

## 13. Grafikus változat beadása

### 13.1 Fordítási és futtatási útmutató

#### 13.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Action.java	398 bájt	2024.03.24	Az Action interfész megvalósítása
AirFreshener.java	1,00 KB	2024.04.14	Légfrissítő tárgy megvalósítása, az AirFreshener osztály.
Beer.java	4,18 KB	2024.03.24	A Szent Söröspohár tárgy megvalósítása, a Beer osztály
Camembert.java	4,27 KB	2024.03.24	A Dobozolt Káposztás Camembert tárgy megvalósítása, a Camembert osztály
Cleaner.java	7,04 KB	2024.04.14	A takarító entitás osztály megvalósítása
CursedAbility.java	2,37 KB	2024.03.24	Az Elátkozott Szobák képességének megvalósítása
DoorPanel.java	1,25 KB	2024.05.20	A Door Jpanelt megvalósító osztály.
Duster.java	2,81 KB	2024.03.24	A Nedves Táblatörő Rongy tárgy megvalósítása, a Duster osztály
Entity.java	13,0 KB	2024.03.24	Az Entitások megvalósítása, az Entity osztály
Game.java	14,2 KB	2024.03.24	A Játék inicializációjának megvalósítása, a Game osztály
GameOverScreen.java	1,12 KB	2024.05.20	A játék vége képernyőt megvalósító osztály
GameScreen.java	3,54 KB	2024.05.20	A játék képernyőjét megvalósító osztály
InventoryPanel.java	990 bájt	2024.05.20	Az Inventorykat megvalósító Jpanel ebben az osztályban található
Item.java	4,63 KB	2024.03.24	Az Item őszosztály megvalósítása, ebből származnak le az egyes tárgyak
ItemPanel.java	896 bájt	2024.05.20	Egy az itemek tartalmazó panelt megvalósító osztály.
LogPanel.java	1,35 KB	2024.05.20	Egy a konzol logot kiíró osztály.

Main.java	1,14 KB	2024.03.24	A Grafikus verziót futtató állomány
MainWindow.java	4,52 KB	2024.05.20	A főablakot megvalósító osztály
map.json	4,30 KB	2024.05.20	Egy lehetséges map implementációja json segítségével.
MapPanel.java	122 bájt	2024.05.20	A Map paneljét megvalósító osztály.
Mask.java	3,66 KB	2024.03.24	Az FFP2-es Maszk tárgy megvalósítása, a Mask osztály
NewGameScreen.java	6,01 KB	2024.05.20	Egy új GameScreen létrehozását elősegítő osztály
PoisonAbility.java	1,50 KB	2024.03.24	A Mérgező Szobák képességének megvalósítása
Poisoner.java	1,66 KB	2024.03.24	A mérgezés akciót megvalósító osztály
proj-lab.jar	2,01 MB	2024.05.22	A futtatásért felelős .jar file
Protection.java	2,48 KB	2024.03.24	A játékosok védelmeit megvalósító osztályok ősosztálya, a Protection osztály megvalósítása
ProtectionType.java	397 bájt	2024.03.24	A játékosok védelmeinek fajtáit leíró enum
Room.java	10,3 KB	2024.03.24	Az egyes szobák megvalósítása, a Room osztály
RoomAbility.java	461 bájt	2024.03.24	A szobák tulajdonságait megvalósító interfész
RoomPanel.java	9,26 KB	2024.05.20	A szobákat megjelenítő Jpanelt tartalmazó osztály
SavedGameScreen.java	5,36 KB	2024.05.20	Az elmentett játékokat megjelenítő osztály
Screen.java	125 bájt	2024.05.20	A képernyő osztály
Serializable.java	113 bájt	2024.04.28	Az egyes osztályok példányosításáért felelős interfész
SlideRule.java	1,54 KB	2024.03.24	A Logarléc tárgy megvalósítása, a SlideRule osztály
SoulDrainer.java	1,35 KB	2024.03.24	A lélekelszívás akciót megvalósító osztály
StartMenuScreen.java	1,64 KB	2024.05.20	Egy alap menü osztály amiből indítjuk a játékot
Student.java	8,10 KB	2024.03.24	A hallgató entitás osztály megvalósítása

Stunner.java	986 bájt	2024.03.24	A megbénítás akciót megvalósító osztály
Teacher.java	10,0 KB	2024.03.24	A tanár entitás osztály megvalósítása
TestRunner.java	3,01 KB	2024.04.28	A teszteket futtató osztály
Timer.java	2,33 KB	2024.03.24	Körök és fordulók kezelését valósítja meg
TimerEvent.java	1,49 KB	2024.03.24	Amit a feliratkozott objektumok megkapnak a körök és fordulások kezelése során
TimerSubscriber.java	1,52 KB	2024.03.24	A Timerre feliratkozók interfészét valósítja meg
Transistor.java	3,43 KB	2024.03.24	A Tranzisztor tárgy megvalósítása, a Transistor osztály
TVSZ.java	3,37 KB	2024.03.24	A TVSZ Denevérbőrre Nyomtatott Példánya tárgy megvalósítása, a Transistor osztály

### 13.1.2 Fordítás és telepítés

A fordítás már megtörtént így azzal nem kell bajlódni. A lefordított projekt megtalálható a proj-lab.jar fájlban.

### 13.1.3 Futtatás

Az exportált .JAR-t futtathatjuk a következőképpen CMD-ben a következő parancs kiadásával: **java -jar proj-lab.jar**

A parancsot abból a mappából kell kiadni amelyben a .JAR file elhelyezkedik.

## 13.2Értékelés

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Bertalan Áron	DO1H50	20
Bodorkos Richárd	TPZP9S	20
Böröczky Balázs	FFRLGL	20
Szarka Levente	JRG6JB	20
Szuhánszki Benedek	W566D6	20

**13.3 Napló**

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2024.05.14. 22:00	3 óra	Szarka	Implementáció
2024.05.14. 22:00	3 óra	Bertalan	Ablakok közötti navigáció, Mentett játékok listázása és kiválasztás, Mentett játék de-szerializációja
2024.05.20 23:00	2 óra	Szarka	Pályagenerálás
2024.05.21 20:00	6 óra	Szuhánszki	Implementációban apró hibák javítása
2024.05.21 20:00	9 óra	Szarka	Implementálás
2024.05.21 20:00	8 óra	Bertalan	Ablakok, User interakciók implementálás