# **2.** **Követelmény, projekt, funkcionalitás**

## **2.1** **Bevezetés**

### **2.1.1** **Cél**

*[A dokumentum célja]  
!!!!!!Meghagyom a zárójelekben lévő részt, hogy lássuk miről kell írni. Feel free, hogy beleszerkessz*

*Jelen dokumentum célja, hogy a csapat átfogó képet kapjon a rájuk váró feladatról, definiálja a szoftverrel szemben támasztott követelményeket, alapvető felépítését, és a funkcionalitását. További cél, hogy a fent említett alapkövek lefektetése után, a szoftver fejlesztése során irányelveket biztosítson a fejlesztők számára, amelyeket követhetnek.*

### **2.1.2** **Szakterület**

*[A kialakítandó szoftver milyen területen használható, milyen célra]*

*A szoftver egy többszemélyes játék megvalósítása, így a játékiparban van jelentős szerepe: a felhasználók szórakoztatása. A forráskódban megtalálható algoritmusok, eljárások felhasználhatóak oktatási célokra, maga a játék kezdő és haladó szintű diákok részére mintaprogramként bemutatható.*

### **2.1.3** **Definíciók, rövidítések**

*[A dokumentumban használt definíciók, rövidítések magyarázata]*

*Algoritmusok: Elemi gépi műveletek lánca, amelyek valamilyen logikát valósítanak meg.  
Architekturális kép: Szoftver belső szerkezetét szemléltető ábra.  
Háttértár: A számítógép egy olyan része, amely adatokat képes tárolni úgy, hogy azok a számítógép leállítása után sem vesznek el.  
Szoftver: Számítógépeken futtatható program.*

### **2.1.4** **Hivatkozások**

*[A dokumentumban használt anyagok, web-oldalak felsorolása]*

*https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02*

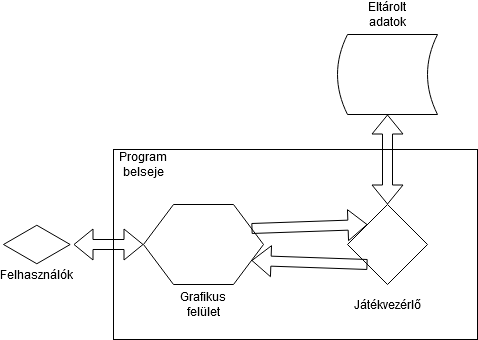
### **2.1.5** **Összefoglalás**

*[A dokumentum további részeinek rövid ismertetése]*

## **2.2** **Áttekintés**

### **2.2.1** **Általános áttekintés**

*[A kialakítandó szoftver legmagasabb szintű architekturális képe. A fontosabb alrendszerek felsorolása, a közöttük kialakítandó interfészek lényege, a felhasználói kapcsolatok alapja. Esetleges hálózati és adattárolási elvárások.]*

*A legmagasabb szintű architekturális kép:  
*

*A program helyes működésének szempontjából a játékvezérlő egység a legfontosabb; ide vetülnek le a grafikus felületen keresztül kiadott parancsok. A játékvezérlő felel a jégmezőn található valamennyi elem szabályos viselkedéséért (Pl: A hóval fedett lyukakon át kell esniük a játékosoknak), az adatok mentéséért és betöltéséért. A grafikus megjelenítéshez szükséges információkat a játékvezérlő szolgáltatja.*

*A grafikus felületen keresztül működtetik (játszák) a játékot, és nyilvánvalóan a játék megjelenítését szolgáltatja.*

*A háttértáron a programfájloknak, grafikus elemeket tartalmazó fájlnak és mentésnek kell helyet biztosítanunk. A mentések a pálya egy bizonyos állapotának tetszőleges időpontban történő visszaállítására szolgálnak.*

*Hálózatot nem használ a rendszer, a felhasználók egy számítógépen keresztül tudnak részt venni a játékban. A játékosok meghatározott sorrendben következnek egymás után, a céljuk közös, és kooperációra van szükségük a játék megnyerése érdekében.*

### **2.2.2** **Funkciók**

[A feladat kb. 4000 karakteres (kb 1,5 oldal) részletezettségű magyar nyelvű leírása. Nem szerepelhetnek informatikai kifejezések.]

### **2.2.3** **Felhasználók**

*[A felhasználók jellemzői, tulajdonságai]*

### **2.2.4** **Korlátozások**

*[Az elkészítendő szoftverre vonatkozó – általában nem funkcionális - előírások, korlátozások.]*

### **2.2.5** **Feltételezések, kapcsolatok**

*[A Hivatkozásokban felsorolt anyagok, web-oldalak kapcsolódása a feladathoz, melyik milyen szempontból érdekes, milyen inputot ad.]*

## **2.3** **Követelmények**

### **2.3.1** **Funkcionális követelmények**

[Az alábbi táblázat kitöltésével készítendő. Dolgozzon ki követelmény azonosító rendszert! Az ellenőrzés módja szokásosan bemutatás és/vagy kiértékelés. Prioritás lehet alapvető, fontos, opcionális. Az alapvető követelmények nem teljesítése végzetes. Forrás alatt a követelményt előíró anyagot, szervezetet kell érteni. Esetünkben forrás lehet maga a csapat is, mikor ő talál ki követelményt. Use-case-ek alatt az adott követelményt megvalósító használati esete(ke)t kell megadni.]

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Use-case** | **Komment** |
|  |  |  |  |  |  |  |

### **2.3.2** **Erőforrásokkal kapcsolatos követelmények**

[A szoftver fejlesztésével és használatával kapcsolatos számítógépes, hardveres, alapszoftveres és egyéb architekturális és logisztikai követelmények]

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Komment** |
|  |  |  |  |  |  |

### **2.3.3** **Átadással kapcsolatos követelmények**

[A szoftver átadásával, telepítésével, üzembe helyezésével kapcsolatos követelmények]

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Komment** |
|  |  |  |  |  |  |

### **2.3.4** **Egyéb nem funkcionális követelmények**

[A biztonsággal, hordozhatósággal, megbízhatósággal, tesztelhetőséggel, a felhasználóval kapcsolatos követelmények]

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Komment** |
|  |  |  |  |  |  |

## **2.4** **Lényeges use-case-ek**

[A 2.3.1-ben felsorolt követelmények közül az alapvető és fontos követelményekhez tartozó használati esetek megadása az alábbi táblázatos formában.]

### **2.4.1** **Use-case leírások**

[Minden use-case-hez külön]

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** |  |
| **Rövid leírás** |  |
| **Aktorok** |  |
| **Forgatókönyv** |  |

### **2.4.2** **Use-case diagram**

## **2.5** **Szótár**

[A szótár a követelmények alapján készítendő fejezet. Egy szótári bejegyzés definiálásához csak más szótári bejegyzések és köznapi – a feladattól független – fogalmak használhatók fel. A szótár mérete kb. 1-2 oldal legyen. A bejegyzések legyenek ABC sorrendben!]

## **2.6** **Projekt terv**

[Tartalmaznia kell a projekt végrehajtásának lépéseit, a lépések, eredmények határidejét, az egyes feladatok elvégzéséért felelős személyek nevét és beosztását, a szükséges erőforrásokat, stb. Meg kell adni a csoportmunkát támogató eszközöket, a választott technikákat! Definiálni kell, hogy hogyan történik a dokumentumok és a forráskód megosztása!]

## **2.7** **Napló**

*[A napló tartalmazza az előző beadás óta eltelt időszak történéseit időrendben. A naplóból egyértelműen ki kell derülnie, hogy az egyes anyagrészeket ki és mennyi idő alatt készítette.*

*A napló bejegyzésekből áll. Minden bejegyzésnek tartalmaznia kell:*

* *a történés kezdetének időpontját, nap-óra pontossággal*
* *a történés időtartamát, óra felbontással*
* *a szereplő(k) nevét (Kérjük a szereplők VEZETÉKNEVÉT használni)*
* *a tevékenység leírását.*

*Amennyiben a tevékenységben több szereplő vesz részt, akkor az a tevékenység csak értekezlet lehet, amelynek az eredményei DÖNTÉSEK. A döntéseket precízen meg kell szövegezni (Pl.: Az X objektum Y és Z metódusainak kódját W készíti el Q határidőre).*

*Ha a bejegyzés egyetlen személyhez kötődik, akkor meg kell adni, hogy a tevékenység milyen dologra irányul. A dolog a feladat kapcsán elkészítendő termék, amelynek a (esetleg korábban) beadott anyagban megtalálhatónak kell lenni.*

*A naplóbejegyzés felbontásának egysége szöveges, rajzos anyag esetében az ábra, diagram, vagy kb. fél-egy oldalnyi szöveg. Kódban az egység a metódus. (Pl.: A 3. ábrán látható szekvencia-diagram kidolgozása, vagy az X objektum Y és Z metódusainak kódolása és belövése.)]*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevők** | **Leírás** |
| 2010.03.21. 18:00 | 2,5 óra | Horváth  Németh  Tóth  Oláh | Értekezlet.  Döntés: Horváth elkészíti az osztálydiagramot, Oláh a use-case leírásokat. |
| 2010.03.23. 23:00 | 5 óra | Németh | Tevékenység: Németh implementálja a *Kukac* osztály *eszik* és *maszik* metódusát. |
| … | … | … | … |