

6. Szkeleton elkészítése

80 – StringIndexOutOfBoundsException

Konzulens:

Vörös András

Csapattagok

Borbély András
Ignáth Dávid
Hölbling Botond
Tasi Gergő
Kerekes Adrienne

JJF6NO
C0VCBW
Z370H4
BRY27P
GFVHSO

sadneutrino@tutanota.com
saviourdavid420@gmail.com
botetta@gmail.com
tasigergo6@gmail.com
ker.adrienne@gmail.com (kapcsolattartó)

6. Szkeleton beadás

6.1 Javítások

UseCase-ek:

Use-case neve	Szabotor csövet lyukaszt
Rövid leírás	A Szabotor kilyukasztja a csövet
Aktorok	Szabotor
Forgatókönyv	1: A szabotőr kilyukasztja a vizet és így a csőbe levő víz kifolyik
Alternatív forgatókönyv	1.A: A szabotőr nem csövet, vagy lyukas csövet szeretne kilyukasztani, nem történik semmi

Use-case neve	Pumpa vizet pumpál
Leírás	A pumpa a bemeneti csőből vizet pumpál a kimeneti csőbe
Aktorok	Controller
Forgatókönyv	1.: A pumpa a bemeneti csőbőben levő mennyiséget csökkenti. 2.: A pumpa a kimeneti csőben levő víz mennyiségét növeli
Alternatív forgatókönyv	1.A.1: A pumpa nem tudja a bemeneti csőben levő vízmennyiséget csökkenteni 1.A.2: A pumpa a tárolójából tölti át a csőbe a vizet.
Alternatív forgatókönyv	1.B.1: A pumpa nem tud elég vizet a kimenő csőbe juttatni, amennyit tud belepumpál

Szkeleton kezelőfelülete:

Szabotőr kilyukasztja a csövet, amin áll:

Függvényhívás: sz:Lyukaszt()

6.2 Fordítási és futtatási útmutató

6.2.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
AktivElem.class	2 KB	2023.04.15.	Egy absztrakt osztály, ami a pumpák a ciszternák és a források őse.
Ciszterna.class	3 KB	2023.04.15.	A Ciszterna a pálya aktív eleme. Azért felelős, hogy vizet nyeljen el, amit a csőhálózaton keresztül kap. Továbbá Pumpákat és Csöveket termel.
Cso.class	5 KB	2023.04.15.	A cső osztály a pálya egy passzív eleme.

Forras.class	2 KB	2023.04.15.	A Forrás a pálya aktív eleme.
Jatekos.class	4 KB	2023.04.15.	A játékos az, amit a játékos irányíthat, egy absztrakt osztály.
Main.class	4 KB	2023.04.15.	Tesztelést végző függvények kezelése.
Mezo.class	6 KB	2023.04.15.	A pályán szereplő összes elemért felelős absztrakt osztály.
Palya.class	1 KB	2023.04.15.	A pálya tárolja a mezőket és a játékosokat.
Pumpa.class	3 KB	2023.04.15.	A pumpa a pálya aktív eleme.
Szabotor.class	1 KB	2023.04.15.	A szabotőr a játékban az egyik játszható játékos, a feladatuk, hogy megakadályozzák, azt, hogy a víz a ciszternába érjen.
Szerelo.class	5 KB	2023.04.15.	A szerelő a játékosok egyik típusa.
UseCase1_4.class	3 KB	2023.04.16.	Az 5.2.1, 5.2.2, 5.2.3, 5.2.4 Use Case esetek tesztelésének megvalósításáért felelős osztály
UseCase5.class	1 KB	2023.04.16.	Az 5.2.5 Use Case eset tesztelésének megvalósításáért felelős osztály
UseCase6.class	1 KB	2023.04.16.	Az 5.2.6 Use Case eset tesztelésének megvalósításáért felelős osztály
UseCase7.class	1 KB	2023.04.16.	Az 5.2.7 Use Case eset tesztelésének megvalósításáért felelős osztály
UseCase8.class	4 KB	2023.04.16	Az 5.2.8 Use Case eset tesztelésének megvalósításáért felelős osztály
UseCase9.class	4 KB	2023.04.16	Az 5.2.9 Use Case eset tesztelésének megvalósításáért felelős osztály
UseCase10.class	2 KB	2023.04.16	Az 5.2.10 Use Case eset tesztelésének megvalósításáért felelős osztály

UseCase11_15.class	4 KB	2023.04.16.	Az 5.2.11, 5.2.12, 5.2.13, 5.2.14, 5.2.15 Use Case esetek tesztelésének megvalósításáért felelős osztály
UseCase16.class	4 KB	2023.04.16.	Az 5.2.16, 5.2.17, 5.2.18, 5.2.19 Use Case esetek tesztelésének megvalósításáért felelős osztály
UseCaseNull.class	1 KB	2023.04.16	A szabotőr kilyukasztja a csövet Use Case esetek tesztelésének megvalósításáért felelős osztály

6.2.2 Fordítás és futtatás

6.2.2.1 Fordítás:

Az alábbi parancsokkal lehet futtatni:

```
javac -d javacompiled src/main/java/projlab/*.java
cd javacompiled
java projlab.Main
```

Aki szeretné egyszerűbben futtatni:

Linux: ./gradlew run

Windows: ./gradle.bat run

6.2.2.2 Futtatási információk

A program benetet fog kérni, hogy melyik Use-Case-re szeretnének tesztet futtatni.

Majd kiírja a tesztesetek által generált kimenetet.

(Ezek az objektumok nevében eltérhet a dokumentációtól, mert ott mi egyszerű neveket adhattunk az objektumoknak, viszont a java bonyolultabb neveket ad.)

6.3 Értékelés

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Borbély András	JJF6NO	20%
Tasi Gergő	BRY27P	20%
Hölbling Botond	Z370H4	20%
Ignáth Dávid	C0VCBW	20%
Kerekes Adrienne	GFVHSO	20%

6.4 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2023.04.06 15:00	1 óra	Borbély	Tevékenység: Build system összerakása
2023.04.08 18:00	1 óra	Kerekes Ignáth Tasi Borbély	Értekezlet: Döntések: Feladatok szétosztása, konzultáció átbeszélése
2023.04.15 14:00	30 perc	Borbély	Tevékenység: Fordítási útmutató elkészítése, Tartalomjegyzék elkészítése
2023.04.15. 15:00	3 óra	Kerekes	Tevékenység: Szabotőr/Szerelő pumpát állít, Szerelő csövet/pumpát javít tesztesetek elkészítése
2023.04.15 16:00	1 óra	Borbély	Tevékenység: Jdoc készítése
2023.04.15 21:00	1 óra	Borbély	Tevékenység: Pupában hiba javítása
2023.04.15 21:00	0.5 óra	Borbély	Tevékenység: Use-case tesztek készítése
2023.04.15 21:00	2 óra	Tasi	Tevékenység: Usecase 16 – 19 hez szükséges függvények implementálása
2023.04.16 10:00	4 óra	Hölbling	Tevékenység: Lépéssel kapcsolatos funkciók elkezdése
2023.04.16 14:00	0.5 óra	Borbély	Tevékenység: Git shenanigans + Cso készít függvény a ciszternában
2023.04.16. 16:00	3 óra	Kerekes	Tevékenység: Szabotőr/Szerelő pumpát állít, Szerelő csövet/pumpát javít tesztesetek javítása és tesztosztály elkészítése, javadoc kommentek készítése

2023.04.16. 16:15	4 óra	Tasi	Tevékenység: Kimaradt függvények a 16-os usecase-hez implementálása, csovetFelcsatolTest, csovetLeccsatolTest, csoreProbalFelcsatolni, csorolProbalLeccsatolniTest teszesetek implementálása
2023.04.16 16:00	1 óra 20 perc	Hölbling	Tevékenység: Lépéssel kapcsolatos funkciók folytatása
2023.04.16 17:45	20 perc	Hölbling	Tevékenység: Lépéssel kapcsolatos funkciókban kisebb javítások
2023.04.17 12:00	4 óra	Ignath	Tevékenység: UseCase 8- 10 tesztek es hozza kapcsolodo fuggvenyek elkeszítése
2023.04.16 19:00	3 óra	Borbély	Git mergelések, kommentelések, pull requestek átnézése
2023.04.17 2:00	10 perc	Borbély	Munkaóra számolás