

6. Szkeleton elkészítése

16 – Hentesch

Konzulens:
Goldschmidt Balázs

Csapattagok

Vesztergombi András	RDREOA	andras.vesztergombi@edu.bme.hu
Sáfár Dániel Ottó	FM7QFR	safar.dani@gmail.com
Sisák Márton	I2XPYC	sisak.marton@edu.bme.hu
Benczik Ákos	JWCCFA	benczikakos@gmail.com
Rádai Ronald	KBP74E	radai.ronald@edu.bme.hu

2022. 03. 28.

6. Szkeleton beadás

6.1 Fordítási és futtatási útmutató

A fordítást és futtatást egy-egy saját készítésű batch file fogja végezni. Ez szerepelni fog a beadott zip file-ban. A neve: Skeleton_compiler.bat a fordításhoz, Skeleton_runner.bat a futtatáshoz.

Előkészületek lépésekre szedve:

1. Töltsük le a projektet
2. Bontsuk ki belőle a Skeleton.zip, Skeleton_compiler.bat, Skeleton_runner.bat file-okat.

6.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Szkeleton elkészítése.pdf (Ez a doksi)			Dokumentáció
Skeleton_compiler.bat	453 B	2022/03/27 22:45	A programot fordító szkript.
Skeleton_runner.bat	96 B	2022/03/27 22:45	A programot futtató szkript.
Skeleton.zip	19.9 kB	2022/03/28 08:41	A program forráskódja.
Skeleton.zip/Agens.java	2 kB		Az Agens osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Anyag.java	3 kB		Az Anyag osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Bena.java	1 kB		A Bena osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Benit.java	2 kB		A Benit osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Felejt.java	1 kB		A Felejt osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Game.java	12 kB		A Game osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Hatas.java	2 kB		A Hatas osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Jatek.java	2 kB		A Jatek osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Kesztyu.java	2 kB		A Kesztyu osztály forraskodja.
Skeleton.zip/Kopeny.java	2 kB		A Kopeny osztaly forraskodja.
Skeleton.zip/Labor.java	1 kB		A Labor osztaly forraskodja.
Skeleton.zip/Lepes.java	1 kB		A Lepes osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Lepesmgr.java	3 kB		A Lepesmgr osztály forráskódja.

Skeleton.zip/Leptetheto.java	1 kB		A Leptetheto osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Mezo.java	2 kB		A Mezo osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Ovohely.java	1 kB		Az Ovohely osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Raktar.java	1 kB		A Raktar osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Skeleton.java	2 kB		A Skeleton osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Vedo.java	1 kB		A Vedo osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Vedofelsz.java	1 kB		A Vedofelsz osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Virologus.java	10 kB		A Virologus osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Vitustanc.java	2 kB		A Vitustanc osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Vitustancolo.java	1 kB		A Vitustancolo osztály forráskódja.
Skeleton.zip/Zsak.java	2 kB		A Zsak osztály forráskódja.

6.1.2 Fordítás

A fordítás single-click módon fog történni, amely automatikusan futtatja is a játékot, hogy nekünk ne kelljen. Amennyiben bezártuk a futtatott játékot nem kötelező újra fordítani, az elindításhoz a Futtatás címszó alatt találunk útmutatást.

1. Indítsuk el a Skeleton_compiler.bat file-t.
2. Ha az ismeretlen források miatt a Windows nem szeretné futtatni a batch file-t, akkor kattintsunk More info, majd a Run anyway gombra.

6.1.3 Futtatás

Ha bezártuk volna a játékot, akkor így tudjuk újra elindítani (Windows rendszeren):

1. Indítsuk el a Skeleton_runner.bat file-t.
2. Ha az ismeretlen források miatt a Windows nem szeretné futtatni a batch file-t, akkor kattintsunk More info, majd a Run anyway gombra.

6.1.4 Failsafe

Ha valamilyen okból nem sikerült a batch alapú futtatás, akkor másoljuk a .java file-okat egy mappába, navigáljunk el abba a mappába, majd a következő parancs kiadásával fordítsuk a kódot:

```
javac -encoding UTF-8 -d . *.java
```

Ezután a következő paranccsal tudjuk futtatni a kódot:

```
java vilagtalan_virologusok.Game
```

6.2 Értékelés

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
----------	------------	-------------------

Benczik Ákos	JWCCFA	20%
Rádai Ronald	KBP74E	20%
Sáfár Dániel Ottó	FM7QFR	20%
Sisák Márton	I2XPYC	20%
Vesztergombi András	RDREOA	20%

6.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
03.23. 18:00	3,5 óra	Rádai	Generált kód működőképesre szenvedése Teljesen kész osztályok: Lepes Lepesmgr Bena Vitustancolo Módosított osztályok: Virologus Új osztályok: Game Skeleton
03.25. 10:00	2 óra	Benczik	Kenős tesztek megírása és hozzá a függvények az Agensekben és az Anyagban; kérdező függvény, kiírások olyanok mint a dokumentációban
03.25 21:00	2,5 óra	Rádai	Bénit, Vitustanc ágensesk módosítása Béna, Vitustancoló, lépés lépések módosítása Game tesztesetek írása Javadoc commentek hozzáadása Parancssori futtatás megoldásának elkezdése
03.26 13:00	3 óra	Sáfár	Megtámadás tesztesetek megírása, következő játékos tesztesetek megírása, Virologus, Vedofelsz, Anyag osztályok szükséges függvényeinek kiegészítése,

			hiányzó privát tagváltozók felvétele
03.27 23:00	1 óra	Sisák	Letapogatás-, védőfelszerelés felvétele-, anyag felvételének implementációja Az IDE meggyőzése arról, hogy a java igenis létező dolog
03.27 12:00	1 óra	Sáfár	Skeleton kiírások, kommentek és kisebb javítások megcsinálása a saját függvényekben
03.27. 15:15	2 óra	Vesztergombi	Eszközök hatása szekvenciák megírása, esetleges problémák javítása
03.27. 17:30	¼ óra	Benczik Rádai Vesztergombi	Értekezlet: Felmerülő kérdések tisztázása, teendők megbeszélése
03.27 20:30	3.25 óra	Sisák	Letapogatás-, védőfelszerelés felvétele-, anyag felvételének tesztjei, illetve osztályok módosítása, ahol ez kellett. Kommentek igazítása.
03.28 8:40	20 perc	Sisák	Fájllista kitöltése
03.28. 10:00	½ óra	Vesztergombi	Felmerült problémák kezelése, nyomtatás