

H1 – Projektterv

Szoftverfejlesztési Projekt

Csapat neve: Infinite Loopers

Tantárgy: Szoftvertechnológia

Oktató: Dr. Mileff Péter, Jlidi Ali

September 23, 2025

Contents

1	Csapattagok és struktúra	2
2	Fejlesztési terv: Mérőföldkövek és várt eredmények	2
3	Programozási nyelvek és fejlesztő eszközök	3
4	Tervezett módszerek és technikák	3
5	Tervezett dokumentumok és idővonal	4
6	Tesztelési követelmények	4
7	Bemutatás és leszállítás	5
8	Információs források	5

1. Csapattagok és struktúra

Név	Szerepkör	Felelősségek
Balogh Martin	Csapatvezető	Csapat koordinációja, motiváció
Takács Antal Levente	Fejlesztő	Kód ellenőrzés és fő game loop írása
Vizi Gergő	Dokumentáció felelős, tesztelő	Kommunikáció, dokumentáció készítés
Kriston-Széles Benedek	Tesztelő, Dokumentació	Minőségbiztosítása, dokumentáció készítés
Tverdota Kristóf	Tesztelő, Fejlesztő	Kód ellenőrzés, fejlesztés

Csapatkommunikáció:

Discord, Teams, Messenger, Személyes meeting

2. Fejlesztési terv: Mérföldkövek és várt eredmények

Mérföldkő	Leszállítandó	Határidő
H1	Projektterv	2025.09.28
H2	Vízió dokumentum, Frissített projekt-terv, Munkanapló	2025.10.19
H3	SRS, Szótár, Felhasználói kézikönyv első verziója	2025.11.02
H4	Analízis modell, Rendszertervezési dokumentum	2025.11.23
H5	Prototípus implementáció, Tesztelési terv	2025.12.07

Megjegyzések:

Október 23-i hosszú hétvége miatt a csapat nem dolgozik.

3. Programozási nyelvek és fejlesztő eszközök

Programozási nyelvek

Python - kezdő barát és a projekt ötletünk nem kíván komplexebb nyelvet

IDE / Fejlesztői eszközök

Visual Studio Code - lightweight code editor elegendő a projkethez

Verziókezelő rendszer

GitHub

Framework-ök / Könyvtárak

Pygame - 2d platformer játékhoz jelenlegi legjobb könyvtár amit pythonnal lehet használni

4. Tervezett módszerek és technikák

Fejlesztési módszertan

Iteratív és inkrementális fejlesztés, heti minimum 1 meeting és feladatok kiértékelése.

Tesztelési technikák

Manual Testing, Exploratory testing, Playtesting, hibajegyzék vezetése. Egyszerű unit tesztek modulokra.

Telepítési technikák

Csomagkezelő telepítés (pacman vagy anaconda)

5. Tervezett dokumentumok és idővonal

Dokumentum	Felelős csapattag	Határidő
Vízió dokumentum	Balogh Martin	2025.10.19
Szoftverkövetelmény specifikáció (SRS)	Kriston-Széles Benedek	2025.11.02
Szótár	Vizi Gergő	2025.11.02
Analízis modell	Tverdota Kristóf	2025.11.23
Rendszertervezési dokumentum	Balogh Martin	2025.11.23

Felhasználói dokumentáció	Vizi Gergő	2025.11.02
Tesztelési terv	Takács Antal Levente	2025.12.07
Prototípus kód	Takács Antal Levente	2025.12.07

6. Tesztelési követelmények

Tesztelés típusai

Unit tesztek, Integrációs tesztek, Rendszertesztek, Manual / playtesting

Teszteléshez használt eszközök

PyTest / unittest, Pygame beépített debug üzenetek

Minőségi mutatók

Konstans 60Fps, stabil futás, 85%

7. Bemutatás és leszállítás

Bemutatási mód

Elő demó projektorral és tesztadatokkal a funkciók bemutatására

Leszállítási mód

A végterméket GitHub repó és telepíthető fájl formájában adjuk át.

Tervezett dátum

14. hét – végső prezentáció napja.

8. Információs források

- Pygame dokumentáció <https://www.pygame.org/docs/>
- GeeksforGeeks <https://www.geeksforgeeks.org/>
- Python dokumentáció <https://www.python.org/>

Jóváhagyás

Csapatvezető aláírása:

Oktató aláírása: