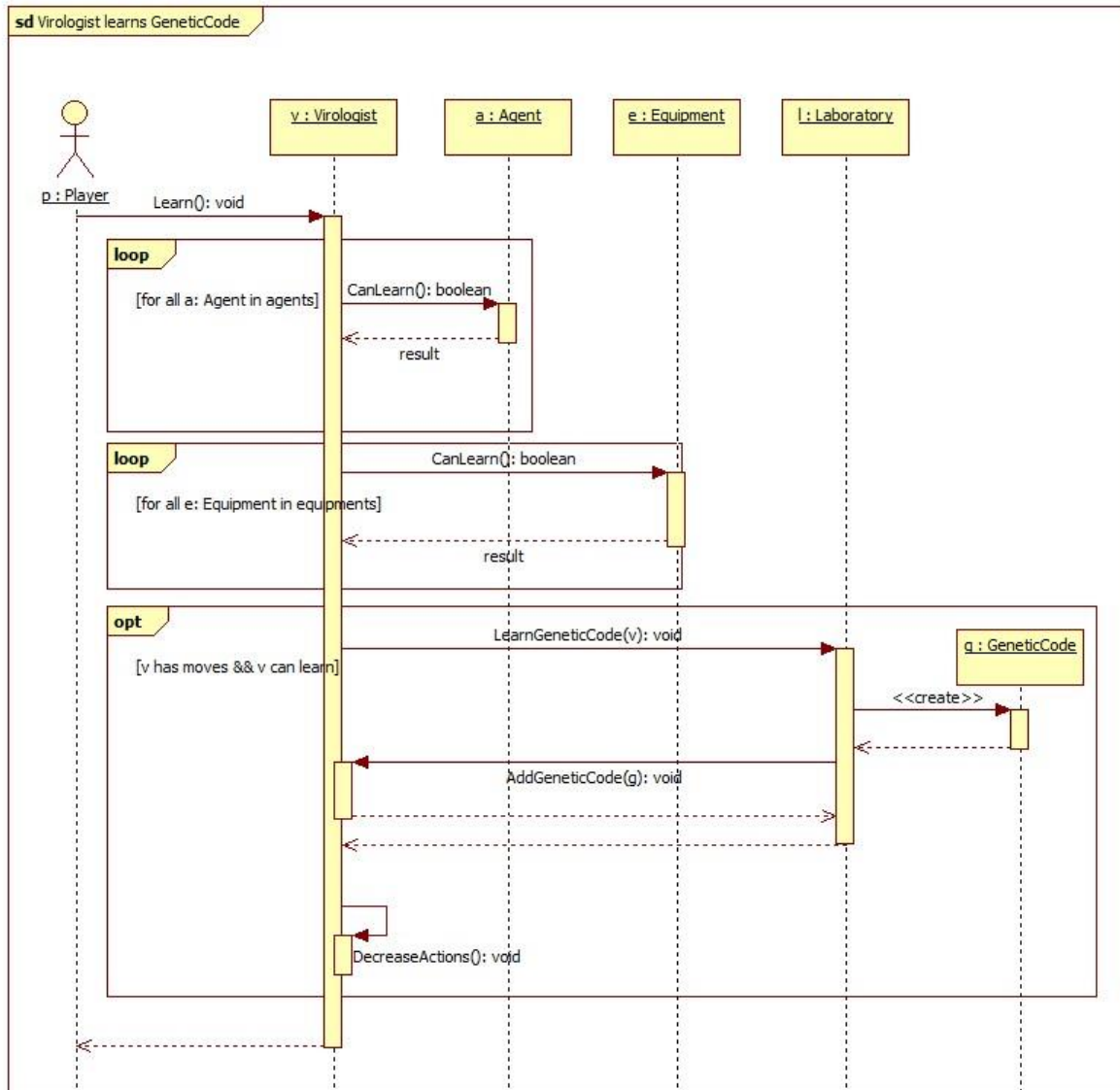
- **Attribútumok**

- **Metódusok**

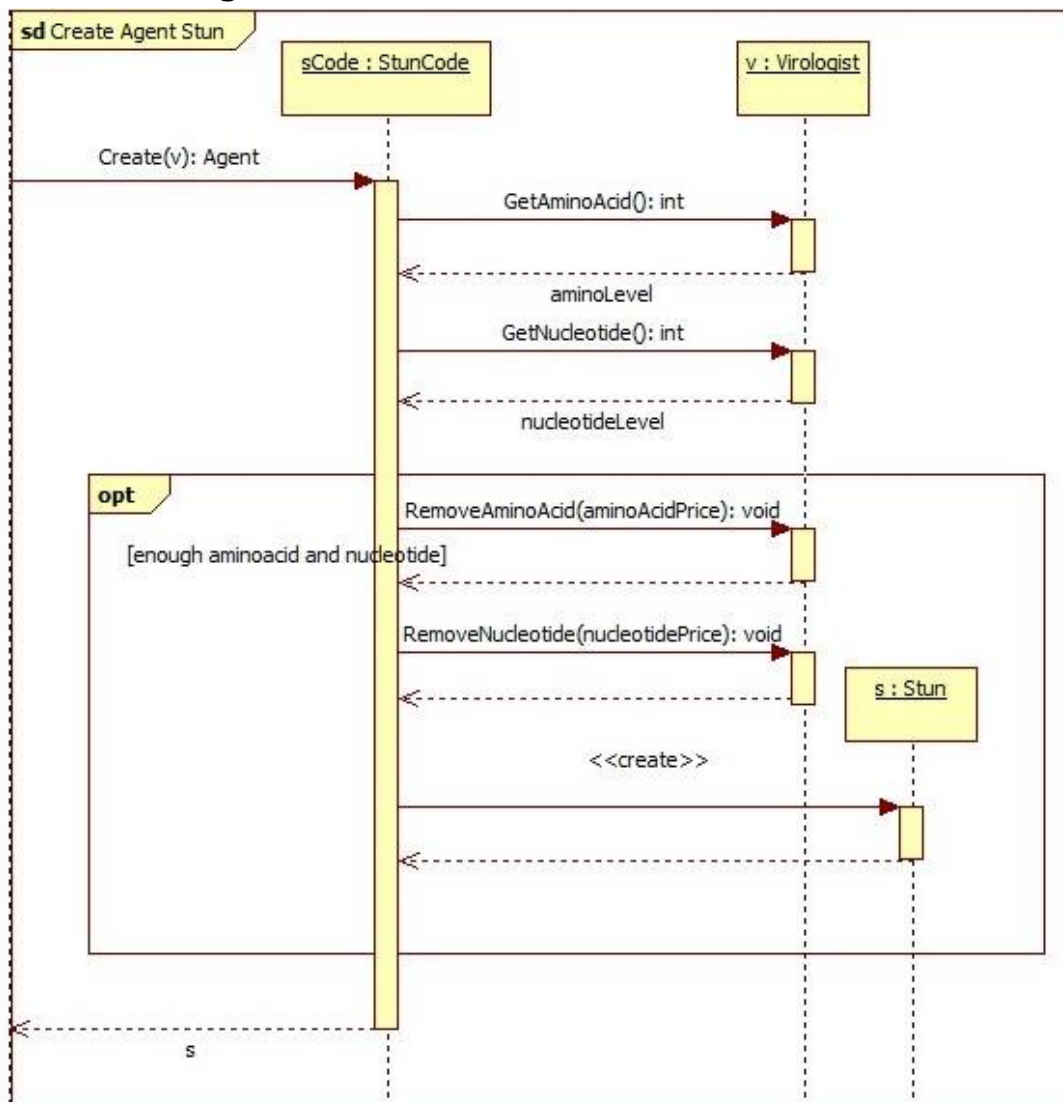
- **void CollectMaterial(Virologist v):** Anyagot gyűjt a paraméterül kapott virológus.

4.4 Szekvencia diagramok

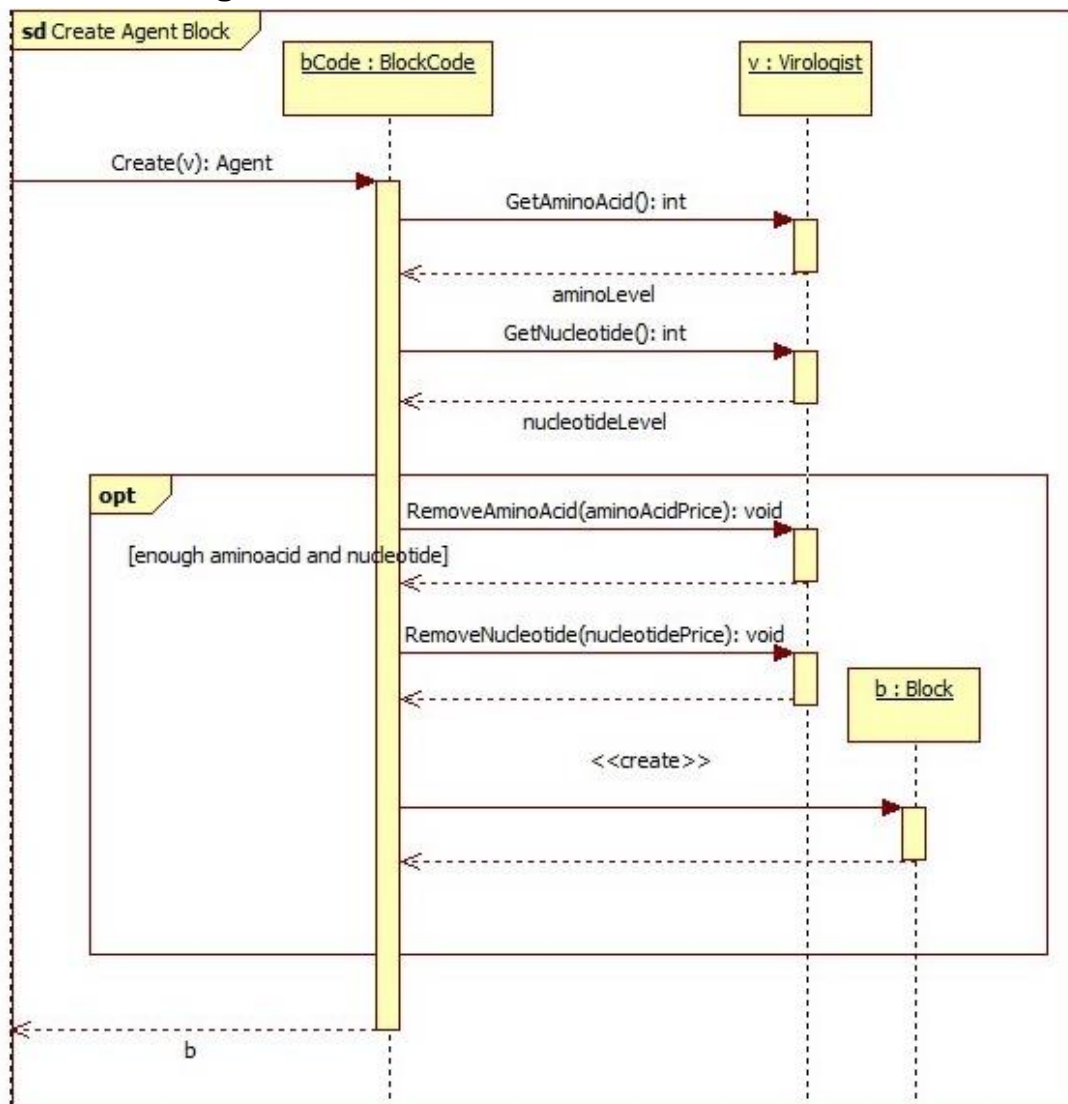
4.4.1 Virologist learns GeneticCode



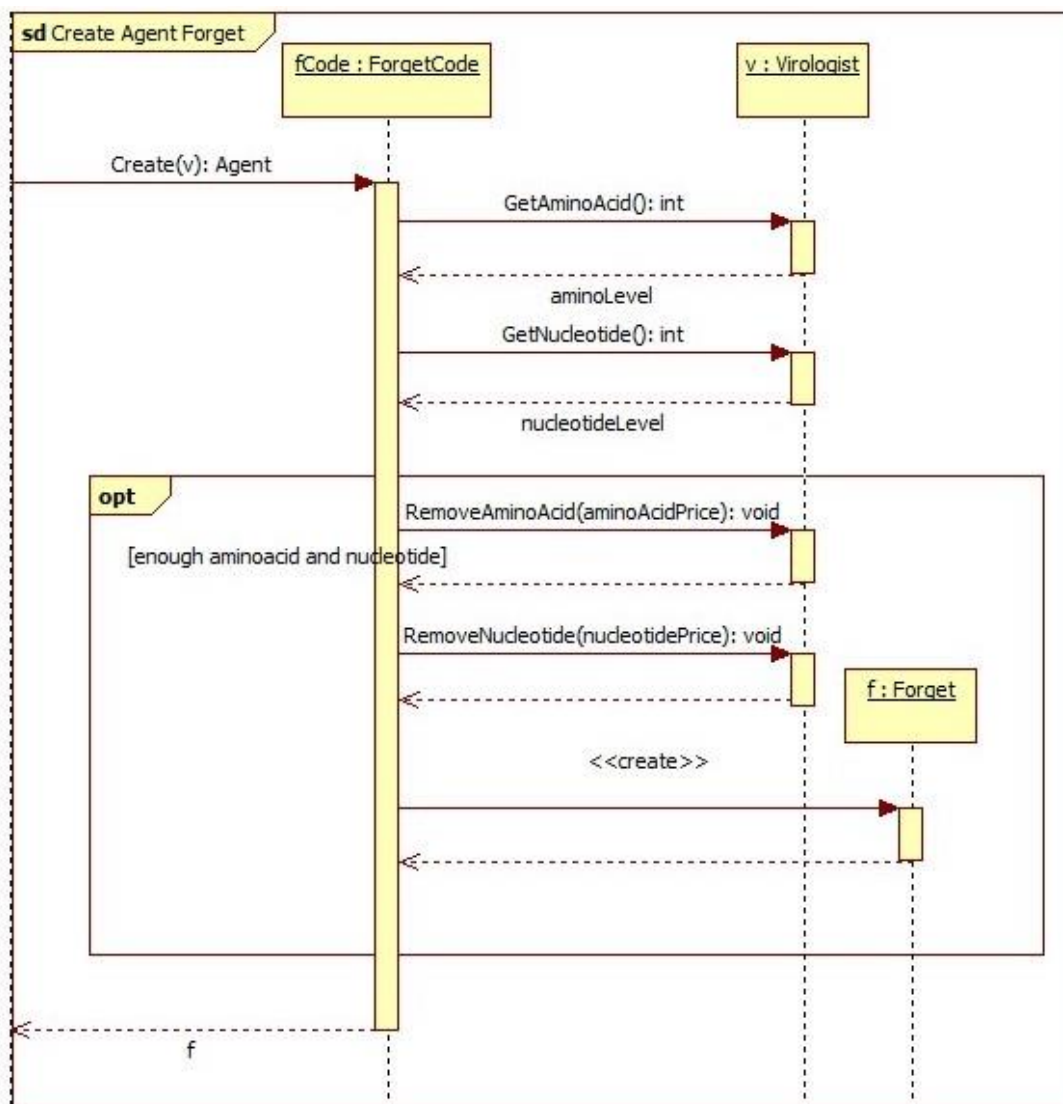
4.4.2 Create Agent Stun



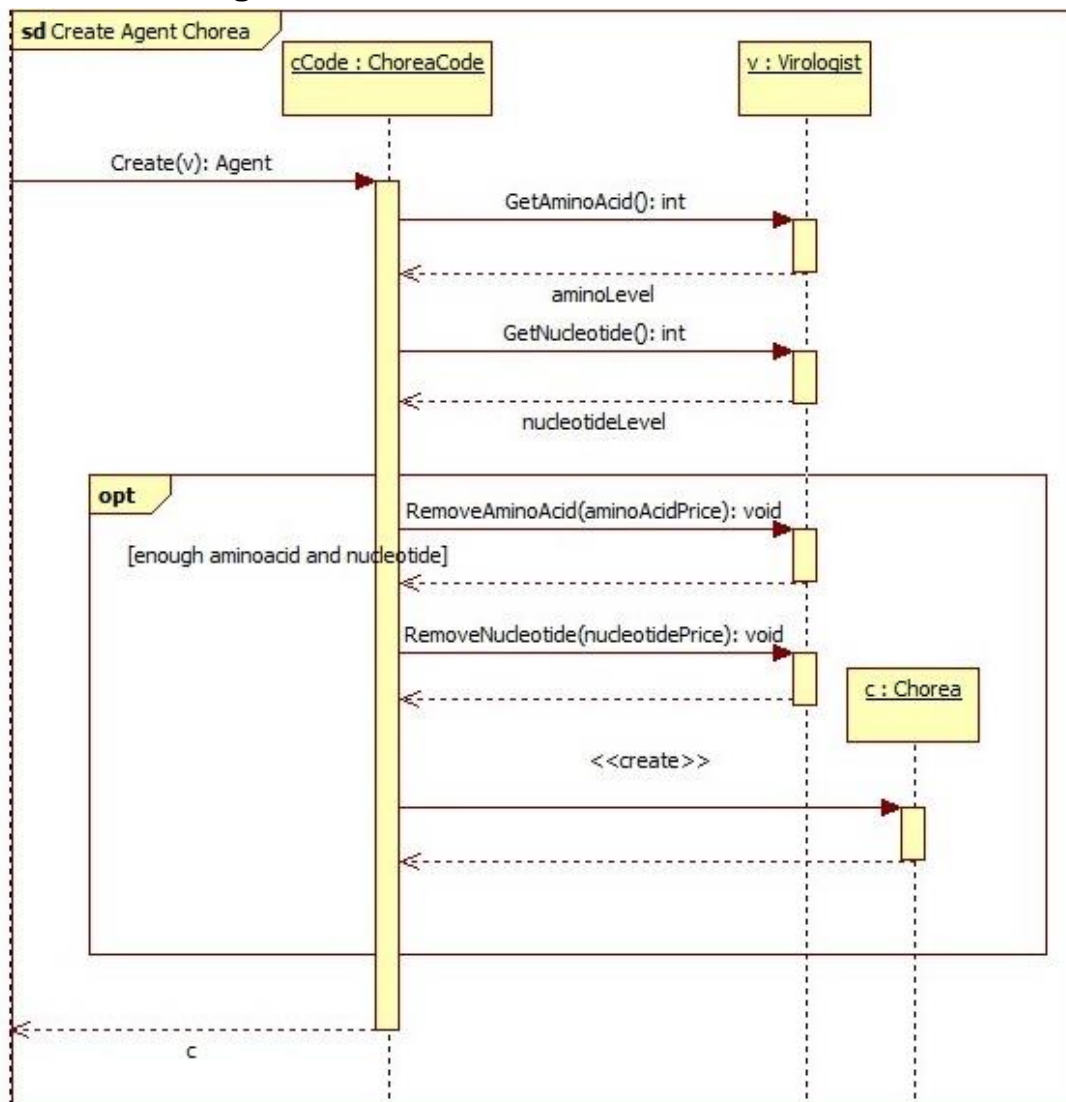
4.4.3 Create Agent Block



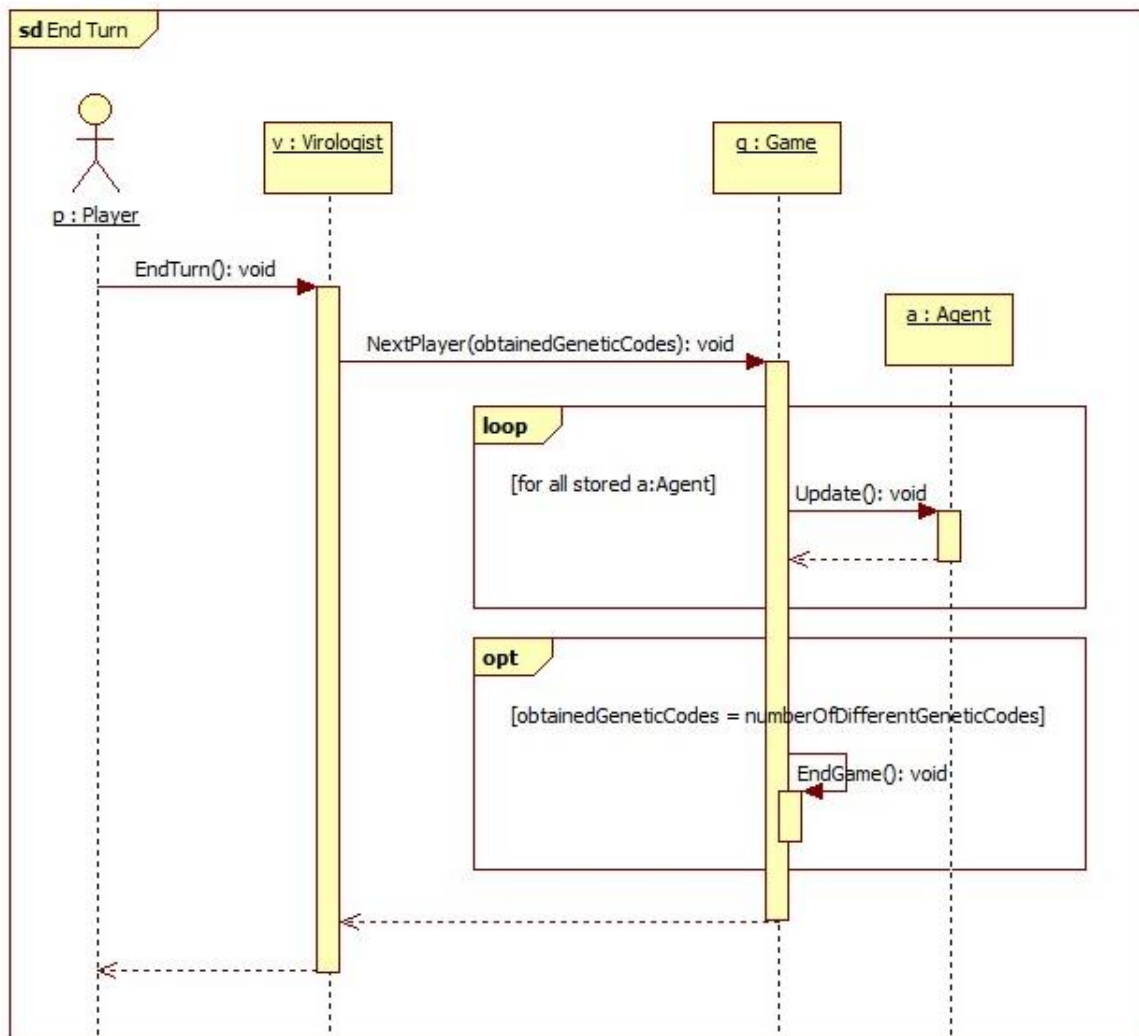
4.4.4 Create Agent Forget



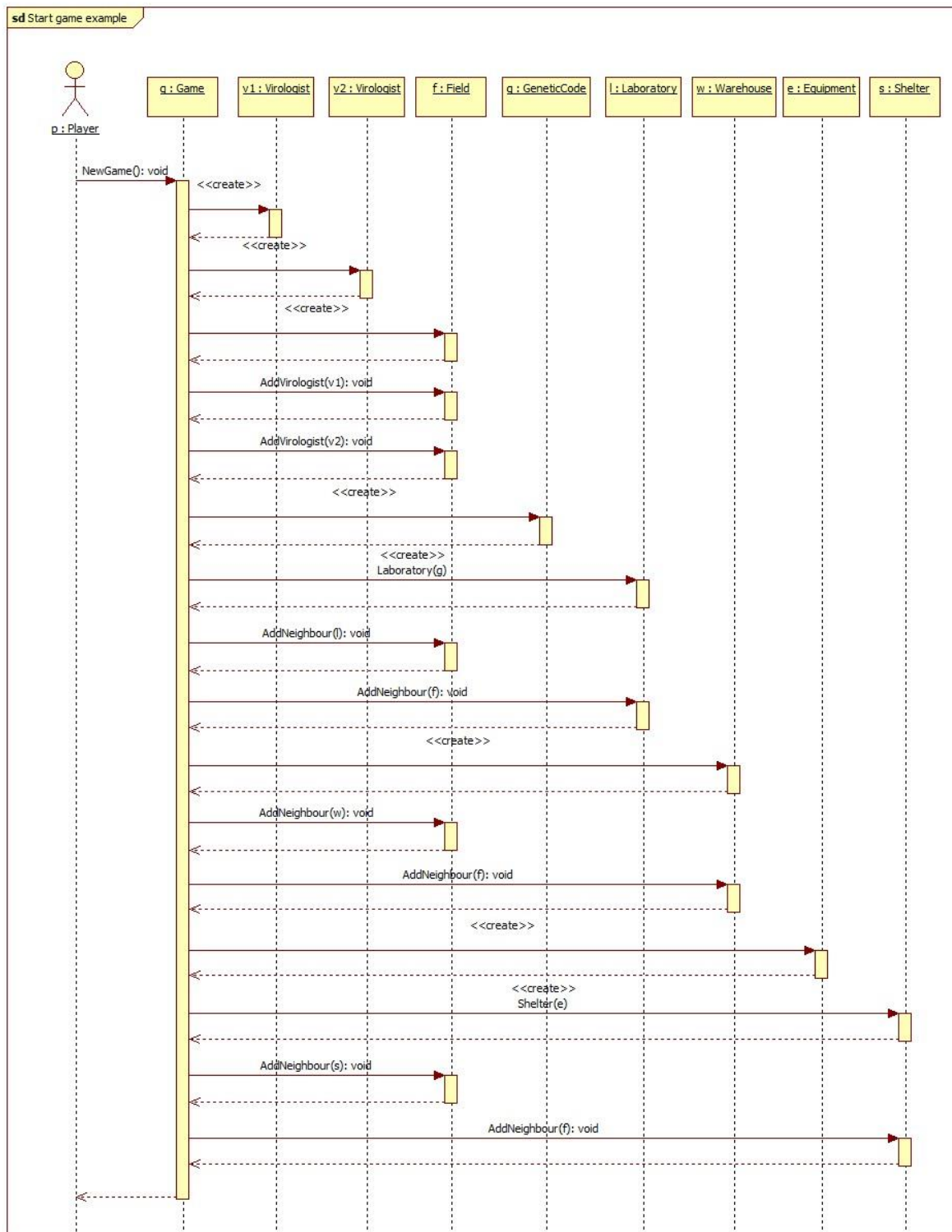
4.4.5 Create Agent Chorea



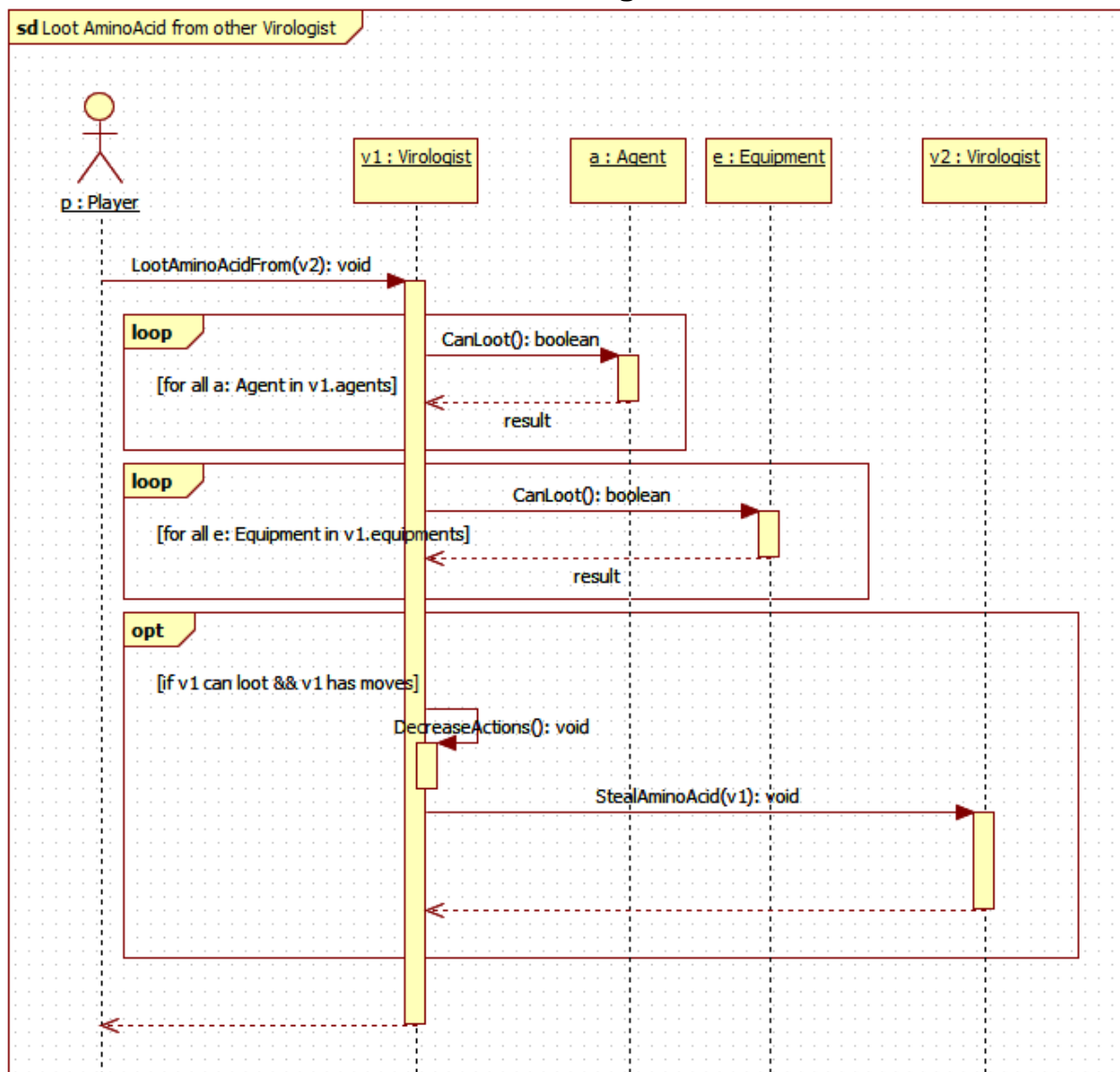
4.4.6 End turn



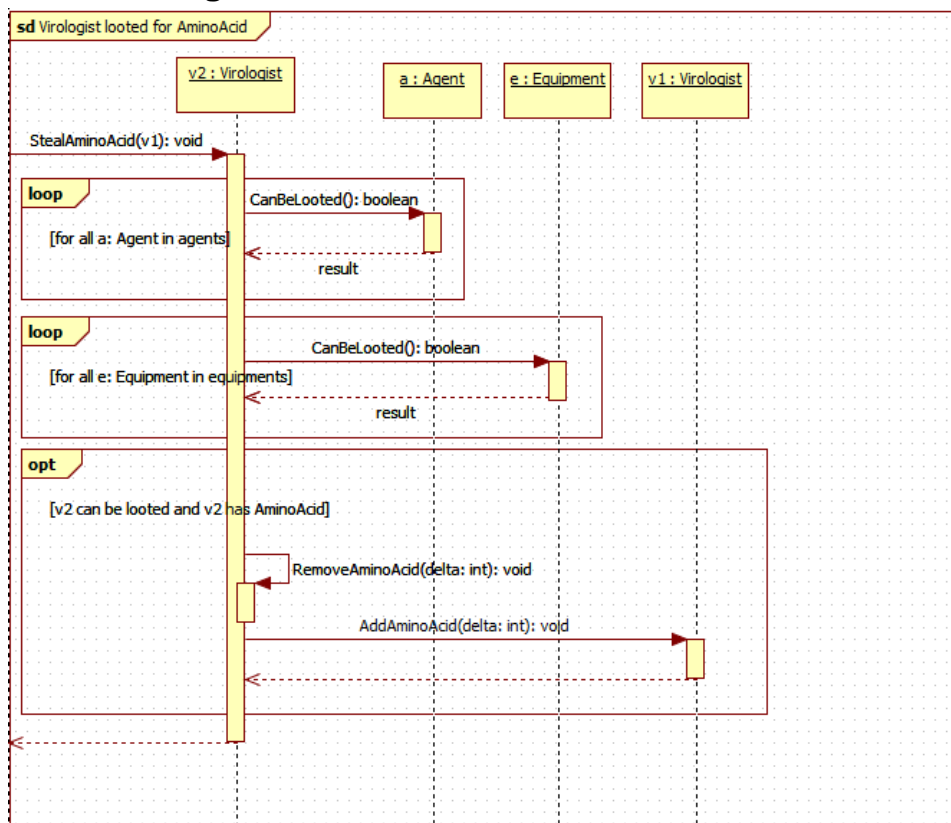
4.4.7 Start game example



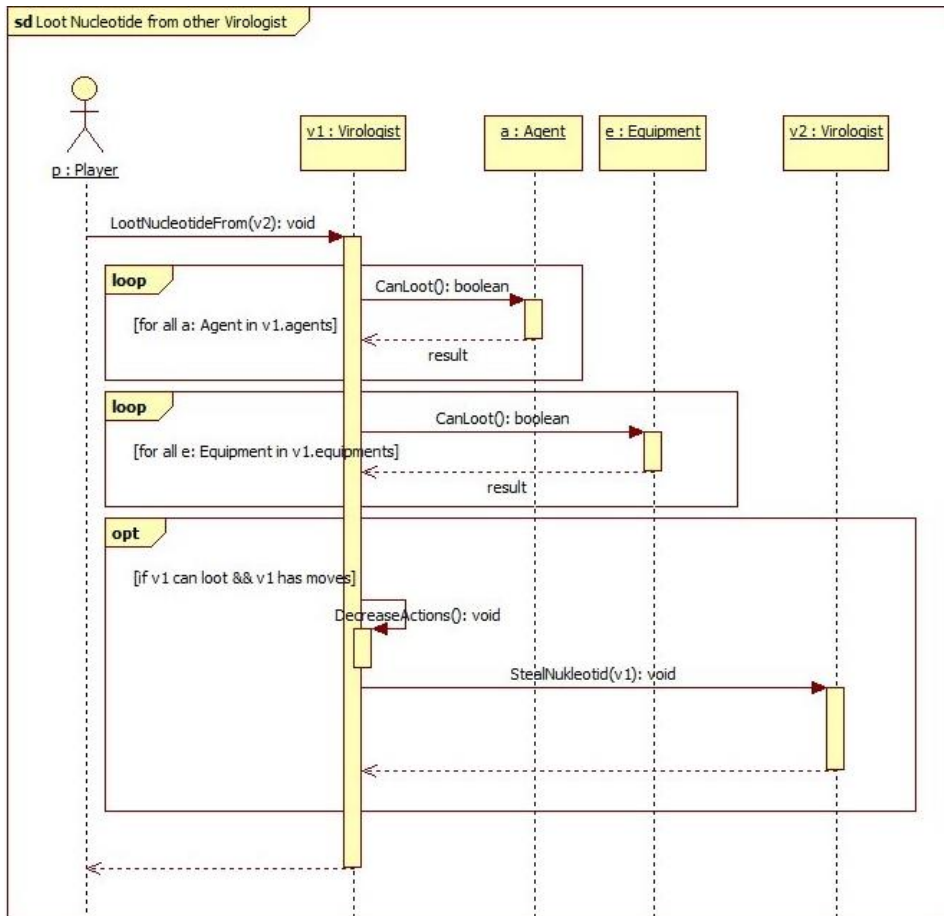
4.4.8 Loot AminoAcid from other Virologist



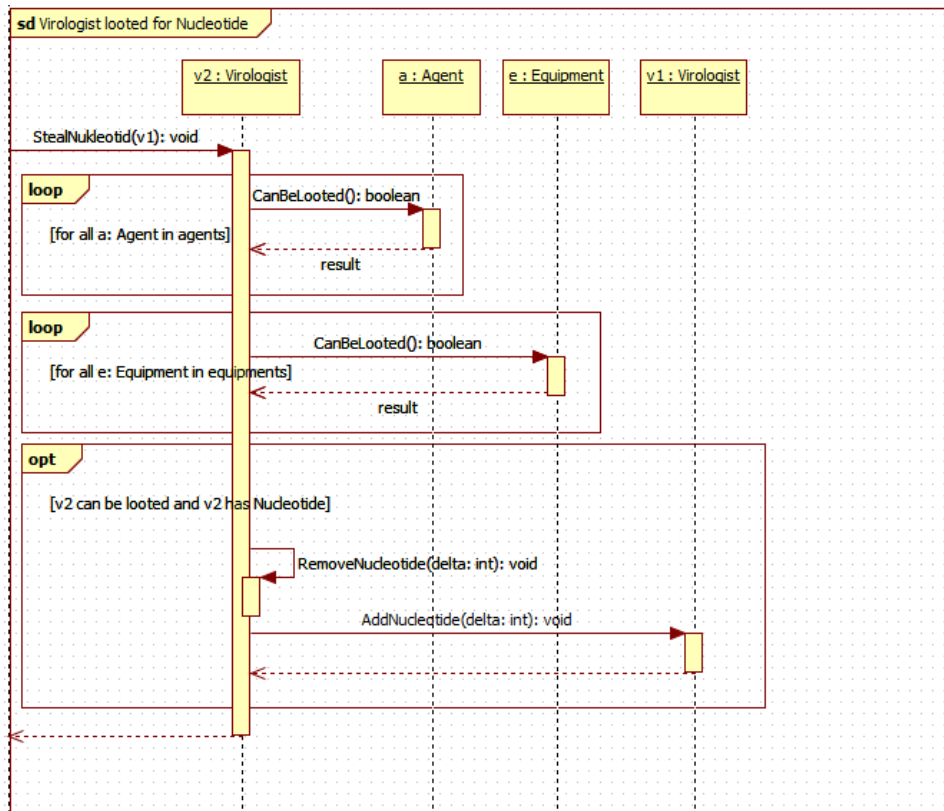
4.4.9 Virologist looted for AminoAcid



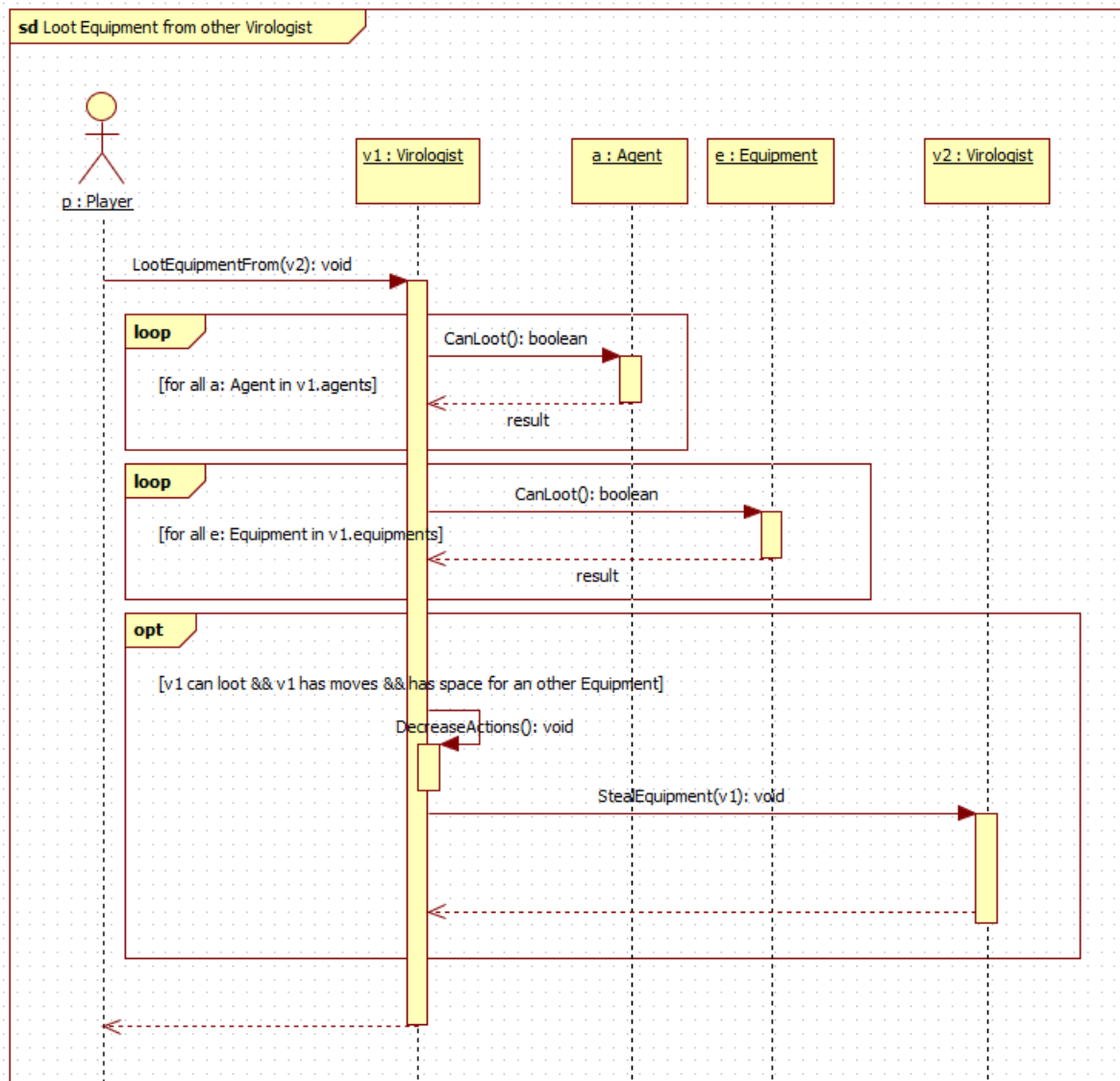
4.4.10 Loot Nucleotide from other Virologist



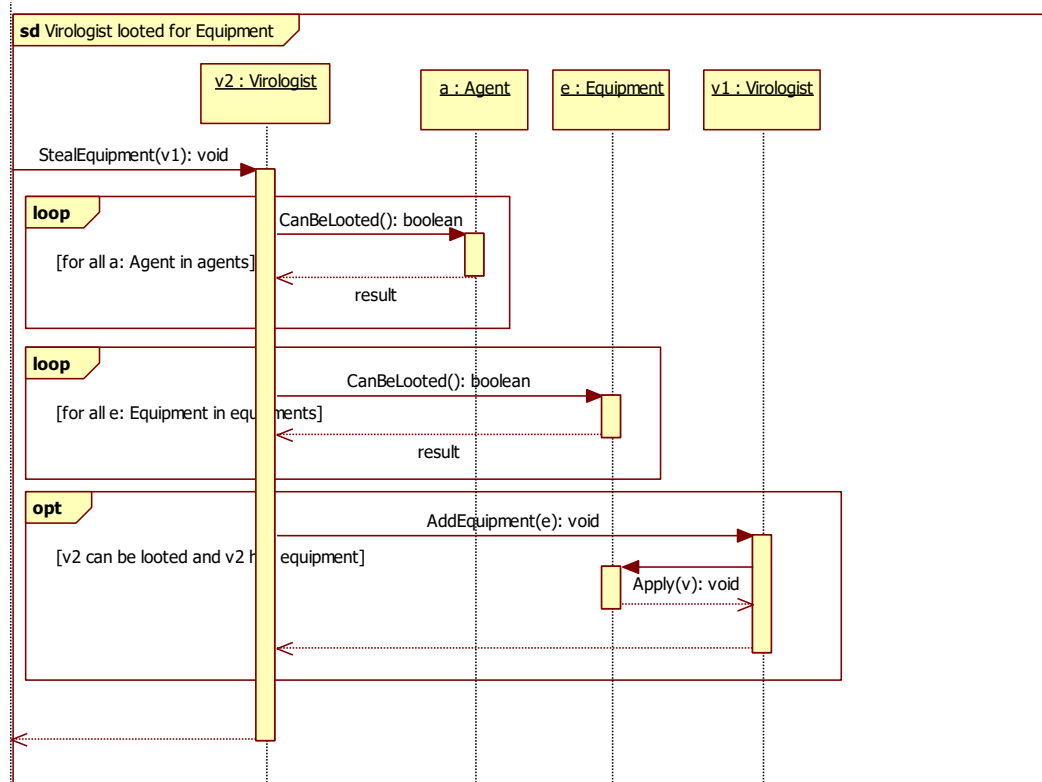
4.4.11 Virologist looted for Nucleotide



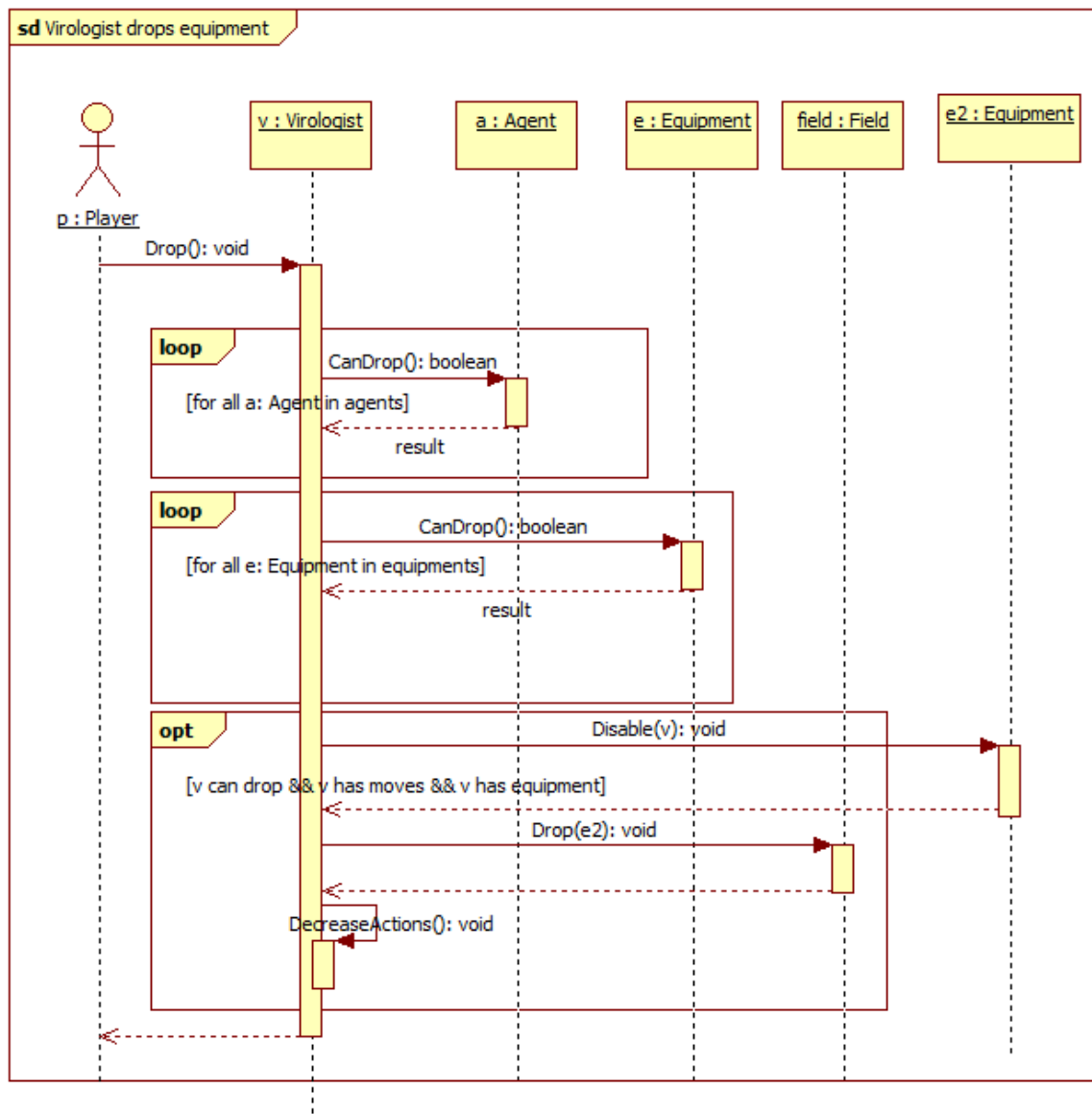
4.4.12 Loot Equipment from other Virologist



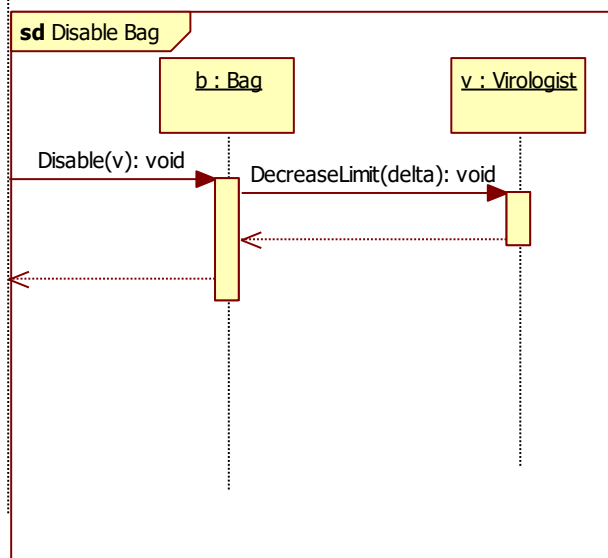
4.4.13 Virologist looted for Equipment



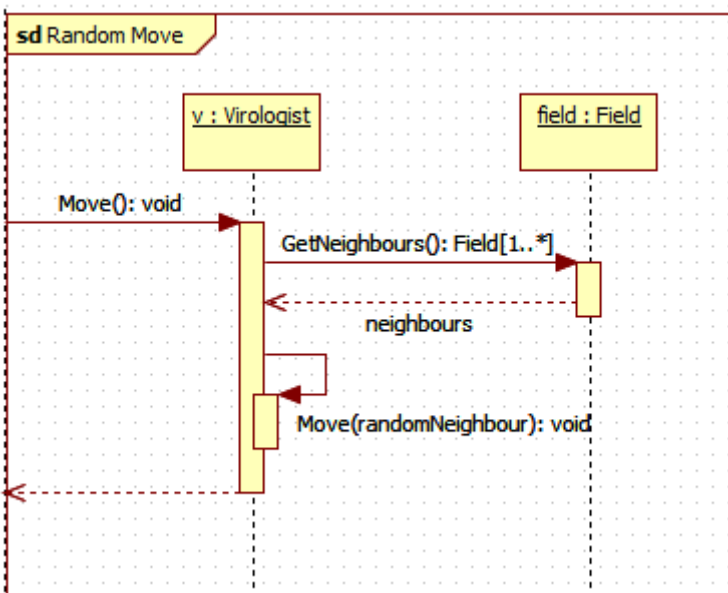
4.4.14 Virologist drops equipment



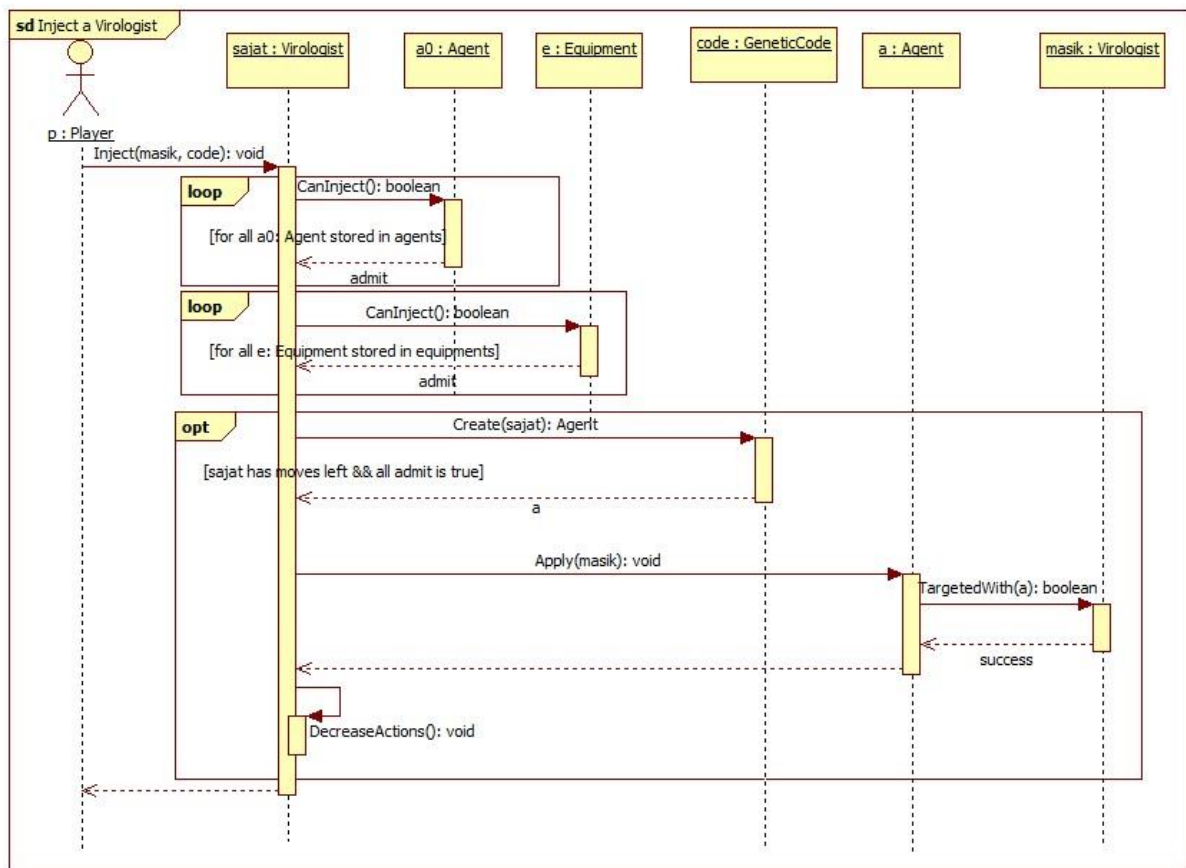
4.4.15 Disable Bag



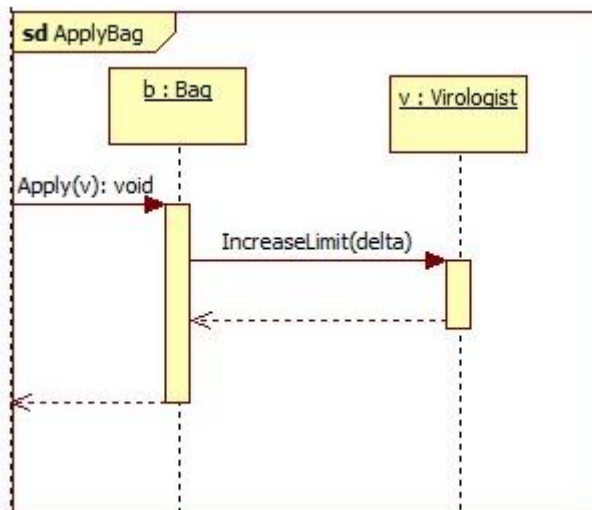
4.4.16 Random Move

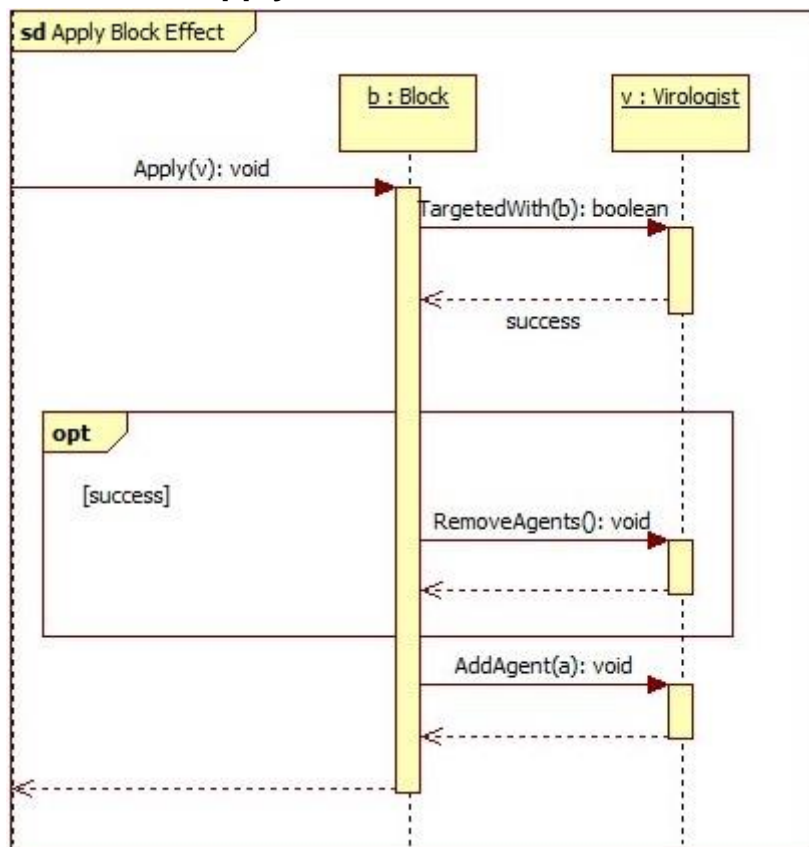


4.4.17 Inject a Virologist

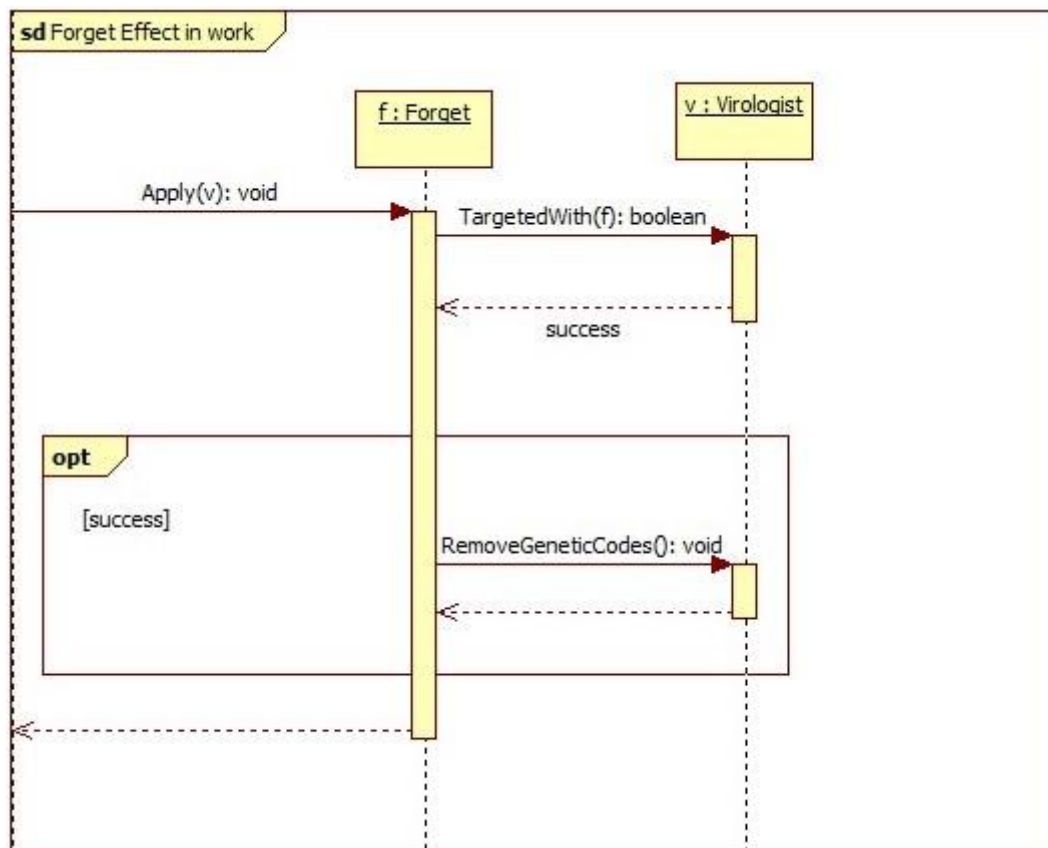


4.4.18 Apply Bag

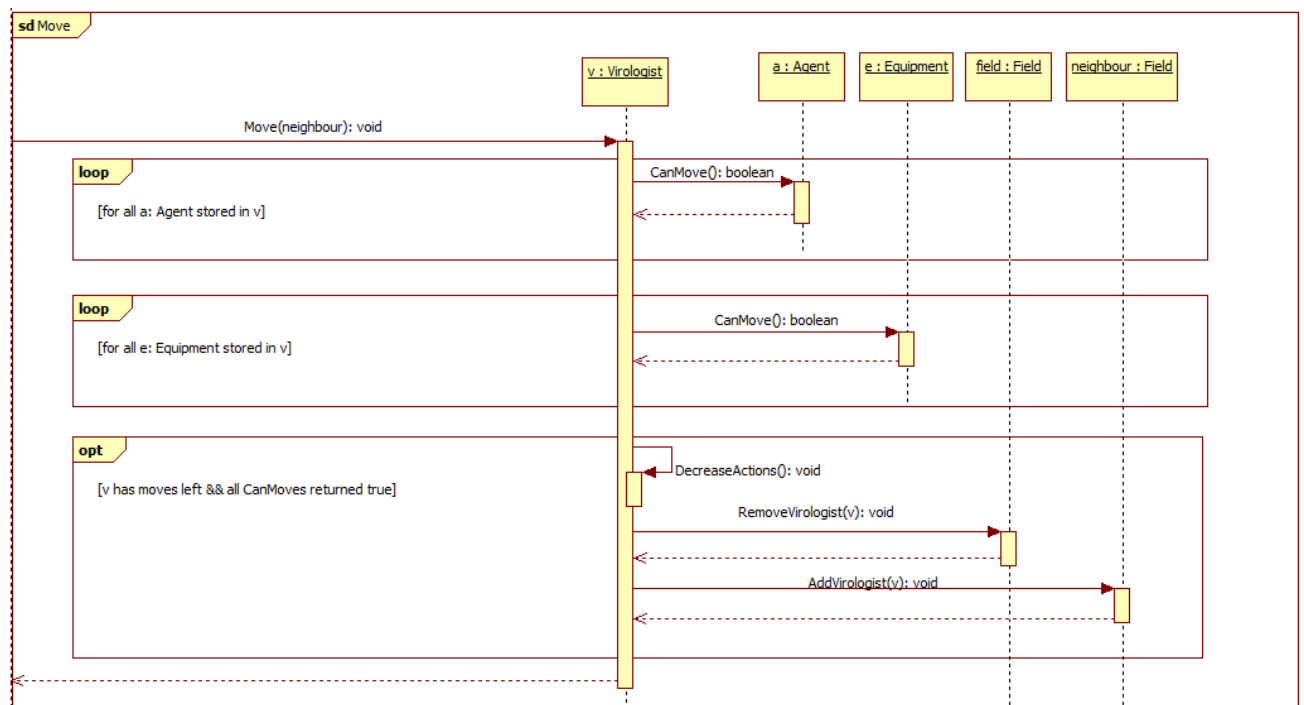


4.4.19 Apply Block

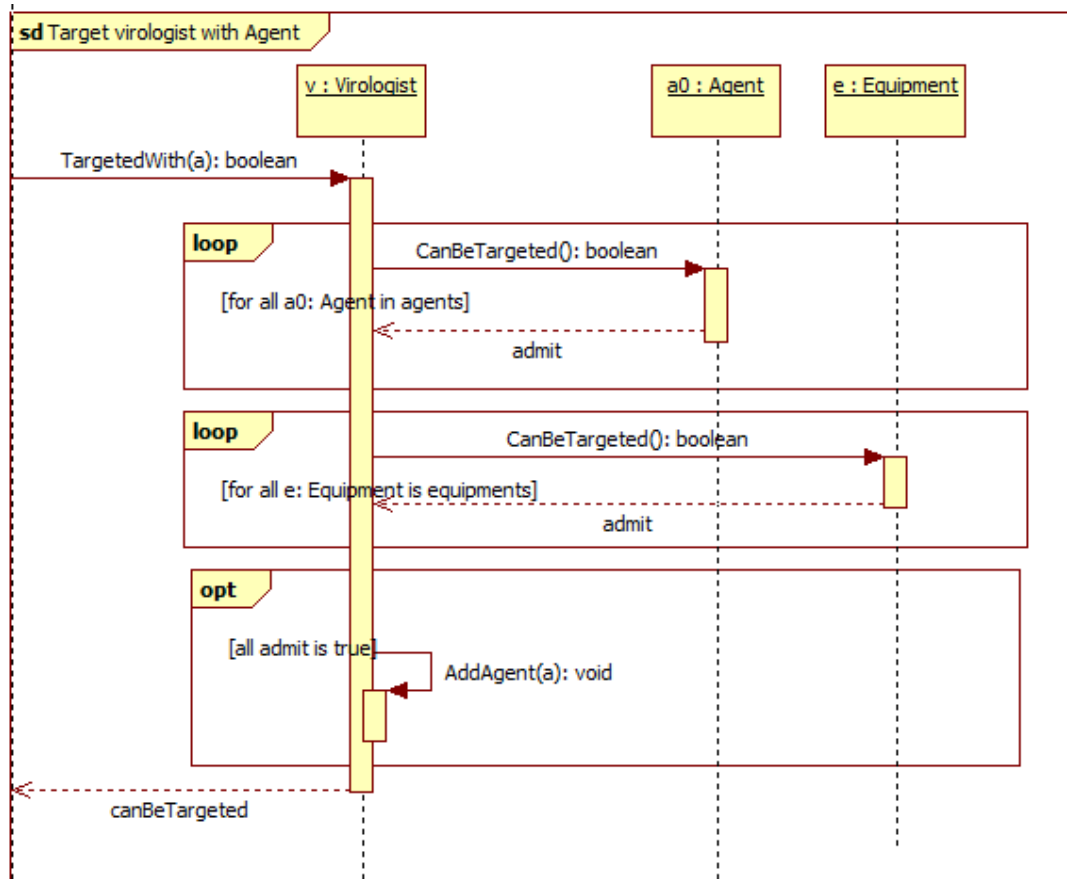
4.4.20 Forget Agent in work

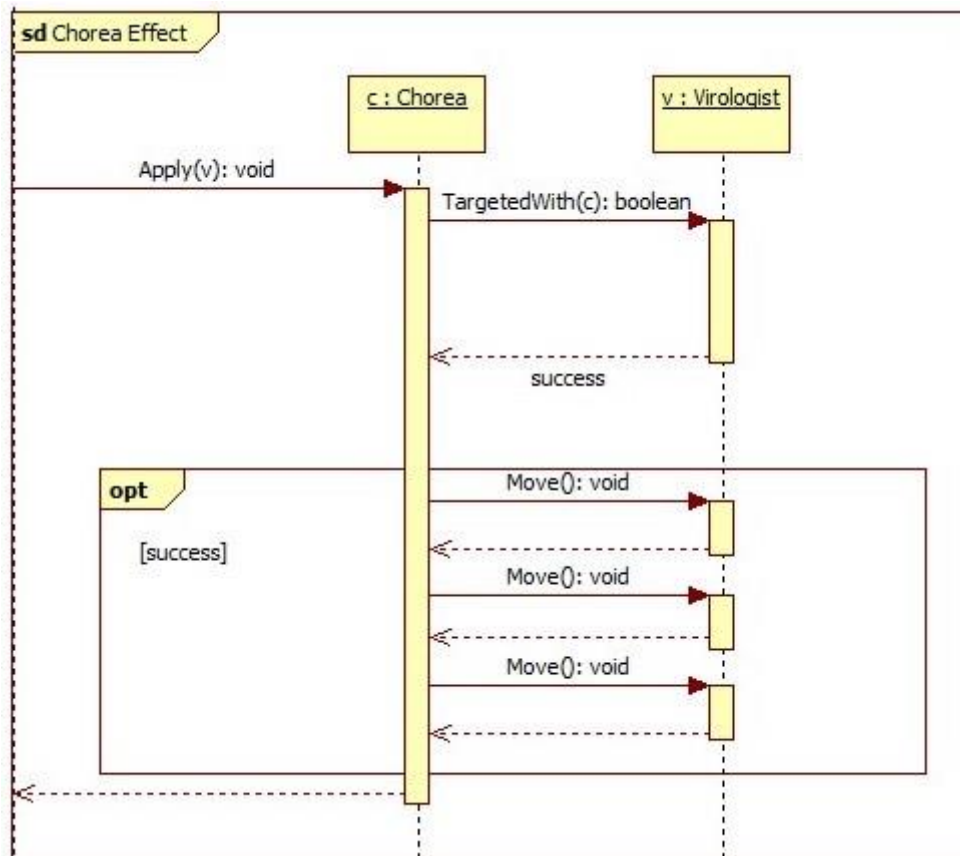


4.4.21 Move

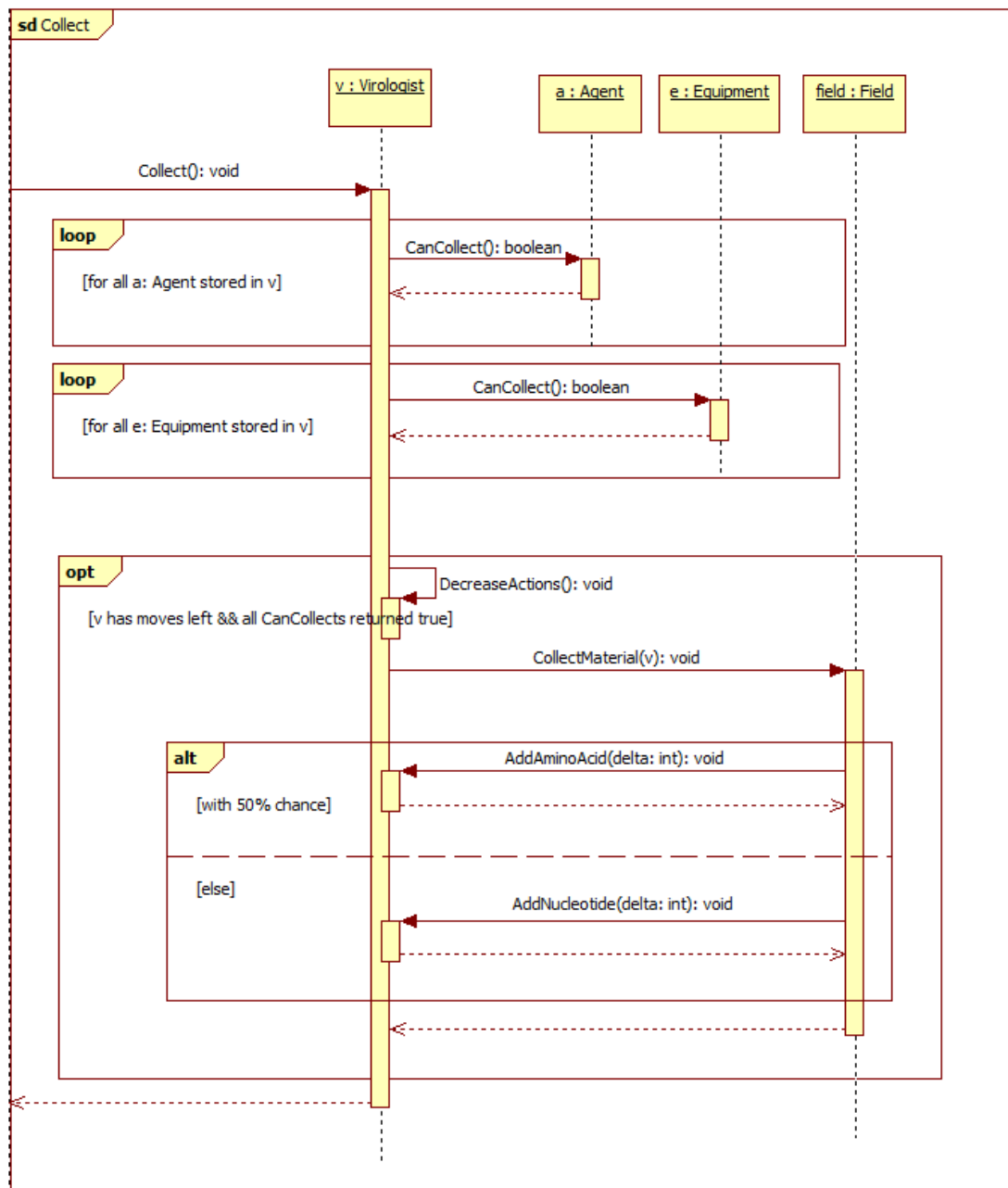


4.4.22 Target virologist with Agent

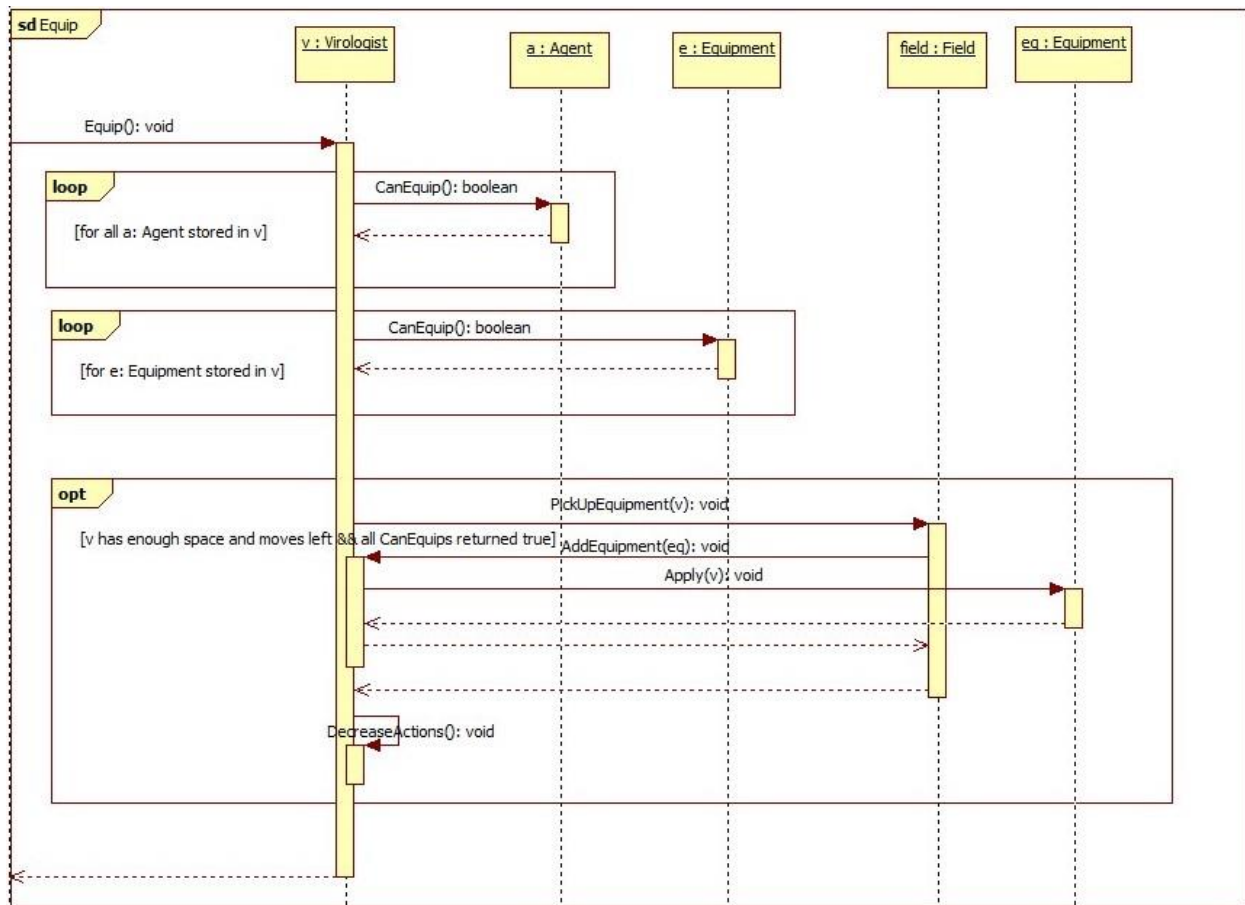


4.4.23 Chorea Apply

4.4.24 Collect Material

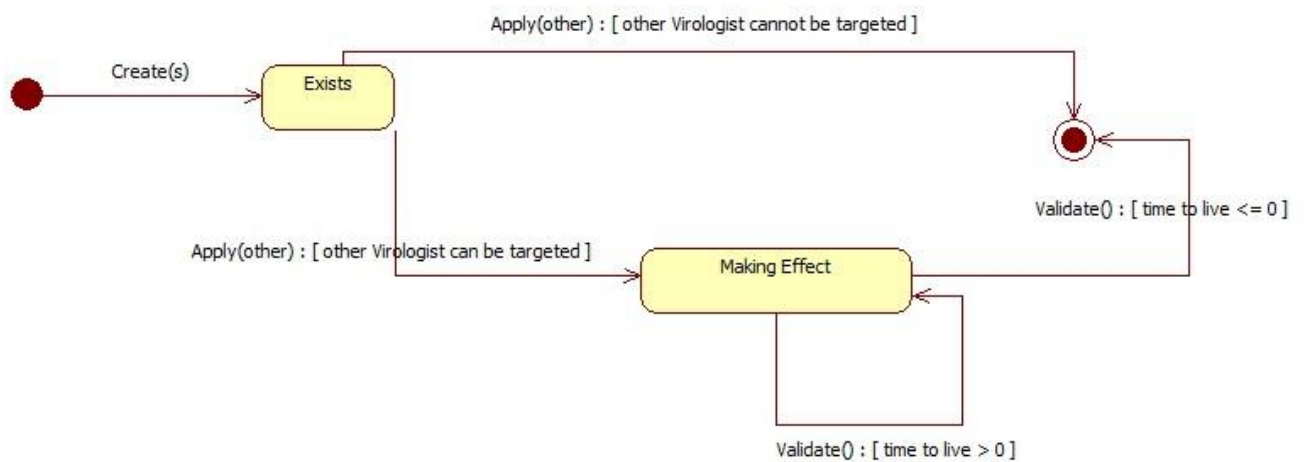


4.4.25 Equip



4.5 State-chartok

4.5.1 Egy ágens élete



4.6 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2022.03.09. 21:00	2 óra	Bajnok Dancsó Róna Tóth Pelczhoffer	Értekezlet. Döntés: Feladatok: <ul style="list-style-type: none"> Bajnok, Dancsó, Róna – saját szekvencia diagramjaik kijavítása Tóth – Osztályleírások frissítése, dokumentum egységesítése Pelczhoffer – diagramok beillesztése, ellenőrzése
2022.03.12. 12:00	1 óra	Bajnok	<i>Disable Bag, Inject a Virologist, Apply Bag, Apply Block, Forget Agent in work, Target virologist with Agent, Chorea Effect</i> diagramok javítása
2022.03.12. 15:00	1 óra	Dancsó	<i>Loot AminoAcid from other Virologist, Virologist looted for AminoAcid, Loot Nucleotide from other Virologist, Virologist looted for Nucleotide, Loot Equipment from other Virologist, Virologist looted for Equipment, Random Move</i> diagramok javítása
2022.03.13. 18:00	1 óra	Róna	<i>Collect Material, Equip, Start game example, End turn, Create Agent Chorea, Create Agent Forget, Create Agent Block, Create Agent Stun, Virologist learns GeneticCode</i> diagramok javítása
2022.03.14. 16:00	1 óra	Pelczhoffer	Diagramok beillesztése
2022.03.15. 18:00	1 óra	Tóth	Osztályleírások frissítése, dokumentum nyomtatható változatba hozása