

## 10.0 A tesztek részletes tervei, leírásuk a teszt nyelvén

### 10.0.1 2 medve kiiktatása 1 baltával

- **Leírás**  
Egy virológus “meggyógyít” egy medvét baltával. Utána megpróbál egy másik medvét is meggyógyítani. Mivel a balta egy használat után kicsorbul, a második próbálkozás nem fog sikerülni.
- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

A balta kicsorbulása, egyszer használatossága.

- **Bemenet**

```
addovohely m0 balta
addlabor lab true benit
addngh lab m0
```

```
newvir v0 m0 true
nextPlayer
getequipment
```

```
newvir v1 m0 true
nextPlayer
move lab
```

```
newvir v2 m0 true
nextPlayer
move lab
```

```
nextPlayer
move lab
useaxe v1
useaxe v2
```

- **Elvárt kimenet**

```
new ovohely created:
  id: m0
  equipment: balta
new labor created:
  id: lab
  has bear: true
  code: benit
lab has new neighbour: m0
virologist creation successful
next player is v0, neighbours:
  lab
getting equipment: successful
virologist creation successful
next player is v1, neighbours:
  lab
move to lab: successful
virologist creation successful
next player is v2, neighbours:
  lab
move to lab: successful
next player is v0, neighbours:
  lab
move to lab: successful
axeing v1: successful
axeing v2: Failed: virologist doesn't have any useable axes
```

### 10.0.2 Ágens kenése anyag nélkül

- **Leírás**  
Egy virológusnak nincs anyaga. Megpróbál ágenst kenni, de ez anyag hiányában nem sikerül.
- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Az az alapvető játékmechanikának ellenőrzése, hogy a virológusnak rendelkeznie kell megfelelő anyagmennyiséggel ahhoz, hogy ágenseket tudjon alkalmazni.

- **Bemenet**

```
addlabor m0 false vedo
newvir v0 m0 false
nextPlayer
getcode
useagn vedo v0
```

- **Elvárt kimenet**

```
new labor created:
  id: m0
  has bear: false
  code: vedo
virologist creation successful
next player is v0, neighbours:

getting code: successful
using agent on v0: failed
```

### 10.0.3 Átutazók megfertőzése medvevírussal

- **Leírás**

Egy egészséges virológus olyan mezőre lép, ahol egy medvevírussal fertőzött virológus is áll. Az egészséges virológus is megfertőződik a medvevírussal amikor a medve ellép a mezőről.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Annak ellenőrzése, hogy a medvevírussal fertőzött virológus azokat is megfertőzi, akik a saját aktív körén kívül léptek vele egy mezőre.

- **Bemenet**

```
addlabor lab false felejt
addraktar rak
addngh lab rak
newvir v0 rak true
nextPlayer
move lab
nextPlayer
move rak
newvir v1 rak true
nextPlayer
nextPlayer
move lab
ismedve v1
```

- **Elvárt kimenet**

```
new labor created:
  id: lab
  has bear: false
  code: felejt
new raktar created:
  id: rak
lab has new neighbour: rak
virologist creation successful
next player is v0, neighbours:
  lab
move to lab: successful
next player is v0, neighbours:
  rak
move to rak: successful
virologist creation successful
next player is v1, neighbours:
  lab
next player is v0, neighbours:
  lab
move to lab: successful
v1 is medve: true
```

### 10.0.4 Béna kör

- **Leírás**

Egy előző körben bénító ágenssel sikeresen megkent virológus köre következik. Mivel béna, semmit nem tud csinálni, köre azonnal véget ér.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Annak ellenőrzése, hogy bénult állapotban nem tud semmit csinálni a körében a virológus.

- **Bemenet**

```
addlabor lab false benit
newvir v0 lab true
nextPlayer
newvir v1 lab true
getcode
useagn benit v1
nextPlayer
getcode
```

- **Elvárt kimenet**

```
new labor created:
  id: lab
  has bear: false
  code: benit
virologist creation successful
next player is v0, neighbours:

virologist creation successful
getting code: successful
using agent on v1: successful
next player is v1, who is paralyzed
getting code: failed
```

### 10.0.5 Bénultság lejár de van aktív vitustánc

- **Leírás**

Egy virológuson lejár a bénultság hatása. Továbblépne egy választott szomszédos mezőre, de mivel van rajta aktív vitustánc ágens, ezért véletlenszerűen lép tovább.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

A különböző lépést befolyásoló hatások egymásrahatásának ellenőrzése a cél.

- **Bemenet**

*addlabor m0 false benit  
addlabor m1 false vitus*

*addraktar r1  
addraktar r2  
addraktar r3  
addngh m1 r1  
addngh m1 r2  
addngh m1 r3  
addngh m1 m0*

*newvir v0 m0 true  
nextPlayer  
newvir v1 m1 true*

*getcode  
move m1  
getcode  
useagn benit v1  
nextPlayer  
nextPlayer  
useagn vitus v1  
nextPlayer  
move m0*

- **Elvárt kimenet**

*new labor created:  
id: m0  
has bear: false  
code: benit  
new labor created:  
id: m1  
has bear: false  
code: vitus  
new raktar created:  
id: r1  
new raktar created:  
id: r2  
new raktar created:  
id: r3  
m1 has new neighbour: r1  
m1 has new neighbour: r2  
m1 has new neighbour: r3  
m1 has new neighbour: m0  
virologist creation successful  
next player is v0, neighbours:  
m1  
virologist creation successful  
getting code: successful  
move to m1: successful  
getting code: successful  
using agent on v1: successful  
next player is v1, who is paralyzed  
next player is v0, neighbours:  
r1  
r2  
r3  
m0  
using agent on v1: successful  
next player is v1, neighbours:  
r1  
r2  
r3  
m0  
move to m0: failed vitus active, moved to r(1-3)*

## 10.0.6 Felejtő ágens kenése

- **Leírás**

A virológus (A) egy mezőn áll egy másik virológussal (B), aki ismer már legalább egy ágens kódot. A megkéri B-t felejtő ágenssel. B-n semmi nincs, ami megvédené a kenéstől. B az összes megtanult kódot elfelejti.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

A felejtő ágens működésének ellenőrzése a cél, hogy a specifikációnak megfelelő hatása van-e.

- **Bemenet**

*addlabor m0 false felejt  
newvir v0 m0 true  
nextPlayer  
getcode  
newvir v1 m0 true  
nextPlayer  
getcode  
useagn felejt v0  
listcodes v0*

- **Elvárt kimenet**

*new labor created:  
id: m0  
has bear: false  
code: felejt  
virologist creation successful  
next player is v0, neighbours:  
  
getting code: successful  
virologist creation successful  
next player is v1, neighbours:  
getting code: successful  
using agent on v0: successful*

known agents of v0:

### 10.0.7 Felejtős, újratanulós, bénítós forgatókönyv

- **Leírás**

Egy virológus megtanulja a bénító ágenszt, majd átlép egy másik mezőre. A másik mezőn lévő virológus megkéri az odalépő virológust felejtő ágenssel, aki így elfelejti a megtanult kódot. Majd a második arra a mezőre lép, ahonnan az első virológus érkezett. Újra az első virológuson a sor, ő utánamegy a másodiknak, újra megtanulja a bénító ágenszt, és alkalmazza is a második virológuson, aki ettől lebénul, és kimarad egy körből.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Több elemi funkció együttes működésének vizsgálata.

- **Bemenet**

```
addlabor blab false benit
addlabor flab false felejt
addngh flab blab
```

```
newvir v0 blab true
nextPlayer
getcode
move flab
newvir v1 flab true
nextPlayer
getcode
useagn felejt v0
move blab
getcode
nextPlayer
move blab
getcode
useagn benit v1
nextPlayer
```

- **Elvárt kimenet**

```
new labor created:
  id: blab
  has bear: false
  code: benit
new labor created:
  id: flab
  has bear: false
  code: felejt
flab has new neighbour: blab

virologist creation successful
next player is v0, neighbours:
  flab
getting code: successful
move to flab: successful
virologist creation successful
next player is v1, neighbours:
  blab
getting code: successful
using agent on v0: successful
move to blab: successful
getting code: successful
v1 won the game!!
next player is v0, neighbours:
  blab
move to blab: successful
getting code: successful
using agent on v1: successful
next player is v1, who is paralyzed
```

### 10.0.8 Játék megnyerése

- **Leírás**

Egy virológus ismer már 4 különböző ágenszt. Egy laborban van. Letapogatja az ötödik különböző ágens kódját. Ezzel ismeri a játékban lévő összes különböző ágens kódját, így megnyeri a játékot.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

A játék vége feltétel ellenőrzésének ellenőrzése, hogy a játék felismeri-e, hogy valaki megnyerte a játékot, ami ezzel végetér.

- **Bemenet**

```
addlabor m0 false felejt
addlabor m1 false vedo
addlabor m2 false vitus
addlabor m3 false benit
addngh m0 m1
addngh m1 m2
addngh m2 m3
newvir v0 m0 true
nextPlayer
getcode
move m1
getcode
nextPlayer
move m2
getcode
nextPlayer
move m3
getcode
```

- **Elvárt kimenet**

```
new labor created:
  id: m0
  has bear: false
  code: felejt
new labor created:
  id: m1
  has bear: false
  code: vedo
new labor created:
  id: m2
  has bear: false
  code: vitus
new labor created:
  id: m3
  has bear: false
  code: benit
m0 has new neighbour: m1
m1 has new neighbour: m2
m2 has new neighbour: m3
virologist creation successful
next player is v0, neighbours:
  m1
getting code: successful
move to m1: successful
getting code: successful
next player is v0, neighbours:
  m0
  m2
move to m2: successful
getting code: successful
next player is v0, neighbours:
  m1
  m3
move to m3: successful
getting code: successful
v0 won the game!!
```

### 10.0.9 Kenés ügy, hogy a másiknak kesztyűje van

- **Leírás**

A virológus (A) egy mezőn áll egy másik virológussal (B). A megkeni B-t felejtő ágenssel, de B-nek kesztyűje van, visszadobja az ágenszt A-ra. A elfelejti a megtanult ágenseit.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Kesztyű egyszerű használatának ellenőrzése, hogy a specifikáció szerinti hatása van-e.

- **Bemenet**

```
addlabor lab false felejt
addovohely ovo kesztyu
addngh lab ovo

newvir v0 lab true
nextPlayer
getcode
newvir v1 ovo true
nextPlayer
getequipment
nextPlayer
move ovo
useagn felejt v1
listcodes v0
```

- **Elvárt kimenet**

```
new labor created:
  id: lab
  has bear: false
  code: felejt
new ovohely created:
  id: ovo
  equipment: kesztyu
lab has new neighbour: ovo

virologist creation successful
next player is v0, neighbours:
  ovo
getting code: successful
v0 won the game!!
virologist creation successful
next player is v1, neighbours:
  lab
getting equipment: successful
next player is v0, neighbours:
  ovo
```

*move to ovo: successful  
using agent on v1: failed*

*known agents of v0:*

### 10.0.10 Kenés ügy, hogy a másikon védőágens van

- **Leírás**  
A virológus (A) egy mezőn áll egy másik virológussal (B). A megkeni B-t felejtő ágenssel, de B-n aktív védő ágens található. A felejtő ágens hatása nem érvényesül B-re.
- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Védőágens használatának ellenőrzése, hogy a specifikáció szerinti hatása van-e.

- **Bemenet**

*addlabor lab1 false vedo  
addlabor lab2 false felejt  
addngh lab2 lab1*

*newvir v0 lab1 true  
nextPlayer  
getcode  
useagn vedo v0*

*newvir v1 lab2 true  
nextPlayer  
getcode  
move lab1  
useagn felejt v0  
listcodes v0*

- **Elvárt kimenet**

*new labor created:*

*id: lab1*

*has bear: false*

*code: vedo*

*new labor created:*

*id: lab2*

*has bear: false*

*code: felejt*

*lab2 has new neighbour: lab1*

*virologist creation successful*

*next player is v0, neighbours:  
lab2*

*getting code: successful*

*using agent on v0: successful*

*virologist creation successful*

*next player is v1, neighbours:  
lab1*

*getting code: successful*

*move to lab1: successful*

*using agent on v0: failed*

*known agents of v0:*

*vedo*

### 10.0.11 Kesztyű ping-pong, kesztyűhámlással

- **Leírás**  
Két kesztyűvel felszerelt virológus áll egy mezőn. Az egyik meg próbálja kenni a másikat. A másik visszadobja a kesztyűjével. Az első is visszadobja a visszadobást. Ez így folytatódik, amíg 3 használat után el nem kopnak a kesztyűt, és a második meg nem kenődik az ágenssel.
- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Egy trükkös eset ellenőrzése, két kesztyű egymásnak dobál egy ágenst. A végén a kesztyűknek el kell hámlaniuk, meg kell szűnniük.

- **Bemenet**

addovohely ovo1 kesztyu  
addovohely ovo2 kesztyu  
addlabor lab false benit

addngh ovo1 ovo2  
addngh ovo1 lab  
addngh ovo2 lab

newvir v0 lab true  
nextPlayer  
getcode  
move ovo1  
getequipment

newvir v1 ovo2 true  
nextPlayer  
getequipment

move ovo1  
nextPlayer  
useagn benit v1  
nextPlayer  
nextPlayer  
listeq v0  
listeq v1

- **Elvart kimenet**

new ovohely created:  
id: ovo1  
equipment: kesztyu  
new ovohely created:  
id: ovo2  
equipment: kesztyu  
new labor created:  
id: lab  
has bear: false  
code: benit

ovo1 has new neighbour: ovo2  
ovo1 has new neighbour: lab  
ovo2 has new neighbour: lab

virologist creation successful  
next player is v0, neighbours:  
ovo1  
ovo2  
getting code: successful  
v0 won the game!!  
move to ovo1: successful  
getting equipment: successful

virologist creation successful  
next player is v1, neighbours:  
ovo1  
lab  
getting equipment: successful  
move to ovo1: successful  
next player is v0, neighbours:  
ovo2  
lab  
using agent on v1: successful  
next player is v1, who is paralyzed  
next player is v0, neighbours:  
ovo2  
lab  
current equipment of v0:  
current equipment of v1:

### 10.0.12 Lépés vitustánc

- **Leírás**

Egy előző körben vitustánc ágenssel sikeresen megkent virológus köre következik. A játékos lépni szeretne egy meghatározott szomszédos mezőre. A vitustánc hatására egy véletlenszerű szomszédos mezőre lép.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Vitustánc ágens hatásának ellenőrzése, hogy a specifikáció szerinti hatása van-e.

- **Bemenet**

addlabor lab false vitus  
addraktar r1  
addraktar r2  
addraktar r3  
addraktar r4  
addraktar r5  
addngh lab r1  
addngh lab r2  
addngh lab r3  
addngh lab r4  
addngh lab r5  
newvir v0 lab true  
nextPlayer  
getcode  
useagn vitus 0  
move r1

- **Elvart kimenet**

new labor created:  
id: lab  
has bear: false  
code: vitus  
new raktar created:  
id: r1  
new raktar created:  
id: r2  
new raktar created:  
id: r3  
new raktar created:  
id: r4  
new raktar created:  
id: r5  
lab has new neighbour: r1  
lab has new neighbour: r2  
lab has new neighbour: r3  
lab has new neighbour: r4

```
lab has new neighbour: r5
virologist creation successful
next player is v0, neighbours:
  r1
  r2
  r3
```

```
r4
r5
getting code: successful
using agent on v0: successful
move to r1: failed vitustanc van
```

### 10.0.13 Már ismert kód letapogatása

- **Leírás**  
A virológus ismer már egy ágenst. Egy laborban áll, aminek a falán annak az ágensnek a kódja található. Letapogatja, de nem történik semmi.
- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Annak ellenőrzése, hogy két ugyanolyan kód letapogatásakor nem kerül be mindkettő a virológus „tudásába” redundánsan.

- **Bemenet**

```
addlabor m0 false felejt
addlabor m1 false felejt
addngh m0 m1
newvir v0 m0 true
nextPlayer
getcode
move m1
getcode
listcodes v0
```

- **Elvárt kimenet**

```
new labor created:
  id: m0
  has bear: false
  code: felejt
new labor created:
  id: m1
  has bear: false
  code: felejt
m0 has new neighbour: m1
virologist creation successful
next player is v0, neighbours:
  m1
getting code: successful
v0 won the game!!
move to m1: successful
getting code: failed
v0 won the game!!
known agents of v0:
  felejt
```

### 10.0.14 Medve kiiktatása baltával

- **Leírás**  
Egy mezőn áll egy medvevírusos és egy baltával felszerelt virológus. A baltás alkalmazza a baltát a medvevírusoson, aki ettől meghal.
- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Balta alapvető funkciójának ellenőrzése, hogy a specifikáció szerinti hatása van-e.

- **Bemenet**

```
addlabor lab true felejt
addovohely ovo balta
addngh lab ovo

newvir v0 ovo true
nextPlayer
move lab

newvir v1 ovo true
NextPlayer
getequipment
move lab
useaxe v0
listeq v1
```

- **Elvárt kimenet**

```
new labor created:
  id: lab
  has bear: true
  code: felejt
new ovohely created:
  id: ovo
  equipment: balta
lab has new neighbour: ovo

virologist creation successful
next player is v0, neighbours:
  lab
move to lab: successful

virologist creation successful
next player is v1, neighbours:
  lab
getting equipment: successful
move to lab: successful
axeing v0:successful
current equipment of v1:
```



1: balta - used

### 10.0.15 Medvevírussal fertőződés laborban és lépés raktárra

- **Leírás**

Egy egészséges, anyag nélküli virológus belép egy medvevírusos laborba. Rálépéskor megfertőződik a medvevírussal. Majd továbblép véletlenszerűen, és egy raktárra érkezik. Itt anyagot venne fel, de mivel medveként elpusztította, ezt nem tudja megtenni.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Medvevírus mint játékmekanika ellenőrzése. Benne foglaltatik a vírussal való megfertőződés, a lépésre gyakorolt hatása és a raktárra gyakorolt hatása.

- **Bemenet**

```
addlabor lab true benit
addraktar rakt
addngh lab rakt
```

```
newviri v0 rakt false
nextPlayer
move lab
nextPlayer
move rakt
getmatter
```

- **Elvárt kimenet**

```
new labor created:
  id: lab
  has bear: true
  code: benit
new raktar created:
  id: rakt
lab has new neighbour: rakt

virologist creation successful
next player is v0, neighbours:
  lab
move to lab: successful
next player is v0, neighbours:
  rakt
move to rakt: successful
getting matter: failed
```

### 10.0.16 Medvés, baltás, köpenyes forgatókönyv

- **Leírás**

Egy virológus felvesz egy köpenyt, majd továbblép. A második virológus egy laborba lép, ahol megfertőződik medvevírussal. Újra az elsőn van a sor, ő felvesz egy baltát, utána megy a másodiknak, ~14% eséllyel megfertőződik medvevírussal, majd lebaltázza a második virológust.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Több elemi funkció együttes működésének vizsgálata.

- **Bemenet**

```
addovohely ovo1 kopeny
addovohely ovo2 balta
addlabor lab true vedo
addngh ovo1 ovo2
addngh ovo2 lab
```

```
newviri v0 ovo1 true
nextPlayer
getequipment
move ovo2
newviri v1 ovo2 true
nextPlayer
move lab
nextPlayer
getequipment
move lab
listagn v0
useaxe v1
```

- **Elvárt kimenet**

```
new ovohely created:
  id: ovo1
  equipment: kopeny
new ovohely created:
  id: ovo2
  equipment: balta
new labor created:
  id: lab
  has bear: true
  code: vedo
ovo1 has new neighbour: ovo2
ovo2 has new neighbour: lab

virologist creation successful
next player is v0, neighbours:
  ovo2
getting equipment: successful
move to ovo2: successful
virologist creation successful
next player is v1, neighbours:
  ovo1
  lab
```

move to lab: successful  
 next player is v0, neighbours:  
     ovo1  
     lab  
 getting equipment: successful

move to lab: successful  
 current agents on v0:  
     medve  
     medve (vagy semmi, ha sikertelen)  
 axeing v1: successful

### 10.0.17 Nem medve és balta

- **Leírás**  
 Egy nem medvevírusos virológuson próbálják alkalmazni a baltát. Nem történik semmi.
- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**  
 Annak ellenőrzése, hogy a balta csak medvére hatásos.
- **Bemenet**

addovohely ovo balta  
 newv1r v0 ovo true  
 nextPlayer  
 newv1r v1 ovo true  
 getequipment  
 useaxe v1

#### Elvárt kimenet

new ovohely created:  
     id: ovo  
     equipment: balta  
 virologist creation successful  
 next player is v0, neighbours:  
  
 virologist creation successful  
 getting equipment: successful  
 axeing v1: failed target not a bear

### 10.0.18 Rablás bénult virológustól

- **Leírás**  
 Egy béna és egy egészséges virológus van egy mezőn. Az egészséges virológus kirabolja a béna virológust. A rabló elveszi a béna köpenyét és elveszi, ill. elpusztítja az összes anyagát.
- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**  
 Annak ellenőrzése, hogy a rablás valóban megtörténik, a felszerelése valóban el lesz rabolva a bénult virológusnak, illetve az anyaga valóban megszűnik / elvételre kerül.

- **Bemenet**

isrand false  
 addlabor lab false benit  
 addovohely ovo zsak  
 addngh lab ovo  
 newv1r v\_1 lab true  
 newv1r v\_2 ovo true  
 nextPlayer  
 nextPlayer  
 nextPlayer  
 getequipment  
 move lab  
 nextPlayer  
 getcode  
 useagn benit v\_2

listeq v\_2  
 showmatter v\_1  
 showmatter v\_2

listeq v\_1  
 listeq v\_2  
 listagn v\_1  
 listagn v\_2  
 showmatter v\_1  
 showmatter v\_2

attack v\_2

listeq v\_1

**Elvárt kimenet**

randomness set to off  
 new labor created:  
     id: lab  
     has bear: false  
     code: benit  
 new ovohely created:  
     id: ovo  
     equipment: zsak  
 lab has new neighbour: ovo  
 virologist creation successful  
 virologist creation successful  
 next player is v\_2, neighbours:  
     lab  
 next player is v\_1, neighbours:  
     ovo  
 next player is v\_2, neighbours:  
     lab  
 getting equipment: successful  
 move to lab: successful  
 next player is v\_1, neighbours:

ovo  
 getting code: successful  
 v\_1 won the game!!  
 using agent on v\_2: successful  
  
 current equipment of v\_1:  
 current equipment of v\_2:  
     1: zsak  
 current agents on v\_1:  
 current agents on v\_2:  
     benit  
 matter amount for v\_1: 90  
 matter amount for v\_2: 100  
  
 attacking v\_2: successful  
  
 current equipment of v\_1:  
     1: zsak  
 current equipment of v\_2:  
 matter amount for v\_1: 100  
 matter amount for v\_2: 0

**10.0.19 Rablás nem béna virológustól**

- **Leírás**  
Két nem béna virológus van egy mezőn. Az egyik megpróbálja kirabolni a másikat, de mivel az nem béna, nem történik semmi.
- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**  
Nem béna virológust ne lehessen kirabolni

• **Bemenet**

isrand false  
 addfield f\_1  
 newvir v\_1 f\_1 true  
 newvir v\_2 f\_1 false  
 nextPlayer  
  
 listagn v\_1  
 listagn v\_2  
  
 attack v\_1  
  
 listeq v\_1  
 listeq v\_2  
 showmatter v\_1  
 showmatter v\_2

**Elvárt kimenet**

randomness set to off  
 new mezo created:  
     id: f\_1  
 virologist creation successful  
 virologist creation successful  
 next player is v\_2, neighbours:  
  
 current agents on v\_1:  
 current agents on v\_2:  
  
 attacking v\_1: failed reason: celpont nem benult  
  
 current equipment of v\_1:  
 current equipment of v\_2:  
 matter amount for v\_1: 100  
 matter amount for v\_2: 0

**8.2.20 Szembejövők megfertőzése medvevírussal**

- **Leírás**  
Egy medvevírussal megfertőzött virológus rálép egy mezőre, ahol más virológusok is vannak. Az ottállókat mind megfertőzi medvevírussal.
- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**  
A többiek megfertőzése sikeres legyen akkor is, ha a medve lép oda a virológusokhoz, és nem fordítva

- Bemenet**

```
isrand false
addfield f_1
addlabor lab true benit
addngh f_1 lab
newvir v_1 f_1 false
newvir v_2 f_1 false
newvir v_3 f_1 false
nextPlayer
move lab

ismedve v_1
ismedve v_2
ismedve v_3
```

```
nextPlayer
nextPlayer
nextPlayer
move f_1
```

```
ismedve v_1
ismedve v_2
ismedve v_3
```

- Elvárt kimenet**

```
randomness set to off
new field created:
  id: f_1
new labor created:
  id: lab
  has bear: true
  code: benit
f_1 has new neighbour: lab
virologist creation successful
virologist creation successful
virologist creation successful
next player is v_1, neighbours:
  lab
move to lab: successful
```

```
v_1 is medve: true
v_2 is medve: false
v_3 is medve: false
```

```
next player is v_2, neighbours:
  lab
next player is v_3, neighbours:
  lab
next player is v_1, neighbours:
  f_1
move to f_1: successful
```

```
v_1 is medve: true
v_2 is medve: true
v_3 is medve: true
```

## 8.2.21 Védő ágens magunkra kenése

- Leírás**

Egy virológusnál van köpeny és kesztyű is. Magára ken egy védőágenst. Emiatt csökken az anyagmennyisége, de a kesztyűje és a köpenye nem csinál semmit.

- Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Azt ellenőrzi, hogy a saját magunkra kenéskor a rajtunk lévő védőfelszerelés az elvárt módon (sehogy) reagálja le az ágens kenését

- Bemenet**

```
isrand false
addfield f_1
addovohely ovo_1 kesztyu
addovohely ovo_2 kopeny
addlabor lab false vedo
addngh ovo_1 lab
addngh ovo_2 lab
addngh ovo_1 ovo_2
newvir v_1 ovo_1 true
nextPlayer
getequipment
move ovo_2
getequipment
nextPlayer
move lab
getcode

listeq v_1
listcodes v_1
showmatter v_1
```

```
useagn vedo v_1
```

```
listeq v_1
listcodes v_1
showmatter v_1
```

- Elvárt kimenet**

```
randomness set to off
new mezo created:
  id: f_1
new ovohely created:
  id: ovo_1
  equipment: kesztyu
new ovohely created:
  id: ovo_2
  equipment: kopeny
new labor created:
  id: lab
  has bear: false
  code: vedo
ovo_1 has new neighbour: lab
ovo_2 has new neighbour: lab
ovo_1 has new neighbour: ovo_2
virologist creation successful
next player is v_1, neighbours:
  lab
  ovo_2
getting equipment: successful
move to ovo_2: successful
getting equipment: successful
next player is v_1, neighbours:
  lab
  ovo_1
move to lab: successful
getting code: successful
v_1 won the game!!
```

current equipment of v\_1:  
 1: kesztyu  
 2: kopeny  
 known agents of v\_1:  
 vedo  
 matter amount for v\_1: 100  
 using agent on v\_1: successful

current equipment of v\_1:  
 1: kesztyu  
 2: kopeny  
 known agents of v\_1:  
 vedo  
 matter amount for v\_1: 80

### 8.2.22 Virológus anyagot vesz fel

- **Leírás**

A virológus, akinek jelenleg 0 anyaga van egy raktáron áll. Felvesz a raktárból anyagot, így már a nála lehető maximális mennyiség lesz nála.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Ellenőrzi, hogy a raktárból való anyagfelvételkor valóban megtelek-e a tárolt anyagmennyisége a virológusnak.

- **Bemenet**

isrand false  
 addraktar rak  
 newvir v\_1 rak false  
 nextPlayer  
 showmatter v\_1  
 getmatter  
 showmatter v\_1

#### Elvárt kimenet

randomness set to off  
 new raktar created:  
 id: rak  
 virologist creation successful  
 next player is v\_1, neighbours:  
 matter amount for v\_1: 0  
 getting matter: successful  
 matter amount for v\_1: 100

### 8.2.23 Virológus felvesz egy baltát

- **Leírás**

A virológus egy óvóhelyen áll, amin található egy balta. Felveszi, innentől a balta az ő tulajdonában van.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Azt ellenőrzi, hogy a felszerelés felvételekor az valóban helyesen a tulajdonába került-e?

- **Bemenet**

isrand false  
 addovohely ovo balta  
 newvir v\_1 ovo false  
 nextPlayer  
  
 listeq v\_1  
  
 getequipment  
  
 listeq v\_1

#### Elvárt kimenet

randomness set to off  
 new ovohely created:  
 id: ovo  
 equipment: balta  
 virologist creation successful  
 next player is v\_1, neighbours:  
 current equipment of v\_1:  
 getting equipment: successful  
 current equipment of v\_1:  
 1: balta - unused

### 8.2.24 Virológus felvesz egy kesztyűt

- **Leírás**

A virológus egy óvóhelyen áll, amin található egy kesztyű. Felveszi, innentől a kesztyű az ő tulajdonában van.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Azt ellenőrzi, hogy a felszerelés felvételekor az valóban helyesen a tulajdonába került-e?

- **Bemenet**

*isrand false  
addovohely ovo kesztyu  
newvir v\_1 ovo false  
nextPlayer*

*listeq v\_1*

*getequipment*

*listeq v\_1*

**Elvárt kimenet**

*randomness set to off  
new ovohely created:  
id: ovo  
equipment: kesztyu  
virologist creation successful  
next player is v\_1, neighbours:  
current equipment of v\_1:  
getting equipment: successful  
current equipment of v\_1:  
1: kesztyu - 3*

### 8.2.25 Virológus felvesz egy köpenyt

- **Leírás**

A virológus egy óvóhelyen áll, amin található egy köpeny. Felveszi, innentől a köpeny az ő tulajdonában van.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Azt ellenőrizi, hogy a felszerelés felvételekor az valóban helyesen a tulajdonába került-e?

- **Bemenet**

*isrand false  
addovohely ovo kopeny  
newvir v\_1 ovo false  
nextPlayer*

*listeq v\_1*

*getequipment*

*listeq v\_1*

**Elvárt kimenet**

*randomness set to off  
new ovohely created:  
id: ovo  
equipment: kopeny  
virologist creation successful  
next player is v\_1, neighbours:  
  
current equipment of v\_1:  
  
getting equipment: successful  
current equipment of v\_1:  
1: kopeny*

### 8.2.26 Virológus felvesz egy zsákot

- **Leírás**

A virológus egy óvóhelyen áll, amin található egy zsák. Felveszi, innentől a zsák az ő tulajdonában van, és az anyaggyűjtő képessége megnő 1,5-szeresére.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Azt ellenőrizi, hogy a felszerelés felvételekor az valóban helyesen a tulajdonába került-e?

- **Bemenet**

*isrand false  
addovohely ovo zsak  
newvir v\_1 ovo false  
• nextPlayer*

*listeq v\_1*

*getequipment*

*listeq v\_1*

**Elvárt kimenet**

*randomness set to off  
new ovohely created:  
id: ovo  
equipment: zsak  
virologist creation successful  
next player is v\_1, neighbours:  
  
current equipment of v\_1:  
  
getting equipment: successful  
  
current equipment of v\_1:  
1: zsak*

### 8.2.27 Virológus kódot letapogat laborban

- **Leírás**

A virológus egy laborban van, aminek a falán található egy ágens kódja. A virológus még nem ismer egy ágenst sem. A virológus letapogatja, így megtanulja az ágens készítésének módját.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Ellenőrzi, hogy a kód leolvasásával valóban bekerül-e a kód a megtanult ágens készítési módok közé

- **Bemenet**

```
isrand false
addlabor lab false vedo
newvir v_1 lab false
nextPlayer
```

```
listcodes v_1
```

```
getcode
```

```
listcodes v_1
```

#### Elvárt kimenet

```
randomness set to off
new labor created:
  id: lab
  has bear: false
  code: vedo
virologist creation successful
next player is v_1, neighbours:
```

```
known agents of v_1:
```

```
getting code: successful
v_1 won the game!!
```

```
known agents of v_1:
  vedo
```

### 8.2.28 Virológus kódot letapogat nem laborban

- **Leírás**

A virológus egy raktárban van. Megpróbálja letapogatni a genetikai kódot a falról, ahogy egy laborban tenné. Sikertelen ez a kísérlete, nem történik semmi.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Ellenőrzi, hogy nem laborban ne lehessen semmilyen kódot leolvasni

- **Bemenet**

```
isrand false
addfield nemlab
newvir v_1 nemlab false
nextPlayer
listcodes v_1
getcode
listcodes v_1
```

#### Elvárt kimenet

```
randomness set to off
new mezo created:
  id: nemlab
virologist creation successful
next player is v_1, neighbours:
known agents of v_1:
getting code: failed
v_1 won the game!!
known agents of v_1:
```

### 8.2.29 Virológus lép

- **Leírás**

Minden ágens és védőfelszerelés nélküli virológus a jelenlegi mezőjéről egy, a játékos által választott szomszédos mezőre lép sikeresen.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Ellenőrzi, hogy lépéskor a virológus valóban átkerül a célként kitűzött mezőre.

- **Bemenet**

```
isrand false
addfield f_1
addfield f_2
addngh f_1 f_2
newvir v_1 f_1 false
nextPlayer
```

```
move f_2
```

#### Elvárt kimenet

```
randomness set to off
new field created:
  id: f_1
new field created:
  id: f_2
f_1 has new neighbour: f_2
virologist creation successful
next player is v_1, neighbours:
  f_2
move to f_2: successful
```

### 8.2.30 Virológus már nem tud anyagot felvenni

- **Leírás**

A virológusnál a nála lehető maximális anyagmennyiség található. Egy raktáron áll. Megpróbál anyagot felvenni, de ezzel nem nő a nála lévő anyagmennyiség.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Ellenőrzi, hogy a virológus ne tudjon a maximális megengedett mennyiségnél több anyagot tárolni magánál

- **Bemenet**

```
isrand false
addraktar rakt
newvir v_1 rakt true
nextPlayer
```

```
showmatter v_1
```

```
getmatter
```

```
showmatter v_1
```

#### Elvárt kimenet

```
randomness set to off
new raktar created:
  id: rakt
virologist creation successful
next player is v_1, neighbours:
```

```
matter amount for v_1: 100
```

```
getting matter: failed
```

```
matter amount for v_1: 100
```

### 8.2.31 Virológus már nem tud több védőfelszerelést felvenni

- **Leírás**

A virológusnál már van egy köpeny, egy zsák és egy kesztyű. Egy óvóhelyen áll, amin található egy balta. Megpróbálja felvenni a baltát is, de ezzel több, mint 3 védőfelszerelése lesz, így ez sikertelen lesz.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Ellenőrzi, hogy a maximális felszerelés mennyiséget a virológus ne tudja átlépni.

- **Bemenet**

```
isrand false
addovohely ovo_1 kesztyu
addovohely ovo_2 kopeny
addovohely ovo_3 zsak
addovohely ovo_4 balta
addngh ovo_1 ovo_2
addngh ovo_2 ovo_3
addngh ovo_3 ovo_4
newvir v_1 ovo_1 false
nextPlayer
getequipment
move ovo_2
getequipment
nextPlayer
move ovo_3
getequipment
nextPlayer
move ovo_4
```

```
listeq v_1
```

```
getequipment
```

```
listeq v_1
```

#### Elvárt kimenet

```
randomness set to off
new ovohely created:
  id: ovo_1
  equipment: kesztyu
new ovohely created:
  id: ovo_2
  equipment: kopeny
new ovohely created:
  id: ovo_3
  equipment: zsak
new ovohely created:
  id: ovo_4
  equipment: balta
ovo_1 has new neighbour: ovo_2
ovo_2 has new neighbour: ovo_3
ovo_3 has new neighbour: ovo_4
virologist creation successful
next player is v_1, neighbours:
  ovo_2
getting equipment: successful
move to ovo_2: successful
getting equipment: successful
next player is v_1, neighbours:
  ovo_1
  ovo_3
move to ovo_3: successful
getting equipment: successful
next player is v_1, neighbours:
  ovo_2
  ovo_4
move to ovo_4: successful
```

```
current equipment of v_1:
1: kesztyu - 3
```



2: *kopeny*  
3: *zsak*

*getting equipment: failed reason: nincs eleg hely  
felszerelésnek*

*current equipment of v\_1:*  
1: *kesztyu - 3*  
2: *kopeny*  
3: *zsak*

### 8.2.32 Zsák felvétele után még több anyagot vesz fel

- **Leírás**

A virológusnál a nála lehető maximális anyagmennyiség van. Felvesz egy zsákot. Megnő a maximális nála lehető anyagmennyiség. Átlép egy raktárra és anyagot vesz fel.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Ellenőrzi, hogy a maximális felvehető anyagmennyiség valóban megnőtt-e a zsák felvételével.

- **Bemenet**

*isrand false*  
*addovohely ovo zsak*  
*addraktar rakt*  
*addngh ovo rakt*  
*newvir v\_1 ovo true*  
*nextPlayer*

*showmatter v\_1*

*getequipment*  
*move rakt*  
*getmatter*  
*showmatter v\_1*

#### Elvárt kimenet

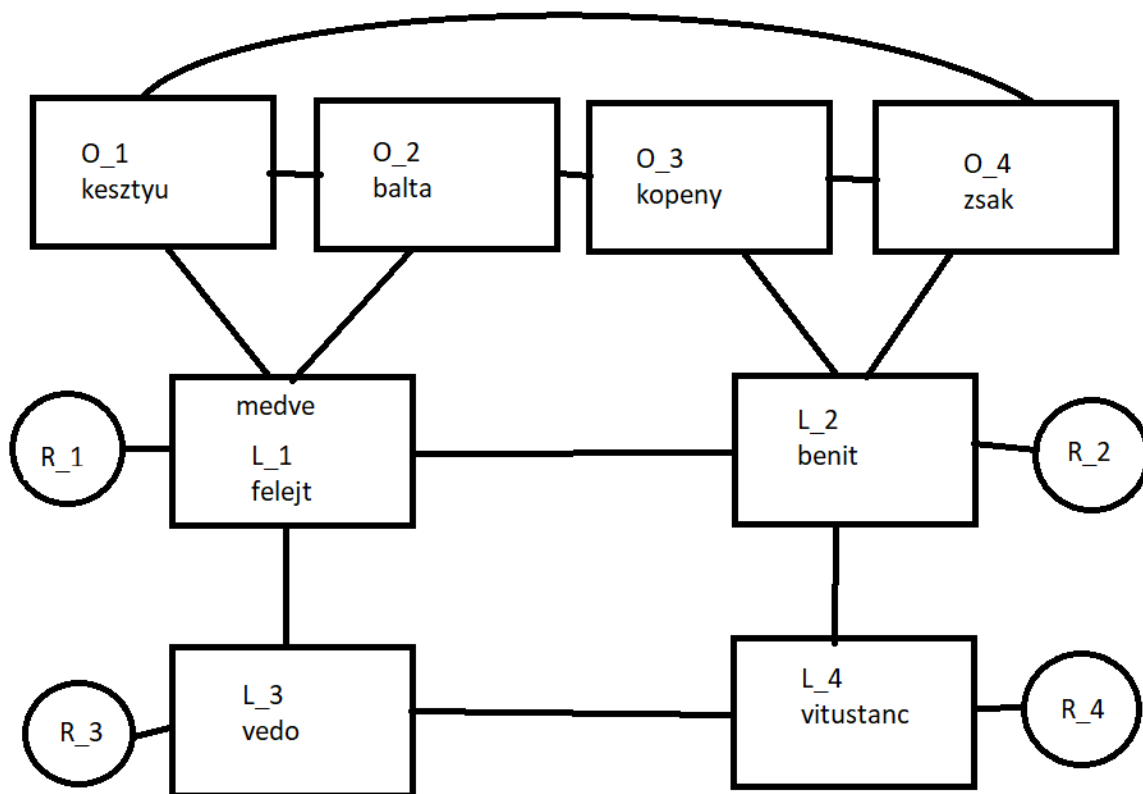
*randomness set to off*  
*new ovohely created:*  
                                  *id: ovo*  
                                  *equipment: zsak*  
*new raktar created:*  
                                  *id: rakt*  
*ovo has new neighbour: rakt*  
*virologist creation successful*  
*next player is v\_1, neighbours:*  
                                  *rakt*

*matter amount for v\_1: 100*

*getting equipment: successful*  
*move to rakt: successful*  
*getting matter: successful*

*matter amount for v\_1: 150*

A következő tesztesetekhez az alábbi pályakonfigurációt használjuk:



### 8.2.33 33333\_1

- Leírás**

Összetett teszteset.

Létrehozunk 3 virológust, 3 különböző laboron. Az első (v0) megtanulja a bénítót, átlép a második virológushoz (v2) és lebénítja őt. A második a saját körében béna, nem csinál semmit. A harmadik (v2) megtanulja a védőágenst, átlép a másik kettőhöz és mindkettő másikat megkeni védővel. Újra az első (v0) kerül sorra, ő átlép a raktárra, és újratölti az anyagkészletét sikeresen.

- Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Kódtanulás, bénítás, lépés, anyagfelvétel

- Bemenet**

addovohely o\_1 kesztyu  
addovohely o\_2 balta  
addovohely o\_3 kopeny  
addovohely o\_4 zsak

addlabor l\_1 true felejt  
addlabor l\_2 false benit  
addlabor l\_3 false vedo  
addlabor l\_4 false vitus

addraktar r\_1  
addraktar r\_2  
addraktar r\_3  
addraktar r\_4

addngh o\_1 o\_2  
addngh o\_1 o\_4  
addngh o\_1 l\_1

addngh o\_2 o\_3  
addngh o\_2 l\_1

addngh o\_3 o\_4  
addngh o\_3 l\_2

addngh o\_4 l\_2

addngh l\_1 l\_2  
addngh l\_1 l\_3  
addngh l\_1 r\_1

addngh l\_2 l\_4  
addngh l\_2 r\_2

addngh l\_3 l\_4  
addngh l\_3 r\_3

addngh l\_4 r\_4

newvir v0 l\_2 true  
newvir v1 l\_4 true  
newvir v2 l\_3 true

```

nextPlayer
getcode
move l_4
useagn benit v1

nextPlayer

nextPlayer
getcode
move l_4
useagn vedo v0
useagn vedo v1

nextPlayer
move r_4
getmatter

```

## Elvárt kimenet

```

new ovohely created:
  id: o_1
  equipment: kesztyu
new ovohely created:
  id: o_2
  equipment: balta
new ovohely created:
  id: o_3
  equipment: kopeny
new ovohely created:
  id: o_4
  equipment: zsak

new labor created:
  id: l_1
  has bear: true
  code: felejt
new labor created:
  id: l_2
  has bear: false
  code: benit
new labor created:
  id: l_3
  has bear: false
  code: vedo
new labor created:
  id: l_4
  has bear: false
  code: vitus

new raktar created:
  id: r_1
new raktar created:
  id: r_2
new raktar created:
  id: r_3
new raktar created:
  id: r_4

o_1 has new neighbour: o_2
o_1 has new neighbour: o_4
o_1 has new neighbour: l_1

o_2 has new neighbour: o_3
o_2 has new neighbour: l_1

o_3 has new neighbour: o_4
o_3 has new neighbour: l_2

o_4 has new neighbour: l_2

l_1 has new neighbour: l_2
l_1 has new neighbour: l_3
l_1 has new neighbour: r_1

l_2 has new neighbour: l_4
l_2 has new neighbour: r_2

l_3 has new neighbour: l_4
l_3 has new neighbour: r_3

l_4 has new neighbour: r_4

virologist creation successful
virologist creation successful
virologist creation successful

next player is v0, neighbours:
  o_3
  o_4
  l_1
  l_4
  r_2
getting code: successful

```

*move to l\_4: successful*  
*using agent on v1: successful*

*next player is v1, who is paralyzed*

*next player is v2, neighbours:*  
*l\_1*  
*l\_4*  
*r\_3*

*getting code: successful*  
*move to l\_4: successful*

*using agent on v0: successful*  
*using agent on v1: successful*

*next player is v0, neighbours:*  
*l\_2*  
*l\_3*  
*r\_4*

*move to r\_4: successful*  
*getting matter: successful*

## 8.2.34 33333\_2

### • Leírás

Összetett tesztet.

Létrehozunk 3 virológust, egyiket (v0) egy baltás óvóhelyre, a másikat (v1) egy felejtős medve laborra, a harmadikat (v2) egy zsákos óvóhelyre tesszük. Az első kettő rendelkezik anyaggal, a harmadik nem.

A játék elindítása után v0 fölveszi a mezőn lévő baltát, majd átmegy egy kesztyűs óvóhelyre, ott fölveszi a kesztyűt.

A következő játékos (v1) megtanulja a laborban megtanulható kódot (felejt), átmegy arra az óvóhelyre, ahol v0 áll, és megkeni őt a felejt ágenssel. Róla a kesztyű miatt visszadobódik, így tulajdonképpen magát keni meg.

A következő játékos (v2) fölveszi az óvóhelyen lévő zsákot, majd átlép egy bénító medve laborra.

A következő játékos (v0) is átlép ugyanerre a laborra.

### • Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek

Lépés, kenés, kesztyű, medve, védőfelszerelés felvétele

### • Bemenet

*isrand false*  
*addovohely o\_1 kesztyu*  
*addovohely o\_2 balta*  
*addovohely o\_3 kopeny*  
*addovohely o\_4 zsak*

*addlabor l\_1 true felejt*  
*addlabor l\_2 false benit*  
*addlabor l\_3 false vedo*  
*addlabor l\_4 false vitus*

*addraktar r\_1*  
*addraktar r\_2*  
*addraktar r\_3*  
*addraktar r\_4*

*addngh o\_1 o\_2*  
*addngh o\_1 o\_4*  
*addngh o\_1 l\_1*

*addngh o\_2 o\_3*  
*addngh o\_2 l\_1*

*addngh o\_3 o\_4*  
*addngh o\_3 l\_2*

*addngh o\_4 l\_2*

*addngh l\_1 l\_2*  
*addngh l\_1 l\_3*  
*addngh l\_1 r\_1*

*addngh l\_2 l\_4*  
*addngh l\_2 r\_2*

*addngh l\_3 l\_4*  
*addngh l\_3 r\_3*

*addngh l\_4 r\_4*

*newvir v0 o\_2 true*  
*newvir v1 l\_1 true*  
*newvir v2 o\_4 false*

*nextPlayer*  
*getequipment*  
*move o\_1*  
*getequipment*

*nextPlayer*  
*getcode*  
*move o\_1*  
*useagn felejt v0*

*nextPlayer*  
*getequipment*  
*move l\_2*

*nextPlayer*  
*move l\_1*  
*getcode*

*listeq v0*  
*listeq v2*  
*listcodes v0*  
*listcodes v1*

**Elvárt kimenet***randomness set to off**new ovohely created:**id: o\_1**equipment: kesztyu**new ovohely created:**id: o\_2**equipment: balta**new ovohely created:**id: o\_3**equipment: kopeny**new ovohely created:**id: o\_4**equipment: zsak**new labor created:**id: l\_1**has bear: true**code: felejt**new labor created:**id: l\_2**has bear: false**code: benit**new labor created:**id: l\_3**has bear: false**code: vedo**new labor created:**id: l\_4**has bear: false**code: vitus**new raktar created:**id: r\_1**new raktar created:**id: r\_2**new raktar created:**id: r\_3**new raktar created:**id: r\_4**o\_1 has new neighbour: o\_2**o\_1 has new neighbour: o\_4**o\_1 has new neighbour: l\_1**o\_2 has new neighbour: o\_3**o\_2 has new neighbour: l\_1**o\_3 has new neighbour: o\_4**o\_3 has new neighbour: l\_2**o\_4 has new neighbour: l\_2**l\_1 has new neighbour: l\_2**l\_1 has new neighbour: l\_3**l\_1 has new neighbour: r\_1**l\_2 has new neighbour: l\_4**l\_2 has new neighbour: r\_2**l\_3 has new neighbour: l\_4**l\_3 has new neighbour: r\_3**l\_4 has new neighbour: r\_4**virologist creation successful**virologist creation successful**virologist creation successful**next player is v0, neighbours:**o\_1**o\_3**l\_1**getting equipment: successful**move to o\_1: successful**getting equipment: successful**next player is v1, neighbours:**o\_1**o\_2**l\_2**l\_3**r\_1**getting code: successful**move to o\_1: failed medve active, moved to o\_1**using agent on v0: failed**next player is v2, neighbours:**o\_1**o\_3**l\_2**getting equipment: successful**move to l\_2: successful**next player is v0, neighbours:**o\_2**o\_4**l\_1**move to l\_1: failed medve active, moved to o\_2**getting code: failed**current equipment of v0:**1: balta - unused**2: kesztyu - 2**current equipment of v2:**1: zsak**known agents of v0:**known agents of v1:***8.2.35 33333\_3****• Leírás**

Összetett tesztet.

Létrehozunk 3 virológust, egyiket (v0) egy baltás óvóhelyre, a másikat (v1) egy felejtős medve laborra, a harmadikat (v2) egy zsákos óvóhelyre tesszük. Az első kettő rendelkezik anyaggal, a harmadik nem.

A játék elindítása után v0 fölveszi a mezőn lévő baltát, majd átmegy egy kesztyűs óvóhelyre, ott fölveszi a kesztyűt.

A következő játékos (v1) megtanulja a laborban megtanulható kódot (felejt), átmegy arra az óvóhelyre, ahol v0 áll, és megkeni őt a felejt ágenssel. Róla a kesztyű miatt visszadobódik, így tulajdonképpen magát keni meg.

A következő játékos (v2) fölveszi az óvóhelyen lévő zsákot, majd átlép egy bénító nem medve laborra.

A következő játékos (v0) átlép a medve, felejtős laborra és leolvassa az ott lévő kódot

**• Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

## Lépés, kenés, kesztyű, medve, védőfelszerelés felvétele

• **Bemenet**

addovohely o\_1 kesztyu  
 addovohely o\_2 balta  
 addovohely o\_3 kopeny  
 addovohely o\_4 zsak

addlabor l\_1 true felejt  
 addlabor l\_2 false benit  
 addlabor l\_3 false vedo  
 addlabor l\_4 false vitus

addraktar r\_1  
 addraktar r\_2  
 addraktar r\_3  
 addraktar r\_4

addngh o\_1 o\_2  
 addngh o\_1 o\_4  
 addngh o\_1 l\_1

addngh o\_2 o\_3  
 addngh o\_2 l\_1

addngh o\_3 o\_4  
 addngh o\_3 l\_2

addngh o\_4 l\_2

addngh l\_1 l\_2  
 addngh l\_1 l\_3  
 addngh l\_1 r\_1

addngh l\_2 l\_4

**Elvárt kimenet**

new ovohely created:  
 id: o\_1  
 equipment: kesztyu  
 new ovohely created:  
 id: o\_2  
 equipment: balta  
 new ovohely created:  
 id: o\_3  
 equipment: kopeny  
 new ovohely created:  
 id: o\_4  
 equipment: zsak

new labor created:  
 id: l\_1  
 has bear: true  
 code: felejt

new labor created:  
 id: l\_2  
 has bear: false  
 code: benit

new labor created:  
 id: l\_3  
 has bear: false  
 code: vedo

new labor created:  
 id: l\_4  
 has bear: false  
 code: vitus

new raktar created:  
 id: r\_1

new raktar created:  
 id: r\_2

new raktar created:

addngh l\_2 r\_2

addngh l\_3 l\_4  
 addngh l\_3 r\_3

addngh l\_4 r\_4

newvir v0 o\_2 true  
 newvir v1 l\_1 true  
 newvir v2 o\_4 false

nextPlayer  
 getequipment  
 move o\_1  
 getequipment

nextPlayer  
 getcode  
 move o\_1  
 useagn felejt v0

nextPlayer  
 getequipment  
 move l\_2

nextPlayer  
 move l\_1  
 getcode

listeq v0  
 listeq v2  
 listcodes v0  
 listcodes v1

id: r\_3  
 new raktar created:  
 id: r\_4

o\_1 has new neighbour: o\_2  
 o\_1 has new neighbour: o\_4  
 o\_1 has new neighbour: l\_1

o\_2 has new neighbour: o\_3  
 o\_2 has new neighbour: l\_1

o\_3 has new neighbour: o\_4  
 o\_3 has new neighbour: l\_2

o\_4 has new neighbour: l\_2

l\_1 has new neighbour: l\_2  
 l\_1 has new neighbour: l\_3  
 l\_1 has new neighbour: r\_1

l\_2 has new neighbour: l\_4  
 l\_2 has new neighbour: r\_2

l\_3 has new neighbour: l\_4  
 l\_3 has new neighbour: r\_3

l\_4 has new neighbour: r\_4

virologist creation successful  
 virologist creation successful  
 virologist creation successful

next player is v0, neighbours:  
 o\_1  
 o\_3  
 l\_1

getting equipment: successful  
 move to o\_1: successful  
 getting equipment: successful

*next player is v1, neighbours:*

*o\_1*  
*o\_2*  
*l\_2*  
*l\_3*  
*r\_1*

*getting code: successful*

*move to o\_1: successful*

*using agent on v0: failed kesztyuje van*

*using agent on v1: successful*

*next player is v2, neighbours:*

*o\_1*  
*o\_3*  
*l\_2*

*getting equipment: successful*

*move to l\_2: successful*

*next player is v0, neighbours:*

*o\_2*  
*o\_4*  
*l\_1*

*move to l\_1: successful*

*getting code: successful*

*current equipment of v0:*

*1: balta - unused*

*2: kesztyu - 2*

*current equipment of v2:*

*1: zsak*

*known agents of v0:*

*felejt*

*known agents of v1:*

