

# 10. Prototípus beadása

44 – the\_grinders

Konzulens:

Ludmány Balázs

## Csapattagok

Andrási Gellért Péter	FOSASY	andراسي.gellert@edu.bme.hu	(kapcsolattartó)
Nás Levente Gellért	GWPEsm	nas.levente@edu.bme.hu	
Mayer Ádám	XYJP9S	mayeradam@edu.bme.hu	
Farkas Fanni	EU7XYP	farkasfanni@edu.bme.hu	
Bertók Dániel	H01HRM	bertokd@edu.bme.hu	

2023.05.15.

## 10. Prototípus beadása

### 10.1 Fordítási és futtatási útmutató

#### 10.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Desert.java	2 167 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű osztályt megvalósító programkód.
Game.java	4 181 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű osztályt megvalósító programkód.
Main.java	189 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű osztályt megvalósító programkód.
Person.java	8 174 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű osztályt megvalósító programkód.
Pipe.java	18 417 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű osztályt megvalósító programkód.
PipelineElement.java	11 765 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű osztályt megvalósító programkód.
Plumber.java	7 834 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű osztályt megvalósító programkód.
Proto.java	20 881 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű osztályt megvalósító programkód.
Pump.java	7 614 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű osztályt megvalósító programkód.
PumpTank.java	2 360 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű osztályt megvalósító programkód.
Random.java	2 549 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű

			osztályt megvalósító programkód.
Saboteur.java	1 348 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű osztályt megvalósító programkód.
Tickable.java	342 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű osztályt megvalósító programkód.
Timer.java	1 025 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű osztályt megvalósító programkód.
WaterSource.java	2 474 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű osztályt megvalósító programkód.
WaterTank.java	5 961 bájt	2023.05.08.	A fájl nevével megegyező nevű osztályt megvalósító programkód.
DamageDamageablePipe.dat	329 bájt	2023.05.14.	Pályaleíró fájl.
FixPipe.dat	329 bájt	2023.05.14.	Pályaleíró fájl.
FixPump.dat	646 bájt	2023.05.14.	Pályaleíró fájl.
MakeSlippery.dat	706 bájt	2023.05.14.	Pályaleíró fájl.
MakeSticky.dat	707 bájt	2023.05.14.	Pályaleíró fájl.
PersonMoveToFree.dat	789 bájt	2023.05.14.	Pályaleíró fájl.
PersonMoveToOccupied.dat	570 bájt	2023.05.14.	Pályaleíró fájl.
PickUpBothPipeEnds.dat	569 bájt	2023.05.14.	Pályaleíró fájl.
PickUpPipeFromOtherElement.dat	336 bájt	2023.05.14.	Pályaleíró fájl.
PickUpFromPump.dat	629 bájt	2023.04.14.	Pályaleíró fájl.
PlaceNewPump.dat	589 bájt	2023.05.14.	Pályaleíró fájl.
PropagateWater.dat	555 bájt	2023.05.14.	Pályaleíró fájl.
RedirectPump.dat	993 bájt	2023.05.14.	Pályaleíró fájl.
SeepWaterFromPipe.dat	264 bájt	2023.05.14.	Pályaleíró fájl.
SeepWaterFromPipeEnd.dat	112 bájt	2023.05.14.	Pályaleíró fájl.
input1.txt	71 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámú teszteset bemenete.
input2.txt	135 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámú teszteset bemenete.
input3.txt	90 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámú teszteset bemenete.
input4.txt	113 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámú teszteset bemenete.
input5.txt	220 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámú teszteset bemenete.
input6.txt	91 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámú teszteset bemenete.

input7.txt	129 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámu teszteset bemenete.
input8.txt	116 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámu teszteset bemenete.
input9.txt	196 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámu teszteset bemenete.
input10.txt	138 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámu teszteset bemenete.
input11.txt	52 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámu teszteset bemenete.
input12.txt	75 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámu teszteset bemenete.
input13.txt	185 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámu teszteset bemenete.
input14.txt	107 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámu teszteset bemenete.
input15.txt	233 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámu teszteset bemenete.
input16.txt	121 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámu teszteset bemenete.
input17.txt	132 bájt	2023.05.10.	Adott sorszámu teszteset bemenete.
expected1.txt	185 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámu teszteset elvart kimenete.
expected2.txt	269 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámu teszteset elvart kimenete.
expected3.txt	256 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámu teszteset elvart kimenete.
expected4.txt	387 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámu teszteset elvart kimenete.
expected5.txt	613 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámu teszteset elvart kimenete.
expected6.txt	266 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámu teszteset elvart kimenete.
expected7.txt	374 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámu teszteset elvart kimenete.
expected8.txt	299 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámu teszteset elvart kimenete.
expected9.txt	588 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámu teszteset elvart kimenete.

expected10.txt	168 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámú teszteset elvárt kimenete.
expected11.txt	45 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámú teszteset elvárt kimenete.
expected12.txt	137 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámú teszteset elvárt kimenete.
expected13.txt	456 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámú teszteset elvárt kimenete.
expected14.txt	305 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámú teszteset elvárt kimenete.
expected15.txt	341 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámú teszteset elvárt kimenete.
expected16.txt	256 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámú teszteset elvárt kimenete.
expected17.txt	294 bájt	2023.05.15.	Adott sorszámú teszteset elvárt kimenete.

### 10.1.2 Fordítás

1. Tömörítse ki a fájlokat tartalmazó zip állományt.
2. Nyisson meg egy parancssort a kitömörített mappában található `src` mappában. (pl. Windows-on explorer.exe-vel a mappába navigálva az útvonal mezőbe írja be, hogy `cmd` majd üssön entert, vagy egy tetszőleges helyről indított parancssorban a `cd` paranccsal navigáljon az `src` mappába.
3. A class fájlok létrehozásához adja ki a következő parancsot: `javac *.java`. Ezzel el is készült a JVM számára futtatható bájtkód.

### 10.1.3 Futtatás

1. Nyisson meg egy parancssort a kitömörített mappában. (pl. Windows-on explorer.exe-vel a mappába navigálva az útvonal mezőbe írja be, hogy `cmd` majd üssön entert, vagy egy tetszőleges helyről indított parancssorban a `cd` paranccsal navigáljon a kitömörített mappába.)
2. Adjuk ki a `type input\inputX.txt | java -cp .\src; Main > result\resultX.txt` parancsot, ahol `X` a futtatandó teszteset (8.2.X fejezet) száma. Ekkor elkészül a program kimenetét tartalmazó resultX.txt fájl.
3. A kapott és a várt kimenet összehasonlítására használjuk a `fc result\resultX.txt expected\expectedX.txt` parancsot, ahol `X` az előző (2.) lépésben futtatott teszt száma.

## 10.2 Tesztek jegyzőkönyvei

### 10.2.1 Damage Pipe (Damageable Pipe)

Tesztelő neve	Farkas Fanni
Teszt időpontja	2023. 05. 15. 10:00

### 10.2.2 Damage Pipe (Not Damageable Pipe)

Tesztelő neve	Farkas Fanni
Teszt időpontja	2023. 05. 15. 10:05

Tesztelő neve	Farkas Fanni
Teszt időpontja	2023. 05. 14. 22:00
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A Proto osztály sikeres javítás esetén sikertelen eredményt írt ki.
Változtatások	A fent leírt metódus javítása.

Tesztelő neve	Farkas Fanni
Teszt időpontja	2023. 05. 14. 22:05
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A Részletes tervek dokumentumban leírt elvárt kimenet hibás, hiányzik belőle a „A cső nem lyukasztható ki ennyi ideig: 5.” sor.
Változtatások	Az elvárt kimenethez hozzávettük az előző pontban leírt sort.

### 10.2.3 Fix Pump

Tesztelő neve	Farkas Fanni
Teszt időpontja	2023. 05. 15. 10:10

### 10.2.4 Fix Pipe

Tesztelő neve	Farkas Fanni
Teszt időpontja	2023. 05. 15. 10:15

### 10.2.5 Pick Up Pipe (From Pump)

Tesztelő neve	Mayer Ádám
Teszt időpontja	2023.05.15. 12:00

Tesztelő neve	Mayer Ádám
---------------	------------

<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.14 22:05
<b>Teszt eredménye</b>	sikertelen
<b>Lehetséges hibaok</b>	plumber csővég felvételért szükséges függvénye hibás (PickUpPipe, PickUpPipeEnd)
<b>Változtatások</b>	a hibás függvény javítása

### 10.2.6 Pick Up Pipe End (From WaterTank)

<b>Tesztelő neve</b>	Mayer Ádám
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.15. 13:00

### 10.2.7 Pick Up Both Pipe Ends

<b>Tesztelő neve</b>	Mayer Ádám
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.14. 22:10

### 10.2.8 Pick Up Pipe (From Other Element)

<b>Tesztelő neve</b>	Mayer Ádám
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.14. 22:30

<b>Tesztelő neve</b>	Mayer Ádám
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.14. 22:15
<b>Teszt eredménye</b>	sikertelen
<b>Lehetséges hibaok</b>	fel lehet venni a csövet teljesen a waterTankról, rossz kimenet
<b>Változtatások</b>	kimenet: elem felvétele sikeres. csővég felvétele sikeres.

### 10.2.9 Place New Pump

<b>Tesztelő neve</b>	Bertók Dániel
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.14. 23:37

<b>Tesztelő neve</b>	Bertók Dániel
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.14. 21:22
<b>Teszt eredménye</b>	Sikertelen. Pálya betöltésekor exceptiont dob.
<b>Lehetséges hibaok</b>	Nem lett lekezelve az az eset, amikor nincsen szomszédja a létrehozott pályaelemnek.
<b>Változtatások</b>	A PipelineElement és a Pump setup függvénye kezeli, hogyha a pályaleíróban nullt kap a kérdéses paramétereknél. A részletes tervekhez képest a szomszéd nélküli pumpának a kimeneten nem -1 hanem 0 jelenítünk meg, mint a toPipeIdx és fromPipeIdx értéke.

### 10.2.10 Person Move To Free

<b>Tesztelő neve</b>	Bertók Dániel
----------------------	---------------

<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.14. 21:20
------------------------	-------------------

### 10.2.11 Person Move To Occupied

<b>Tesztelő neve</b>	Bertók Dániel
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.14. 21:21

### 10.2.12 Propagate Water

<b>Tesztelő neve</b>	Bertók Dániel
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.15. 10:23

<b>Tesztelő neve</b>	Bertók Dániel
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.14. 21:10
<b>Teszt eredménye</b>	Sikertelen. A víz nem jut el a ciszternáig.
<b>Lehetséges hibaok</b>	Az WaterSource osztály nem valósította meg a Tickables interfacet.
<b>Változtatások</b>	A WaterSource osztály ki lett egészítve az interface-szel.

### 10.2.13 Seep Water From Pipe End

<b>Tesztelő neve</b>	Nás Levente
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.15. 11:50

<b>Tesztelő neve</b>	Nás Levente
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.14. 21:20
<b>Teszt eredménye</b>	Sikertelen Hibát kiváltó parancs: saboteurPoints Elvárt kimenet: 5 Kapott kimenet: 0
<b>Lehetséges hibaok</b>	Kétszer van meghívva a game removeFinishedWater() függvény.
<b>Változtatások</b>	A WaterTank tick függvényében főlegesen van ott a removeFinishedWater() függvényhívás.

### 10.2.14 Seep Water From Pipe

<b>Tesztelő neve</b>	Nás Levente
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.15. 11:45

<b>Tesztelő neve</b>	Nás Levente
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.14. 20:34
<b>Teszt eredménye</b>	Sikertelen Hibát kiváltó parancs: saboteurPoints Elvárt kimenet: 5 Kapott kimenet: 10
<b>Lehetséges hibaok</b>	Kétszer van meghívva a game removeFinishedWater() függvény. Egyszer a propagateWater hívásakor és egyszer a pipe tick függvényében.



<b>Változtatások</b>	A pipe tick függvényéből ki kell venni a isDamaged if block-ot.
----------------------	---

### 10.2.15 Redirect Pump

<b>Tesztelő neve</b>	Nás Levente
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.15. 12:04

<b>Tesztelő neve</b>	Nás Levente
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.14. 20:10
<b>Teszt eredménye</b>	Sikertelen Hibát kiváltó parancs: state waterTank1 Elvárt kimenet: waterLevel:0 Kapott kimenet: waterLevel:5
<b>Lehetséges hibaok</b>	A Pump osztály nem ellenőrizte le, hogy a from index helyes-e.
<b>Változtatások</b>	A Pump osztályban kell megvalósítani egy if block-al egy index csekket.

### 10.2.16 Make Sticky

<b>Tesztelő neve</b>	Andrási Gellért
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.15. 10:29

<b>Tesztelő neve</b>	Andrási Gellért
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.14. 19:52
<b>Teszt eredménye</b>	Sikertelen. Hibát kiváltó parancs: move saboteur 0 Elvárt kimenet: Új pozíció: pump1. Kapott kimenet: A játékos körének vége.
<b>Lehetséges hibaok</b>	Úgy próbáltuk mozgatni a saboteur-t, hogy már vége van a körének.
<b>Változtatások</b>	debug módban betöltött játék folyamán a játékosok tetszőleges sorrendben léphetnek

### 10.2.17 MakeSlippery

<b>Tesztelő neve</b>	Nás Levente
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.15. 9:47

<b>Tesztelő neve</b>	Nás Levente
<b>Teszt időpontja</b>	2023.05.14. 21:54
<b>Teszt eredménye</b>	Sikertelen. Hibát kiváltó parancs: move saboteur 0 Elvárt kimenet: Új pozíció: pump1. Kapott kimenet: A játékos körének vége.
<b>Lehetséges hibaok</b>	Úgy próbáltuk mozgatni a saboteur-t, hogy már vége van a körének.
<b>Változtatások</b>	debug módban betöltött játék folyamán a játékosok tetszőleges sorrendben léphetnek

**10.3Értékelés**

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Andrási Gellért Péter	FOSASY	20%
Nás Levente Gellért	GWPESM	20%
Mayer Ádám	XYJP9S	20%
Farkas Fanni	EU7XYP	20%
Bertók Dániel	H01HRM	20%

**10.4 Napló**

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2023.05.08. 16:00	0,25 óra	Mayer, Farkas, Bertók, Andrási, Nás	Értekezlet: feladatok kiosztása. Döntések: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Person, Plumber, Saboteur - Bertók</li> <li>• PipelineElement, Random, Timer - Farkas</li> <li>• Pump, Desert, WaterSource, PumpTank – Nás</li> <li>• Pipe, WaterTank, Game – Mayer</li> <li>• Proto, Tickable interface – András</li> </ul> Határidő: 2023.05.15.
2023.05.08. 17:00	1 óra	András	Új GitLab, Skeleton -> Proto refactor, Proto tagváltozóinak frissítése
2023.05.09. 20:00	4 óra	András	Proto parancsértelmezés, végrehajtás, szükséges függőségek felderítése, javítása
2023.05.09. 20:00	2 óra	Farkas	PipelineElement, Random, Timer osztályok frissítése
2023.05.10. 8:00	1 óra	Nás	Pump, PumpTank, WaterSource, Desert osztályok megvalósítása
2023.05.10. 9:30	1 óra	Bertók	Person, Plumber, Saboteur osztályok frissítése.
2023.05.10. 19:00	3 óra	András	Proto fájlbeolvasás, szükséges újabb map-ek létrehozása, parancsbeolvasás javítás, input fájlok létrehozása
2023.05.11. 20:30	1 óra	András	Pályaleíró fájl létrehozás, Proto számára szükséges függőségek összegyűjtése
2023.05.11. 23:00	3 óra	Mayer	Pipe, WaterTank, Game új funkciók implementálása, setup és toString függvények
2023.05.13. 8:00	2 óra	Nás	Pump, PumpTank, WaterSource, Desert osztályok javítása
2023.05.13. 23:00	1,5 óra	Mayer	Game maradék funkciói, setup függvények javítása
2023.05.14. 13:30	1 óra	András	Saboteur paraméterének javítása a pályaleíróban, időközben elkészült függőségeket használó függvények kommentjeinek törlése
2023.05.14. 14:00	2 óra	Nás	Pump, PumpTank, WaterSource, Desert osztályok frissítése
2023.05.14. 16:00	1 óra	Farkas	Első 4 pályaleíró elkészítése + javítások
2023.05.14. 15:00	2 óra	Mayer	setup függvények debugolása, toStringek javítása, game funkciók implementálása
2023.05.14. 19:00	1 óra	András	Proto: további frissült függvényekhez adaptálása, pickUpPipeEnd megvalósítása
2023.05.14. 18:00	5 óra	Bertók	Person osztály javítása, pályaleíró fájlok elkészítése, tesztelés.

2023.05.14. 20:00	3 óra	Farkas	Javítások, pályaleíró fájlok elkészítése, tesztelés
2023.05.15. 10:00	1 óra	Bertók	Dokumentum javítása.
2023.05.15. 10:00	1 óra	Nás	Pump és pályaleírók javítása
2023.05.15. 10:00	1 óra	Andrási	Bemenet beolvasásának javítása, tesztelés
2023.05.15. 12:00	1 óra	Mayer	javítások, doksi
2023.05.15. 11:00	1 óra	Farkas	javítások, doksi