15 – gizs-qtyusch

Konzulens: Goldschmidt Balázs

Csapattagok

Dancsó Marcell	AZTVS7	dancsomarci@gmail.com
Tóth András	FKMV9M	4ndras21@gmail.com
Bajnok Vencel	X748Q2	bajnokvencel@edu.bme.hu
Róna Balázs Ferenc	HBTGON	rona.balazs@gmail.com
Pelczhoffer Tamás	Z5KWH6	pelczhoffer.tamas@icloud.com

2.1 Bevezetés

2.1.1 Cél

A dokumentum célja, hogy bemutassa a 'A világtalan virológusok világa' című szoftverprojekttel kapcsolatos követelményeket, elvárásokat és magát a projekt jellegét.

2.1.2 Szakterület

Az elkészítendő szoftver (egy játék) fő célterülete a szórakoztatóipar. A játék főleg az ifjúságnak nyújthat majd kikapcsoló, szórakoztató élményt a szürreális és szokatlan világán keresztül.

A szoftver továbbá használható lesz majd játékos ismeretterjesztő anyagként is fiatalok számára, bemutatva leegyszerűsítve a vírusokkal kapcsolatos fogalmakat (például ágens, vakcina, vírus, genetikai kód, virológus).

2.1.3 Definíciók, rövidítések

JDK 17 – Java Developement Kit 17-es verzió UML – Unified Modeling Language MS – Microsoft UI – User Interface

2.1.4 Hivatkozások

<u>www.google.com</u> <u>www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02/</u>

2.1.5 Összefoglalás

- 2.2: A projektfeladat általános és részletes áttekintése, a körülmények ismertetése
- 2.3: A követelmények leírásai, leszögezése
- 2.4: A szoftverben megvalósítandó use-case esetek ismertetése és ábrázolása diagramon
- 2.5: Szótár a leírásban és a követelményekben a hétköznapiaktól eltérő szavakról
- 2.6: Tartalmazza a projekt végrehajtásának lépéseit
- 2.7: Tevékenységek naplózása

2.2 Áttekintés

2.2.1 Általános áttekintés

A játék alapvetően játékosok (virológusok), különböző fajta mezők, és a közöttük lezajló interakciókból áll. A virológusok a megfelelő mezőkre navigálva interakcióba léphetnek azokkal, ekkor főként tárgyakra tesznek szert, melyek előnyöket biztosítanak nekik játékosjátékos interakciók során. Ilyenkor az objektumok egy előre definiált interface-en keresztül fognak kommunikálni. Ezen kívül lehet még genetikai kódokat nyerni az imént említett mechanizmusból, ezek gyűjtése nem csak cél, hanem segítségükkel valósulhat meg játékosjátékos interakció. Ez abból áll, hogy a megfelelő időpillanatban genetikai kódból előállított "ágens" hatását az egyik virológus "elszenvedi" a másiktól. A játékos tevékenységét minden esetben a programot használó személy (felhasználó) határozza meg, kivéve azt az esetet mikor valamilyen játékos-mező interakcióból nyert előnyt egy másik játékos pont arra használja, hogy ezt ne tehesse meg. Egyszerre egy felhasználó irányíthatja az egyetlen virológusát, és

egymás után felváltva követik egymást ebben a tevékenységben, így hálózati elvárásai nincsenek a szoftvernek.

2.2.2 Funkciók

A játék egy képzeletbeli disztópiában játszódik, ahol a játkosok egy pusztító biológiai katasztrófa áldozatinak (virológusok) nézőpontjából tapasztalhatják ezt meg.

Minden virológus rendelkezik egy aminosav, és egy nukleotid szinttel, ennek mindkettő esetében van egy felső korlátja (20-20 egység). Kvázi fizetőeszközként szolgálnak a játékban, de erről később esik szó. Kezdetben 0 egységgel indulnak a játékosok mindkét anyagból.

Minden virológusnak egy pályán kell navigálnia, ami mezőkből áll. Ezek eltérő oldalszámú sokszögek, melyek közül bizonyosak szomszédsági kapcsolatban vannak egymással. A játékos szomszédos mezők között mozoghat a karakterével.

Ezen felül mindegyik cella 4 típus közül kerül ki. Ezek rendre: szabad terület, raktár, óvóhely, laboratórium. Ezek a karakter által, a cellán végrehajtható akciókban különböznek. Ezek a játékos-mező akciók 3 félék lehetnek:

- Letapogatás: Labor és egy virológus között zajlik. Az interakció során a virológus mindig gazdagabb lesz egy úgynevezett genetikai kóddal, kivéve, ha az adott laborban megszerezhető kódot már egyszer letapogatta. Több játékos is letapogathatja ugyanazt a genetikai kódot.
- Felszerelés gyűjtögetés: Óvóhely és egy virológus között jöhet létre, melynek folyamán a játékos gazdagabb lesz egy védőfelszereléssel, de maximum három ilyet tud magánál tartani. Nincs kizárva az sem, hogy egyszerre több legyen ugyanabból a felszerelésből, de ha az összes ilyen birtokolt tárgyak száma egyenlő a maximális megengedettel (három), akkor a játékos meg sem tudhatja mivel gazdagodott volna ellenkező esetben. Ha azonban sikerrel gyűjti be az adott mezőről a tárgyat, akkor más virológus már nem gyűjthet be semmit a mezőn.
- Anyag gyűjtés: Ez az interakció egy raktár, és egy virológus között mehet végbe. A raktár "készletei" nem fogynak el, minden interakció során 5 egységnyi anyagot tölt a játékos random módon választott anyagfajtájához, de persze a megadott felső korlát felé sosem mehet a birtokolt mennyiség egyik anyagból sem.

m.j.: Bár 4 fajta mező van csak három fajta mező-játékos interakció létezik, ennek oka, hogy a szabad területen nincs semmi féle kitüntetett mező specifikus akció.

A másik fajta nagy interakció család a játékos-játékos interakció. Ez akkor fordulhat elő, ha az interaktáló két virológus érintési távolságon belül van, vagyis egy mezőn tartózkodnak. Ezen felül szükség van még egy ágensre is, hogy végbe mehessen. Az ágens lehet vírus vagy vakcina, a különbség annyi, hogy arra a karakterre, akin alkalmazzák, pozitív vagy negatív hatást gyakorol. Utóbbi esetben vírus, előbbiben vakcina. A továbbiakban ágens felkenésként kerül hivatkozásra ezek használata.

A kérdés adott: hogyan lehet ágenshez jutni a játékban? Itt jönnek képbe a játékos-mező interakciók, azon belül is a raktárban megszerzett aminosavak és nukleotidok, valamint a laborban letapogatott genetikai kódok. Minden genetikai kód egyértelműen megfeleltethető egy ágensnek, emellett van egy aminosavakban, nukleotidokban mért költsége is. Ha ezekkel rendelkezik a virológus, és minden körülmény adott (az a másik karakter, akire hatással akar lenni ugyanazon a mezőn áll, és az ágenst felkenő fél pedig nincs lebénult állapotban), akkor végrehajtható az interakció. Ekkor az ágens költsége "levonódik" a kenést végző fél aminosav-nukleotid pénztárcájából.

Az ágenseknek további tulajdonságaik is vannak, ilyen a hatásidő, mely az adott ágensre jellemző, mértékegysége pedig: kör-ben értendő (erről később lesz szó), valamint rendelkezik amino-nukleotid költséggel.

A következő ágens típusok léteznek:

- Vitustánc (1 kör, 5 aminosav, 6 nukleotid): kontrollálatlanul, véletlenszerű mozgással kezd el haladni az a karakter, akire felkenték, így felhasználva az adott körben összes lehetséges lépését.
- Blokkoló (2 kör, 4 aminosav, 3 nukleotid): Olyan ágens, amely megvéd attól, hogy más virológusok egyes ágensei hatással legyenek az ágens hatása alatt álló virológusra, valamint a varázsló saját magára kent ágensek hatását is elveti. Ebbe beleértendők a felkenés időpillanatában aktív hatású ágensek is.
- Bénító (1 kör, 7 aminosav, 2 nukleotid): Olyan ágens, amely megbénít, így amíg az ágens hatása tart, az áldozat nem tud semmit csinálni (lebénul). Nem tud interakciókban résztvenni. Ha egy játékos egy lebénult virológusba botlik (egy mezőre lép vele), lehetősége nyílik kifosztani őt. Ez jellegét tekintve 3 féle lehet: aminosavra, nukleotidra, valamint védőfelszerelésre irányuló. Az első kettő esetében 1-1 egységet tud elvenni a bénulttól, a védőfelszerelésből pedig szintén egyet tud "elkobozni". Ha a béna nem rendelkezik az adott erőforrásból, az interakció akkor is végbemegy, csak a tolvajló fél nem gazdagodik semmivel. Nem mellesleg ez is játékos-játékos interakciónak minősül.
- Felejtő (-, 6 aminosav, 6 nukleotid): Olyan ágens, amelyiktől az áldozat elfelejti a már megismert genetikai kódokat. Esetében nem értelmezett a hatásidő, mert pillanatnyilag kifejti permanens hatását.

Nem esett még szó a gyűjthető védőfelszerelésekről, melyek közül néhánynak az ágensek erejére is hatással van, de van olyan is, ami más játékmechanikát befolyásol, közös azonban, hogy hatásuk addig tart, amíg a virológus viseli őket. Sok féle érhető el:

- védőköpeny: A virológusra felkenődő ágens felkenődési valószínűségét 17,7%-ra csökkenti, vagyis a 82,3%-os hatásfokkal tartja távol őket, beleértve a pozitív hatású vakcinákat is.
- zsák: +5 egységgel növeli mind a virológus aminosav, nukleotid befogadóképességét. Fontos, hogy ez nem egyenlő a birtokolt mennyiséggel a kettő anyagból, illetve ezen semmit nem változtat.
- kesztyű: A felkent ágensek a kenőre visszadobhatóak. Ez azt jelenti, hogy a kesztyű viselőjére felkent ágenst leveti magáról, így hatástalan lesz a felkenés.

A játék körökre van osztva, ez kvázi időegységeknek felel meg a játékban. Minden játékosnak van lehetősége lépni minden körben maximum háromszor. A játékosok lépései egymás után szekvenciálisan következnek mindig ugyanabban az előre meghatározott sorrendben, a következő játékos csak akkor léphet, ha az éppen soron lévő átadta a körét. Lépésnek számít:

- minden játékos-játékos interakció (annak a félnek, aki kezdeményezi)
- minden játkos-mező interakció
- szomszédos cellára való lépés

Ha a virológus le van bénulva, akkor nem tud egyet sem lépni, és át kell adnia a kört a soron következő játékosnak.

A játék addig tart, amíg valaki le nem tapogatja a fellelhető összes genetikai kódot, ekkor ez a játékos nyer.

2.2.3 Felhasználók

A szoftver használatához kezdetleges angol nyelvtudás szükséges. A játék 12 éven aluliaknak nem ajánlott.

2.2.4 Korlátozások

A szoftver megjelenítőfelületének a nyelve nem módosítható, angol.

2.2.5 Feltételezések, kapcsolatok

<u>www.google.com</u> - információt nyújt a virológusokkal kapcsolatos szakkifejezésekről. <u>www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02/</u> - a feladat leírását szolgáltatja.

gizs-qtyusch

2.3 Követelmények

2.3.1 Funkcionális követelmények

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Use-case	Komment
R01	A virológusokat játékosok irányítják körönként.	Bemutatás	Alapvető	Csapat	Move	-
R02	Egy játékos egy virológussal rendelkezik.	Bemutatás	Alapvető	Csapat	Move, Do field operation, Use agent, Steal something	-
R03	Egy körben minden játékos 3 interakciót hajthat végre.	Bemutatás	Fontos	Csapat	Move, Do field operation, Use agent, Steal something	-
R04	A játékosok minden körben egy adott sorrendben következnek egymás után.	Bemutatás	Fontos	Csapat	Next round	-
R05	Egy játékos befejezheti előbb a saját körét vagy kihasználhatja mind a 3 interakciót.	Bemutatás	Opcionális	Csapat	Next round	-
R06	A pálya 4 fajta mezők összessége: - szabad terület - óvóhely - laboratórium - raktár.	Bemutatás	Alapvető	Feladatleírás és Csapat	Move, Do field operation	-
R07	A mezőknek tetszőleges számú szomszédja lehet, amelyek szintén mezők.	Bemutatás	Alapvető	Feladatleírás	Move	-
R08	Egy mezőn tartózkodhat több virológus is.	Bemutatás	Alapvető	Csapat	Move	-

gizs-qtyusch

R09	Egy virológus meg tudja érinteni a másikat, ha egy mezőn állnak.	Bemutatás	Alapvető	Csapat	Move	-
R10	A laboratórium mezőkön pontosan egy genetikai kód található.	Bemutatás	Alapvető	Feladatleírás	Do field operation	-
R11	A genetikai kód megtanulható. Tanulás után nem tűnik el a mezőről.	Bemutatás	Alapvető	Feladatleírás	Do field operation	-
R12	A raktár mezőkön adott egység aminosav vagy nukleotid gyűjthető.	Bemutatás	Alapvető	Feladatleirás és csapat	Do field operation	Az aminosav és a nukleotid közös neve: anyag.
R13	Az anyagokból korlátos mennyiségű hordható.	Bemutatás	Alapvető	Feladatleírás	Do field operation	Ha eléri ezt a korlátot, akkor többet már nem tud magához venni.
R14	A már megismert genetikai kód alapján vírus vagy vakcina létrehozható, a szükséges mennyiségű anyaggal.	Bemutatás	Alapvető	Feladatleírás	Use agent	A vírus és a vakcina közös neve: ágens. Ágens létrehozásakor a hordozott anyag mennyisége lecsökken.
R15	Ágensek bárhol létrehozhatóak, de csak az adott körben használhatóak, a következő körben elvesznek.	Bemutatás	Alapvető	Csapat	Use agent	-
R16	A virológus az ágenseket alkalmazhatja saját magára vagy egy másik virológusra, ha meg tudja érinteni.	Bemutatás	Alapvető	Feladatleírás	Use agent	-
R17	Felkent ágensek csak meghatározott körig hatásosak.	Bemutatás	Alapvető	Feladatleírás	Use agent	-
R18	Sokféle ágens létezik. Van olyan, amely: - irányíthatatlanná tesz - megvéd egyes ágensektől - cselekvőképtelené tesz - elfelejtteti a megtanult genetikai kódokat.	Bemutatás	Alapvető	Feladatleírás	Use agent	Irányíthatatlan állapotban véletlenszerű lépéseket hajt végre a virológus.
R19	Az óvóhely mezőkön védőfelszerelések gyűjthetőek. Felvétel után eltűnik a mezőről.	Bemutatás	Alapvető	Feladatleírás	Do field operation	-
R20	A védőfelszerelések hatása viselésig tart.	Bemutatás	Alapvető	Feladatleírás	Do field operation	-

gizs-qtyusch

R21	Egyszerre maximum 3 felszerelés viselhető.	Bemutatás	Alapvető	Feladatleírás	Do field operation	Ezentúl felvett felszerelés elveszik
R22	Sokféle védőfelszerelés létezik. Van olyan, amely: - 82.3%-os eséllyel blokkol minden ágenst - megnöveli adott mennyiséggel a hordozható anyag mennyiséget - minden ágenst blokkol	Bemutatás	Alapvető	Feladatleírás és csapat	Do field operation	Ágens blokkolása független attól, hogy az saját vagy idegen.
R23	Cselekvőképtelen állapotban más virológusok elvehetnek anyagot és felszereléseket.	Bemutatás	Alapvető	Feladatleírás és csapat	Steal something	Egyszerre egy véletlenszerű felszerelés vagy adott mennyiségű anyag vehető el.
R24	A játékot az nyeri, aki legelőször megtanulja az összes fellelhető genetikai kódot.	Bemutatás	Alapvető	Feladatleírás	Do field operation	-
R25	Egy interakció a következők egyike lehet: - lépés - tanulás - felvétel - elvétel - felkenés	Bemutatás	Alapvető	Csapat	Move, Do field operation, Use agent, Steal something	-

2.3.2 Erőforrásokkal kapcsolatos követelmények

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Komment
E1	Billentyűzet	-	Alapvető	Csapat	-
E2	Egér	-	Alapvető	Csapat	-
E3	Monitor	-	Alapvető	Csapat	-
E4	IntelliJ	-	Opcionális	Csapat	Fejlesztői
	IDEA				környezet
E5	Trello	-	Opcionális	Csapat	Kanban stílusú
					feladatkövetés és
					erőforrásbeosztás
E6	Discord	-	Opcionális	Csapat	Kommunikáció
E7	GitHub	-	Opcionális	Csapat	Verziókezelés
E8	WhiteStar	-	Opcionális	Csapat	UML tervezés
	UML				
E9	JDK 17	Bemutatás	Alapvető	Csapat	-
E10	Asztali	Bemutatás	Alapvető	Csapat	-
	számítógép				
E11	MS Office	-	Alapvető	Csapat	A dokumentációk
					elkészítéséhez
					szükséges.

2.3.3 Átadással kapcsolatos követelmények

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Komment
A1	Szkeleton	Bemutatás	Alapvető	Csapat	2022.04.04.
					14:15
A2	Prototípus	Bemutatás	Alapvető	Csapat	2022.05.02.
					14:15
A3	Grafikus	Bemutatás	Alapvető	Csapat	2022.05.18.
	verzió				
A4	Hálózati	Bemutatás	Alapvető	Megrendelő	Az elkészült
	kapcsolat				termék átadása
					felhőbe való
					feltöltéssel
					hajtódik végre.

2.3.4 Egyéb nem funkcionális követelmények

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Komment
01	A szoftver hibamentes működése	Bemutatás	Fontos	Csapat	-
<i>O</i> 2	A felhasználó rendelkezzen alapszintű angol tudással.	Bemutatás	Ajánlott	Csapat	A felhasználói UI tartalmazhat angol nyelven íródott kifejezéseket.

2.4 Lényeges use-case-ek

2.4.1 Use-case leírások

Use-case neve	Move
Rövid leírás	A játékos a játéktér mezein tud mozogni.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	A játékos amikor éppen lép átmehet egy másik az aktuálissal szomszédos mezőre, ha semmilyen bénító hatás alatt nincs. Eggyel csökken az adott körben végrehajtható interakciók száma.

Use-case neve	Do Field Operation
Rövid leírás	A játékos elvégzi a mező specifikus tevékenységét
Aktorok	Player
Forgatókönyv	A játékos attól függően, hogy milyen mezőn van tud végezni egy mezőspecifikus tevékenységet, ami minden mezőn más.
	A. Szabadmezőn nem történik semmi.
	B. Az óvóhelyen található felszerelés, és a játkosnak van szabad helye, felszedhető egy felszerelés.
	C. Amennyiben a játékos laboratóriumban tartózkodik akkor letapogatja és megtanulja az ott levő ágens genetikai kódját
	D. Amennyiben a játékos egy raktárban van akkor ezzel a művelettel 5 egységnyi anyaggal tankolhat fel. A kérdéses anyag fajtája véletlenszerű módon kerül kiválasztásra, és maximum annyit tesz ez az adott mennyiségből, amennyi éppen elfér a játékosnál.
	Ezek után csökken a körben végrehajtható interakciók száma.

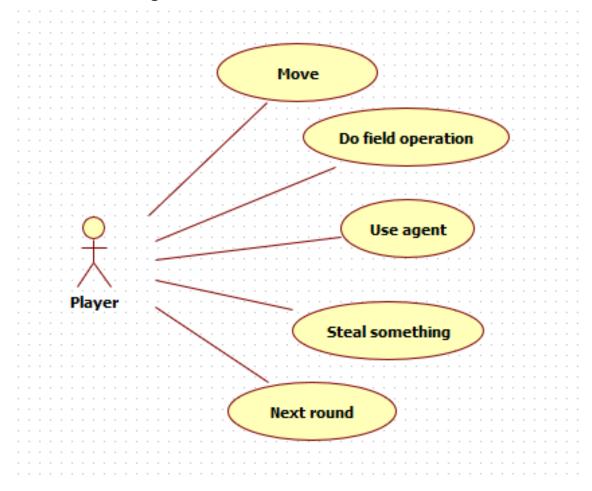
Use-case neve	Use Agent
Rövid leírás	A játékos egy ágenst használhat.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	A játékos egy ágenst használhat saját magán vagy egy általa megérinthető játékoson és ezzel valamilyen előnyt
	adó vagy hátráltató hatásban részesíti a kiválasztottat. Ezenfelül rendelkeznie kell elégséges anyaggal ahhoz, hogy létre hozza ezt a használat előtt.

Use-case neve	Move
Rövid leírás	A játékos a játéktér mezein tud mozogni.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	A játékos amikor éppen lép átmehet egy másik az aktuálissal szomszédos mezőre, ha semmilyen bénító hatás alatt nincs. Csökkenti a körben végrehajtható interakciók számát eggyel.

Use-case neve	Steal something
Rövid leírás	A játékos egy másik megbénult játékos karaktertől elveheti
	az anyagait vagy felszerelését
Aktorok	Player
Forgatókönyv	A játékos ellophatja egy másik játékos anyagait vagy
	felszerelését, ha általa megérinthető a másik játékos és az
	bénult állapotban van.

Use-case neve	Next round		
Rövid leírás	A játékos átadja a kört a következő játékosnak		
Aktorok	Player		
Forgatókönyv	ókönyv Ha a játékos úgy dönt, hogy nem szeretne vagy nem tud		
	több interakciót véghez vinni, a körében, akkor átadhatja a		
	lépést a soron következő játékosnak.		

2.4.2 Use-case diagram



2.5 Szótár

Fogalom	Definíció		
akció	A felhasználó által kiválasztott művelet.		
aminosav	A játékban az egyik fizetőeszközként szolgál.		
anyag	Az aminosav és a nukleotid közös neve.		
ágens	Együttes neve a vírusnak és vakcinának.		
	Két virológus között jöhet létre ez az		
	esemény, ekkor az egyik fél a másikra		
ágens felkenés	alkalmazza az ágenst, tehát megbetegíti a		
agens terches	vírussal vagy megszúrja a vakcinával. Erre		
	egységesen hivatkozik a dokumentum ágens		
	felkenésként/kenésként.		
cella	A pálya egy részegysége, megfelel egy		
	mezőnek.		
disztópia	Az aktuális világ egy rosszindulatú jövőképe.		
elkobozni	Egy bénult állapotú virológustól elvenni az		
"0 "	egyik felszerelését.		
erőforrás	Az anyagokat hívjuk erőforrásnak is.		
érintési távolság	Két játékos (virológus) érintési távolságban		
	van, ha ugyanazon a mezőn állnak.		
felhasználó	Az a személy, aki játszik a játékkal.		
genetikai kód	Egy vírus típust meghatározó dolog.		
hatásidő	Az ágens ennyi időegységig fejti ki hatását.		
	A játékban ez az időegység a kör.		
interakció	A játékos kapcsolatba kerülése egy mezővel,		
	vagy egy másik játékossal.		
játékos	A felhasználó által irányított játékbeli szereplő, más néven virológus.		
	Olyan interakció, mely 2 játékos (virológus)		
játékos-játékos interakció	között zajlik le.		
	A felhasználó által irányított		
karakter	játékos/virológus.		
kifosztani	Egy bénult állapotú virológustól elvenni az		
	anyagának egy részét.		
1 . 11/11 1	A felhasználónak nincs befolyása az ilyen		
kontrollálhatatlanul	jelzővel ellátott eseményre.		
	A játék körökre van osztva, ez kvázi		
1-2	időegységeknek felel meg a játékban.		
kör	Minden játékosnak van lehetősége lépni		
	minden körben maximum háromszor.		
laboratórium	Egy fajta mező, itt tanulható meg egy		
	genetikai kód.		
	A virológusok kerülhetnek ilyen állapotba.		
lebénult állapot	Amíg az állapot fennáll, addig nem tud		
1600 mait anapot	semmit sem csinálni azon kívül, hogy átadja		
	a körét a következő játékosnak.		
letapogatás	Genetikai kód észlelése és tanulása.		
leveti	Hatástalanná teszi a felkenést.		

gizs-qtyusch

megvéd	Hatástalanná teszi egy a játékoson		
	alkalmazott ágenst.		
mező	A pálya egy részegysége, eltérő oldalszámú		
	sokszög, megfelel egy cellának.		
navigálás	A játékos szereplőjének a mozgatása.		
nukleotid	A játékban az egyik fizetőeszközként szolgál.		
óvóhely	Egy fajta mező, itt található védőfelszerelés.		
raktár	Egy fajta mező, itt gyűjthető anyag.		
szekvenciálisan	Egymást követően.		
vakcina	A felkentre pozitív hatású ágens.		
védőfelszerelés	A játékost segítő kiegészítő.		
véletlenszerűen	A felhasználónak nincs befolyása az ilyen		
	jelzővel ellátott eseményre.		
virológus	Vírusokkal foglalkozó szakember, a játék		
	egy játékosa.		
vírus	A felkentre negatív hatású ágens.		

2.6 Projekt terv

A végrehajtási lépések terve és a határidők:

hét	feladat	pontszám	laboralkalom	határidő
1	csapatalakítás		közös előadás	febr. 18. 14:15
2	Követelmény, projekt, funkcionalitás	10	konzultáció	febr. 28. 14:15
3	Analízis modell (I. változat)	20	konzultáció	márc. 7. 14:15
4	Analízis modell (II. változat)	30	konzultáció	márc. 16. laboralkalom
5	Szkeleton tervezése	20	konzultáció	márc. 21. 14:15
6	Szkeleton elkészítése	20	konzultáció	márc. 28. 14:15
7	Prototípus koncepciója	20	Szkeleton bemutatása	ápr. 4. 14:15
8	Részletes tervek	45	konzultáció	ápr. 11. 14:15
9	Prototípus elkészítése	35	konzultáció	ápr. 25. 14:15
10			konzultáció	
11	Grafikus változat tervei	30	Prototípus bemutatása	máj. 2. 14:15
12	Grafikus változat elkészítése	40	konzultáció	máj 16. 14:15
13	Grankus valtuzat eikeszítése		konzultáció	IIIaj 10. 14.13
14	Egyesített dokumentáció	30	Grafikus verzió bemutatása	máj 18. laboralkalom

Felelős személyek:

Dancsó Marcell: Verziókövető rendszer (github) felállítása és üzemeltetése. Dokumentációk kritikus, értelmező ellenőrzése.

Tóth András: Dokumentációk jólformáltságának ellenőrzése, egységesítése. Dokumentáció kinyomtatása és leadása.

Pelczhoffer Tamás: Dokumentációk helyesírásának ellenőrzése. Elkészült kódegységek tesztelése.

Róna Balázs: Kódolási folyamat ellenőrzése, tervezése.

Bajnok Vencel: Kapcsolattartó és projektfeladatok felosztása és szétosztása. Munkafolyamatok ellenőrzése és a feladat és értekezletütemezés kezelése.

Munkafolyamatok:

A feladatütemezés a <u>Trello</u> webapplikáció segítségével van kezelve. A dokumentáció közös írására egy <u>OneDrive</u>-ban megosztott Word dokumentum szolgál. A program forráskódja <u>IntelliJ IDEA</u> fejlesztőkörnyezet segítségével lesz írva és <u>github</u>-on közös repository-ban lesz egységesítve. Az értekezletek élőben vagy <u>Discord</u>-on folynak. További kapcsolattartáshoz a <u>Facebook Messenger</u> nyújt segélyt.

2.7 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztvevők	Leírás
2022.02.23. 13:00	1 óra	Bajnok	Értekezlet, feladatértelmezés.
		Dancsó	Döntés: Következő értekezlet időpontja
		Pelczhoffer	este 9 óra, döntés a feladatok
		Róna	szétosztásáról elhalasztva a következő
		Tóth	értekezletre.
2022.02.23. 21:00	1,5 óra	Bajnok	Értekezlet, feladatértelmezés, tervezés.
		Dancsó	Döntés:
		Pelczhoffer	A használandó projektszervezési,
		Róna	dokumentumszerkesztési, fejlesztői
		Tóth	eszközök meghatározása.
			A dokumentum 2.1-es és 2.2.3-2.2.5-ös
			szekcióit Bajnok írja meg február 27.
			12:00-ig.
			A dokumentum 2.2.1-2.2.2-es részeit
			Dancsó írja meg február 25. éjfélig.
			A dokumentum 2.3.1-es részét Tóth írja
			meg február 25. éjfélig.
			A dokumentum 2.3.2-2.3.4-es és a 2.6-
			os részeit Róna írja meg február 27.
			12:00-ig.
			A dokumentum 2.4-es részét
			Pelczhoffer írja meg február 25. éjfélig.
			A dokumentum 2.5-ös és 2.7-es részét
			mindenki menet közben írja és gyűjti,
			az összes feladat végeztével majd Tóth
			egységesíti a szövegeket.
2022.02.24. 16:00	2,5 óra	Pelczhoffer	2.4 - Use-case-ek elkészítése
2022.02.25. 17:00	5 óra	Dancsó	2.2.1-2.2.2 pontok megírása, előzetes
			terv pontosítása
2022.02.26. 10:00	4 óra	Tóth	2.3.1 Funkcionális követelmények
			megírása, pontosítása.
2022.02.26. 19:00	5 óra	Bajnok	2.1 Bevezetés, 2.2.3-2.2.5 Áttekintés
			részletek megírása és átgondolása.
2022.02.26. 15:00	4 óra	Róna	2.3.2-2.3.4 Nemfunkcionális
			követelmények, 2.6 Projekt terv
			dokumentálása.
2022.02.27. 14:00	2,5 óra	Pelczhoffer	Dokumentum áttekintése, nyelvtani
			ellenőrzés.
2022.02.27. 17:00	1 óra	Tóth	Dokumentum egységesítése.