

# 13. Grafikus változat elkészítése

25 – dino

Konzulens:  
Kiovics Dániel

## Csapattagok

Gál Kincső Dóra  
Krafcsik Gergő  
Patay Viki  
Szilágyi Anna  
**Zsolt Sebestyén**

BBFQ1I  
PAI2R6  
ZNEO25  
I7F4U6  
**RV6JJO**

[galkincso9@gmail.com](mailto:galkincso9@gmail.com)  
[gergokrafcsik1998@gmail.com](mailto:gergokrafcsik1998@gmail.com)  
[patayviki@gmail.com](mailto:patayviki@gmail.com)  
[anna.szilagyi2002@gmail.com](mailto:anna.szilagyi2002@gmail.com)  
**[sebestyen.bme@gmail.com](mailto:sebestyen.bme@gmail.com)**

## 0. Grafikus játék használati útmutató

Az alábbiakban részletezzük, hogyan játszhatja a játékot, és mik a fontos információk a játékmenet során.

### 1. Játékosok neve:

Kezdeként adja meg a játékosok nevét. Ha több játékost szeretne hozzáadni, használja az alul található gombokat. Ha nem ad meg nevet a játékosnak, akkor az alapértelmezett név automatikusan beállításra kerül.

### 2. Játék indítása:

A "Játék indítás" gomb megnyomásával indul el a játék. A játékállapot és eredmények a bal felső sarokban jelennek meg. Az elérhető akciók és az éppen várt felhasználói utasítások pedig a bal alsó sarokban lesznek láthatóak. A játék többi része tartalmazza a játékelemeket.

### 3. Akciók végrehajtása:

Az akciókat a következő módon hajthatja végre:

- a. billentyűzetten nyomjon meg egy karaktert, hogy kiválassza az elvégzendő akciót.
- b. ha az akcióhoz szükséges egérekattintást is vár a program, kattintson a játék objektum KÖZEPÉRE. (Fontos, hogy ha egy csövet szeretne kiválasztani, akkor a cső közepére kell kattintania.)

### 4. Játék vége:

A játék végén kiírásra kerül, melyik csapat nyert, valamint az elért pontszámok. A programot az ablak bezárásával vagy az Enter billentyű lenyomásával lehet bezárni.

### Játék paramétereit:

A játék paramétereit a Controller/Settings.java fájlban lehet beállítani. Az alapértelmezett beállítások a következők:

- a. Az alaptérkép generálódik, nem véletlenszerű térkép.
- b. Maximum 20 kör játszható, utána vége a játéknak.
- c. Maximum 20 pont szerezhető, utána vége a játéknak.
- d. A játék ablakának mérete 1000x700 pixel.
- e. (Az elemek színe és mérete is a beállítások között található.)

Reméljük, hogy élvezni fogja a játékot! 😊

## 13. Grafikus változat beadása

### 13.1 Fordítási és futtatási útmutató

#### 13.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
lib/junit-jupiter-api-5.8.1.jar	194 KB	2023.április.29.	Tesztek futtatásához szükséges tesztkeretrendszer.
lib/junit-platform-console-standalone-1.9.2.jar	2,6 MB	2023.április.29.	JUnit teszteket a konzolról való futtatásáért felelős.
Main.java	646 bájt	2023.május.12.	Main osztály, a static main() metódusában indul a játék.
Game.java	342 bájt	2023.május.28.	Game osztály, létrehozza a view- és controller osztályokat, elindítja a menüt.
IO.java	3 KB	2023.május.12.	IO osztály, melyben a fájl írás és olvasás műveletei vannak. A controller része
Board.java	10 KB	2023.május.11.	Board osztály, amelynek a feladata a pályaelemek egységbe zárása. A controller része.
Prototype.java	483 bájt	2023.május.11.	Prototype osztály, amely a controller része. Ez futtatja a játékot.
Settings.java	2 KB	2023.május.11.	Settings osztály, amely a controller része. A játék randomítását lehet itt állítani.
Skeleton.java	11 KB	2023.május.11.	Skeleton osztály, amely a controller része.
Controller.java	641 bájt	2023.május.28.	Controller osztály, a menü és a játék elindításáért felelős.
GameController.java	16 KB	2023.május.28.	Controller osztály, a játéktábla nézet funkcionalitásáért felelős.
MenuController.java	2 KB	2023.május.28.	Controller osztály, a menü nézet funkcionalitásáért felelős.
Attachable.java	1 KB	2023.május.11.	Attachable interface. A model része.
Character.java	6 KB	2023.május.11.	Character absztrakt osztály. A model része.
Cistern.java	8 KB	2023.május.11.	Cistern osztály, a model része.
Field.java	8 KB	2023.május.11.	Field absztrakt osztály, a model része.
MechanicCharacter.java	4 KB	2023.május.11.	MechanicCharacter osztályt tartalmazza, amely a modelben van benne.

Nameable.java	277 bájt	2023.április.29.	Nameable interface, amely a model része.
Pipe.java	8 KB	2023.május.11.	Pipe osztály, amely a model része.
Pump.java	14 KB	2023.május.11.	Pump osztály, amely a model része.
SaboteurCharacter.java	1 KB	2023.május.11.	Model része: SaboteurCharacter osztály.
Steppable.java	254 bájt	2023.április.16.	Steppable interface-t tartalmazza, amely a model része.
WaterSource.java	6 KB	2023.május.11.	WaterSource osztályt tartalmazza, amely a model része.
test/PrototypeTest.java	4669 bájt	2023.május.11.	PrototypeTest osztályt tartalmazza, amely az összes test case-t futtatja.
test/input/[1-36].txt	5801 bájt	2023.május.11.	1-től 36-ig a tesztesetek bemenetei.
test/output/[1-36].txt	5582 bájt	2023.május.12.	1-től 36-ig a tesztesetek elvárt kimenetei.
View.java	1 KB	2023.május.28.	A nézeteket összefogó View osztály.
BoardView.java	13 KB	2023.május.28.	A játéktábla és a játék vége nézeteket összefogó View osztály.
MenuView.java	4 KB	2023.május.28.	A menü nézetet leíró View osztály.

### 13.1.2 Fordítás és telepítés

A projekt root mappájába navigálva a következő parancsot kiadva lehet fordítani a programot:

```
javac -nowarn -d ./out -cp ./lib/junit-jupiter-api-5.8.1.jar ./src/Model/*.java
./src/Controller/*.java ./src/View/*.java ./src/*.java ./test/*.java
```

### 13.1.3 Futtatás

Az általános használatú fordítást követően a következő parancsot kiadva lehet elindítani a programot:

```
java -cp ./out Main
```

**A legfrissebb információkért érdemes a README.md fájl utasításait követni!**

### 13.2 Értékelés

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Gál Kincső Dóra	BBFQ1I	20
Krafcsik Gergő	PAI2R6	20
Patay Viktória	ZNEO25	20
Szilágyi Anna	I7F4U6	20
Zsolt Sebestyén	RV6JJO	20

### 13.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2023.05.25. 8:30	1 óra	Gál, Krafcsik, Patay, Szilágyi, Zsolt	Megbeszélés, feladatok kiosztása.
2023.05.25. 8:30	2 óra	Gál	Menu elkészítése MenuView írása
2023.05.27. 14:00	3 óra	Szilágyi	BoardView írása
2023.05.27. 8:30	2 óra	Zsolt	GameController alapjainak megírása
2023.05.28. 10:00	0,5 óra	Gál	Fájllista
2023.05.28 9:30	3 óra	Patay	BoardView befejezés
2023.05.29. 9:30	3 óra	Szilágyi	BoardView javítása
2023.05.29 10:00	8 óra	Krafcsik	GameController befejezése
2023.05.29 14:00	2 óra	Patay	GameOver megtervezése és megírása
2023.05.30. 8:30	2 óra	Zsolt	Kód átnézése és hibák javítása

A dokumentum azonosítója: Jinfengopteryx

