

# 5. Szkeleton tervezés

48 – modell

Konzulens:

Vörös András

## Csapattagok

Erős Enikő  
Abordán Péter  
Somogyi Bence  
Csényi Livia Ibolya  
Erdei Emerencia

PG3XAH  
YI8RGD  
Q79IBL  
VFYMT3  
Z8HFEC

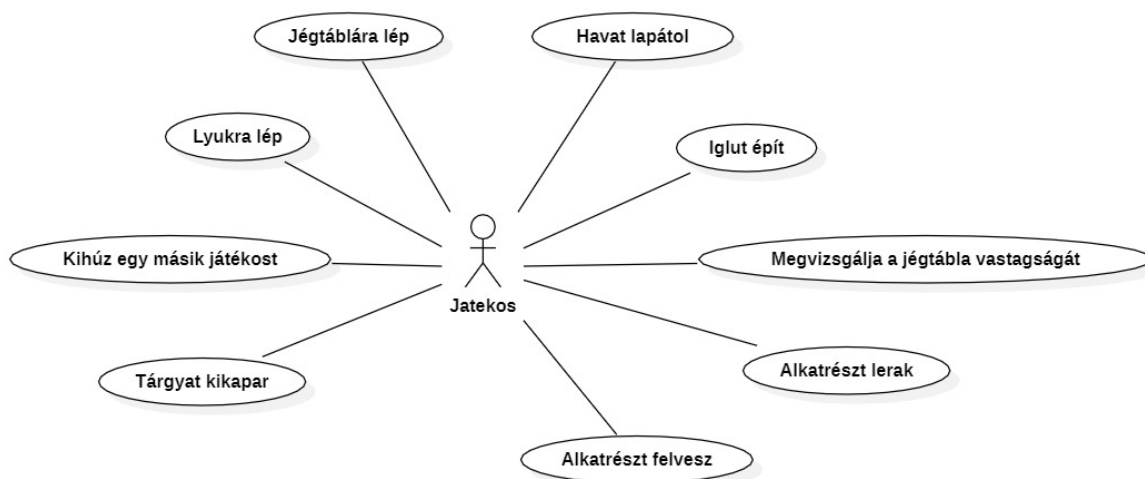
eros\_eniko@yahoo.com  
abordanpeter@gmail.com  
bence.somogyi56@gmail.com  
livia.csenyi@gmail.com  
erdei.emerencia@gmail.com

2020.03.22.

## 5. Szkeleton tervezése

### 5.1 A szkeleton modell valóságos use-case-ei

#### 5.1.1 Use-case diagram



#### 5.1.2 Use-case leírások

Use-case neve	Jégtáblára lép
Rövid leírás	Lemodellezzük azt a folyamatot, amikor egy játékos egy jégtáblára lép.
Aktorok	Jatekos
Forgatókönyv	1.A program a képernyőre írja a lépéssel járó függvényhívásokat.

Use-case neve	Lyukra lép
Rövid leírás	Az a folyamat, amikor egy lyukra lép a játékos.
Aktorok	Jatekos
Forgatókönyv	1.A program a képernyőre írja a lyukba eséssel járó függvényhívásokat.

Use-case neve	Havat lapátol
Rövid leírás	Lemodellezzük, azt a folyamatot, ahogy a játékos havat lapátol.
Aktorok	Jatekos
Forgatókönyv	1.A program a képernyőre írja a lapátolással járó függvényhívásokat.

<b>Use-case neve</b>	Tárgyat kikapar
<b>Rövid leírás</b>	A játékos kikapar egy tárgyat a jégtáblából.
<b>Aktorok</b>	Jatekos
<b>Forgatókönyv</b>	1.A program a képernyőre írja a tárgy kikaparásával járó függvényhívásokat.

<b>Use-case neve</b>	Kihúz egy másik játékost
<b>Rövid leírás</b>	Lemodellezzük azt a folyamatot, amikor egy játékos kihúz egy másikat a lyukból.
<b>Aktorok</b>	Jatekos
<b>Forgatókönyv</b>	1.A program a képernyőre írja a kihúzás során meghívódó függvényeket.

<b>Use-case neve</b>	Alkatrészt lerak
<b>Rövid leírás</b>	A játékos lerak egy pisztoly alkatrészt.
<b>Aktorok</b>	Jatekos
<b>Forgatókönyv</b>	1.A program a képernyőre írja az alkatrész lerakásával járó függvényhívásokat.

<b>Use-case neve</b>	Alkatrészt felvesz
<b>Rövid leírás</b>	A játékos felvesz a jégtábláról egy alkatrészt.
<b>Aktorok</b>	Jatekos
<b>Forgatókönyv</b>	1.Az alkatrész felvételével meghívódó függvényeket írja ki a program.

<b>Use-case neve</b>	Iglut épít
<b>Rövid leírás</b>	Annak a folyamata, hogy a játékos iglut épít.
<b>Aktorok</b>	Jatekos
<b>Forgatókönyv</b>	1.Az iglu építésével járó függvényhívásokat írja ki.

<b>Use-case neve</b>	Megvizsgálja a jégtábla vastagságát
<b>Rövid leírás</b>	Modellezzük annak a folyamatát, hogy a játékos megvizsgálja a tábla teherbírását.
<b>Aktorok</b>	Jatekos
<b>Forgatókönyv</b>	1.A program a képernyőre írja a vizsgálással járó függvényhívásokat.

## 5.2 A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok

A felhasználó forgatókönyvek közül választhat(pl. játékos lép és tárgyat felvesz a jégtábláról). Bemenetként egy számot vár a program. Ezután kiírja az adott számú forgatókönyv nevét és a végrehajtott függvényhívásokat.

A tabulálás azt mutatja melyik függvény melyik másikat hívta meg, ez alapján ha az x() függvény meghívja az y() függvényt, az y() az x() alatt és annál beljebb kezdődik a konzolon.

x()  
y()

Ha a z() függvény meghívja x() -et, majd annak visszatérése után y() -t, akkor mindketten z() alatt és annál beljebb kezdődnek.

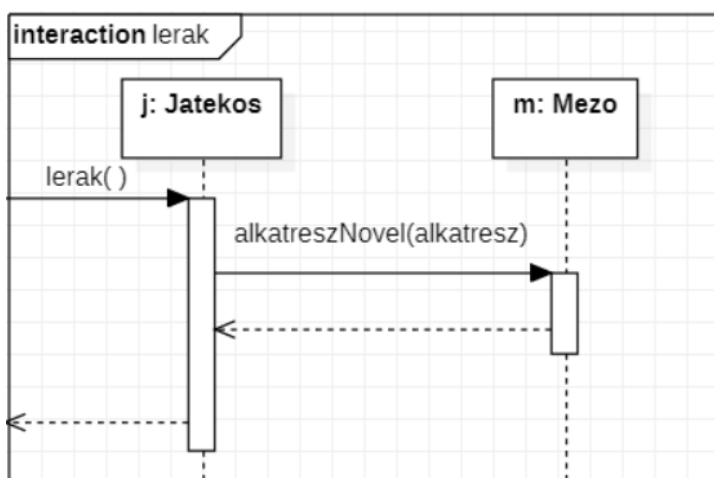
z()

x()

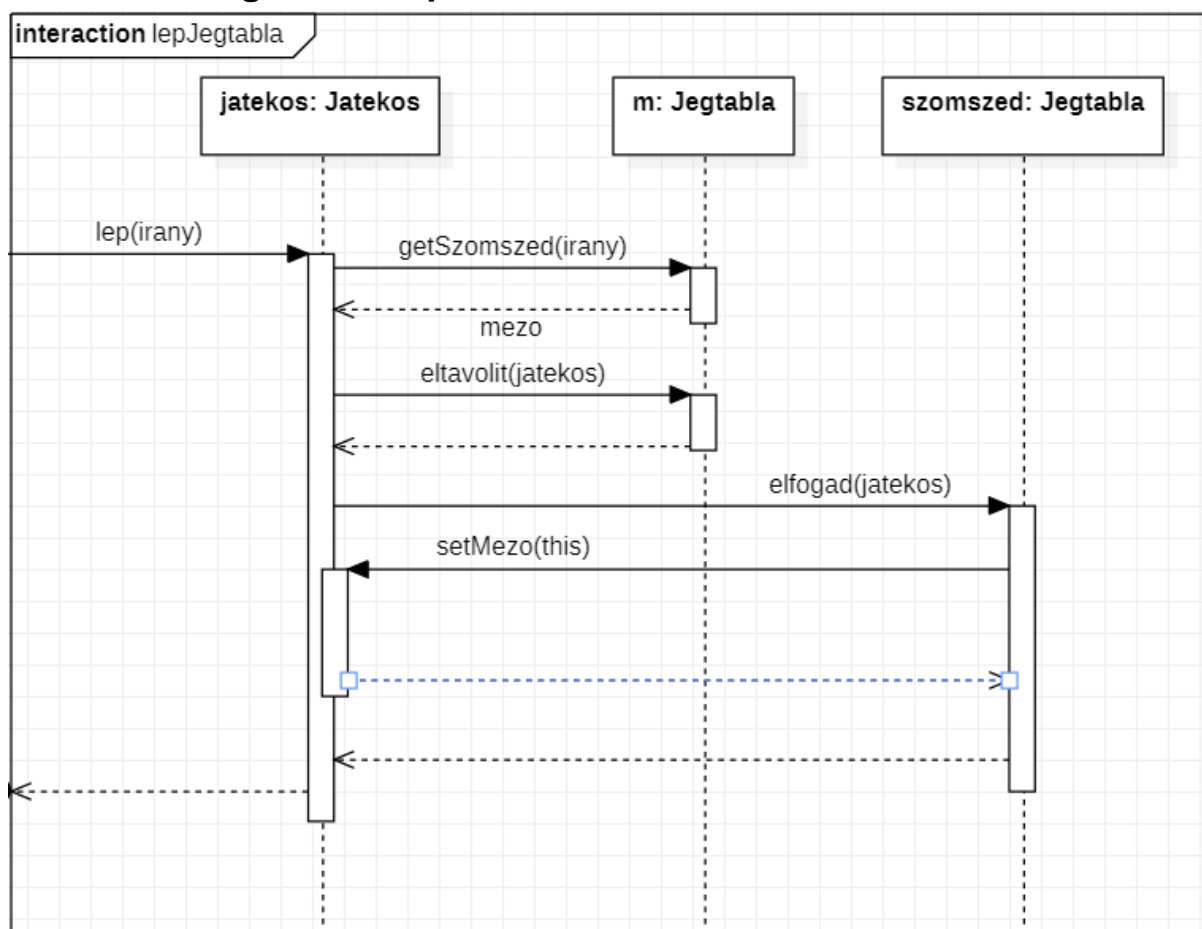
y()

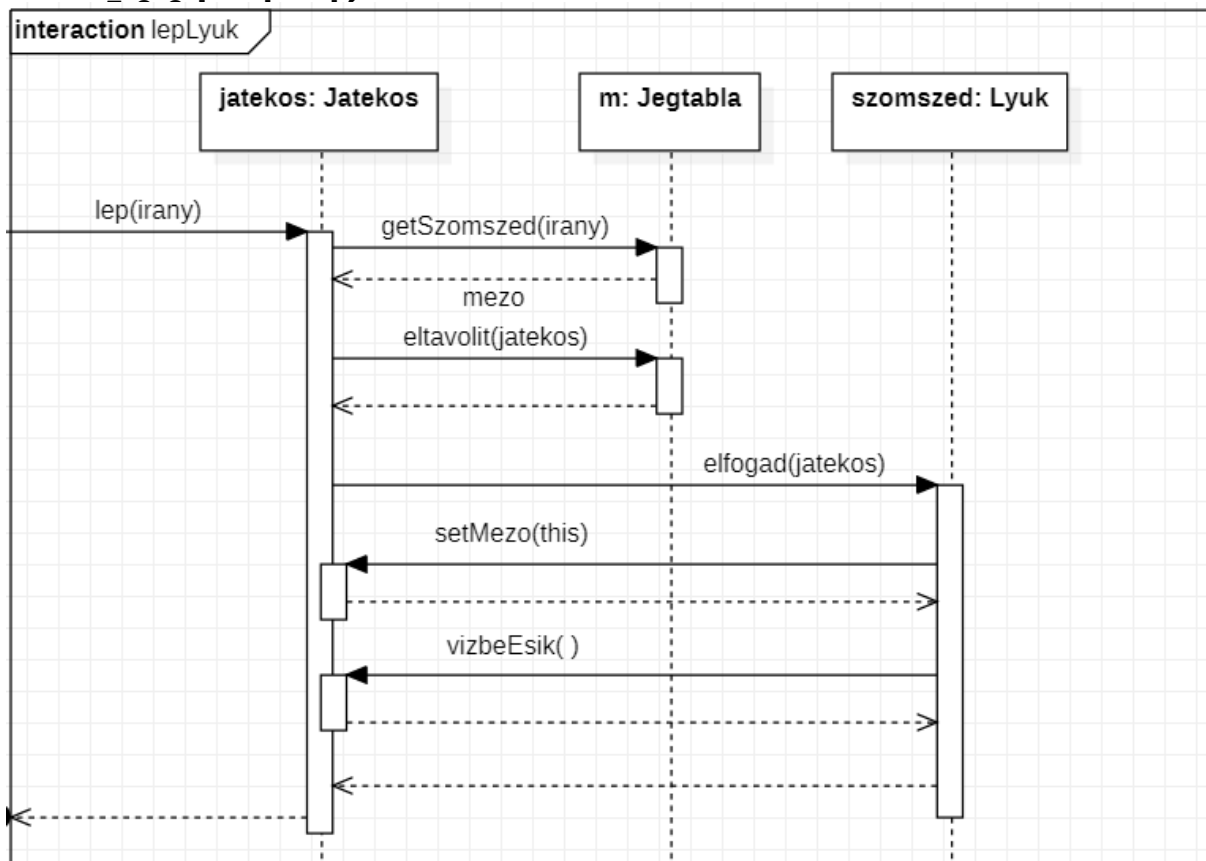
## 5.3 Szekvencia diagramok a belső működésre

### 5.3.1 Játék

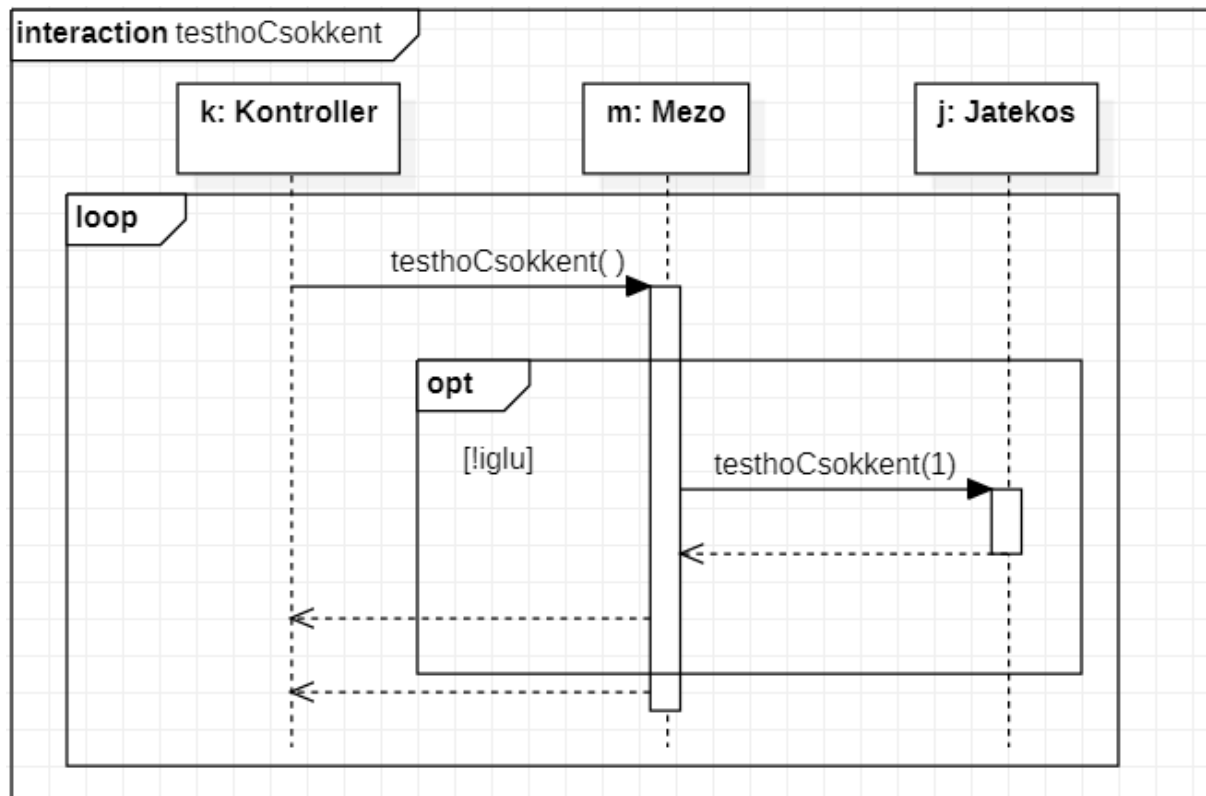


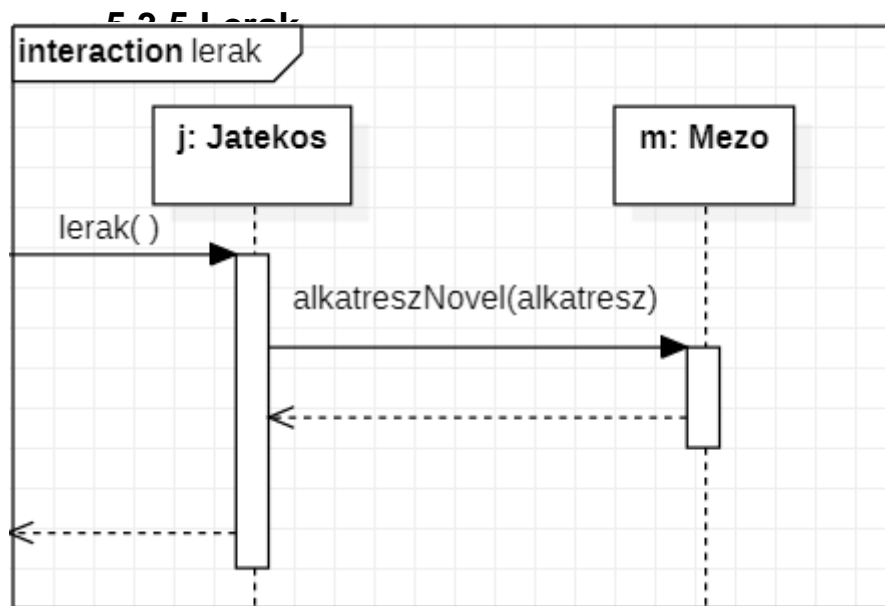
### 5.3.2 Jégtáblára lép



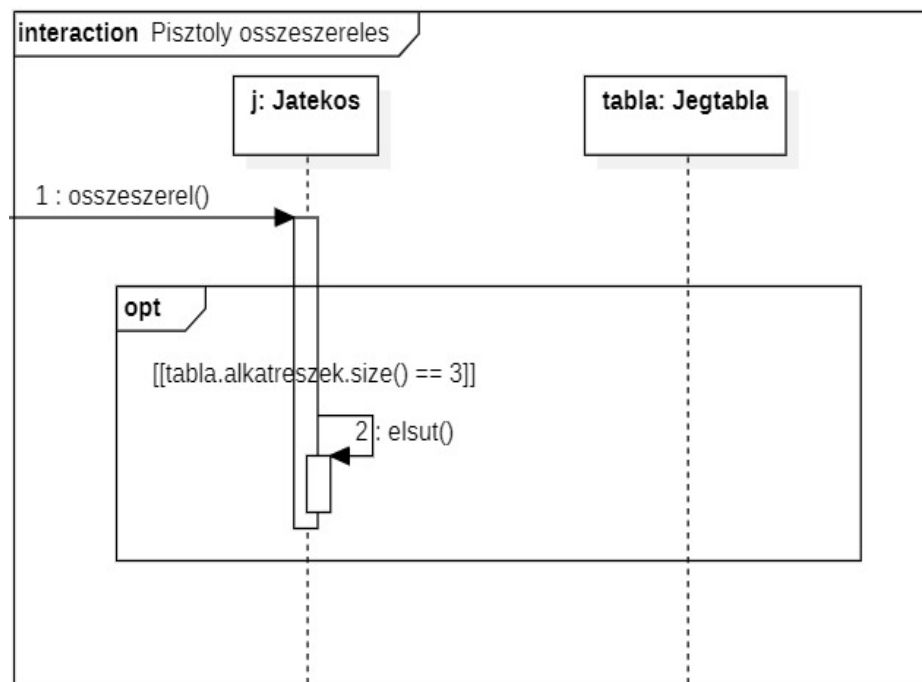


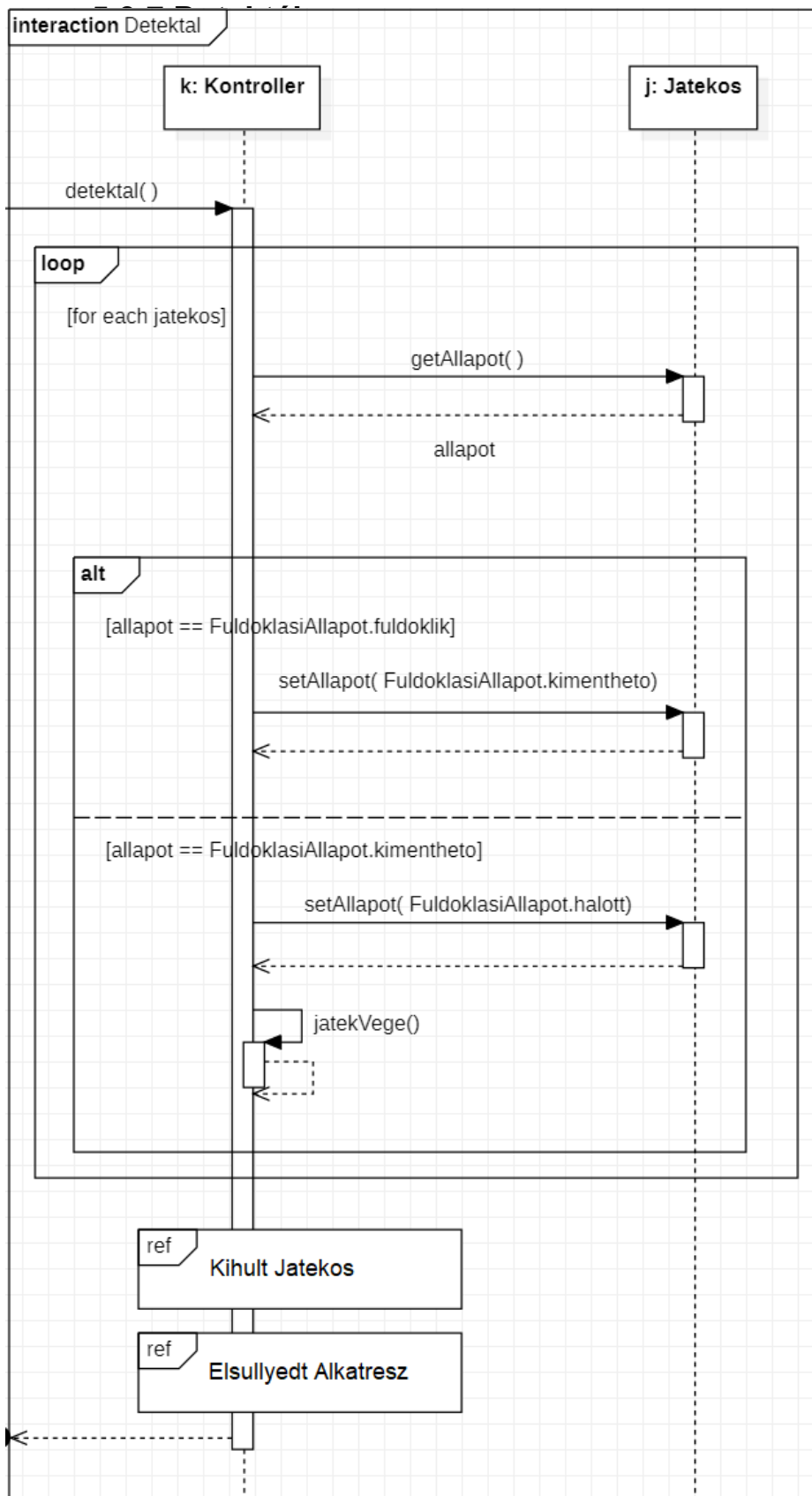
### 5.3.4 Testhőt csökkent



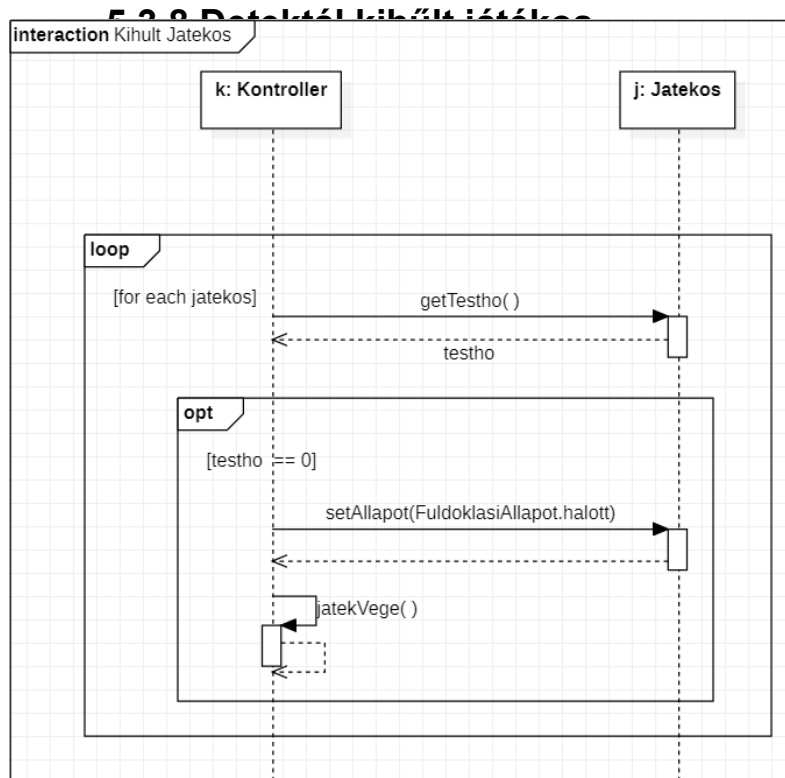


### 5.3.6 Összeszerel

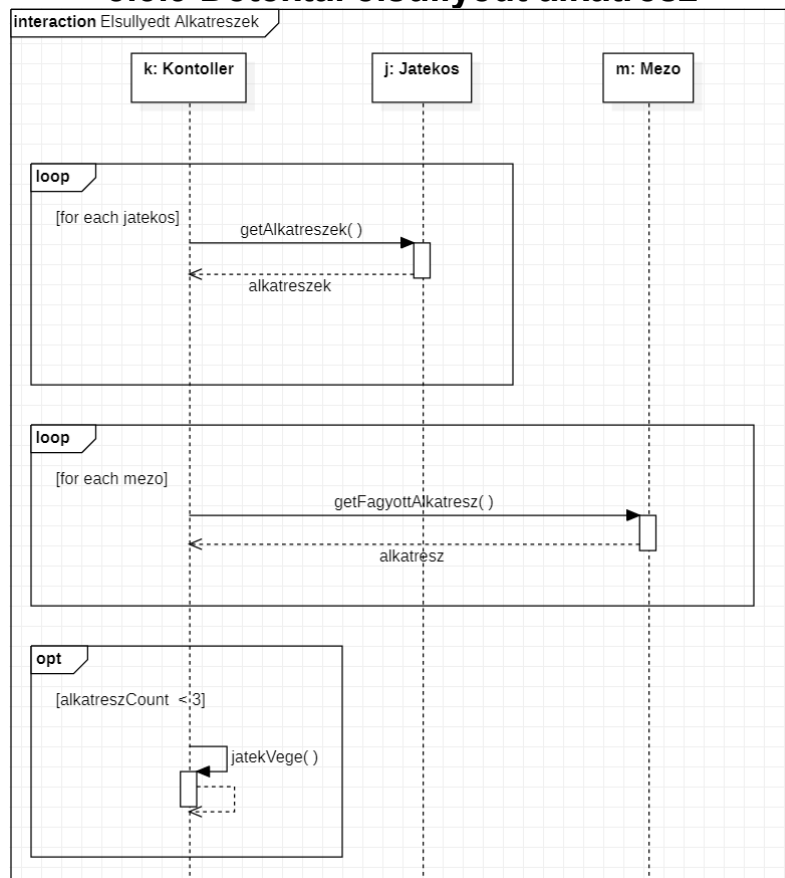




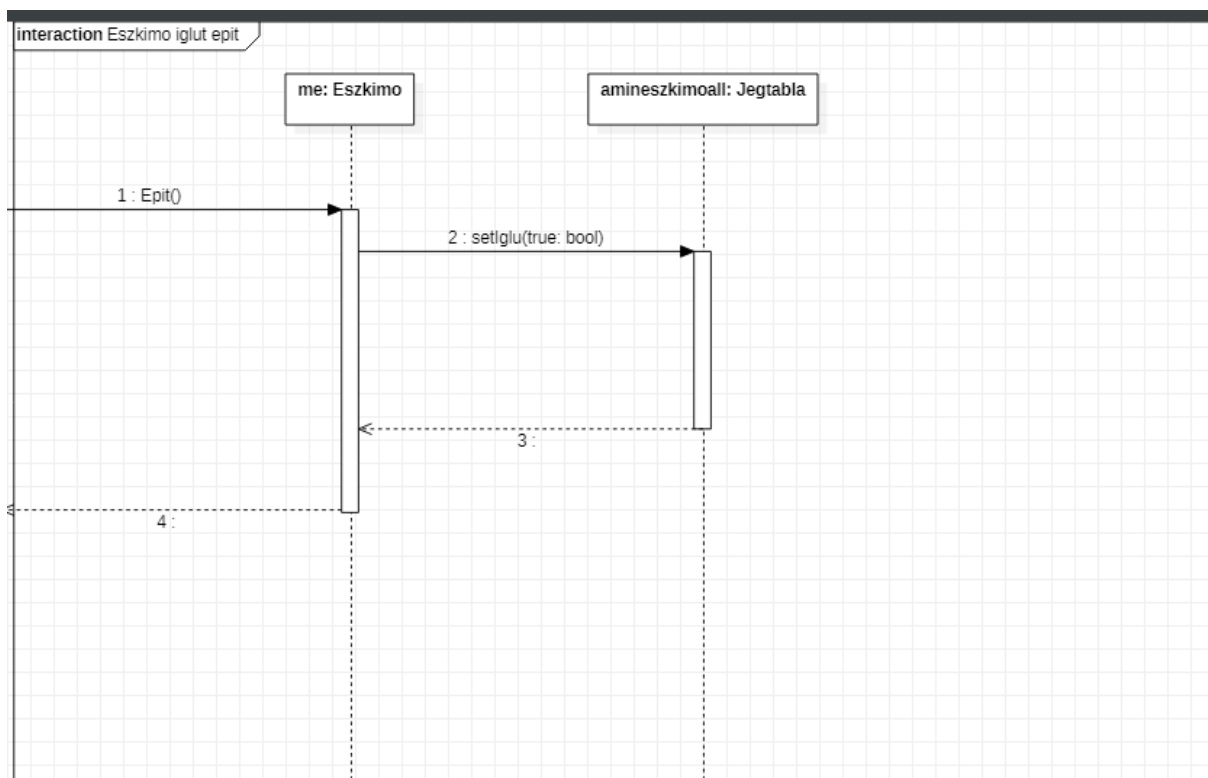




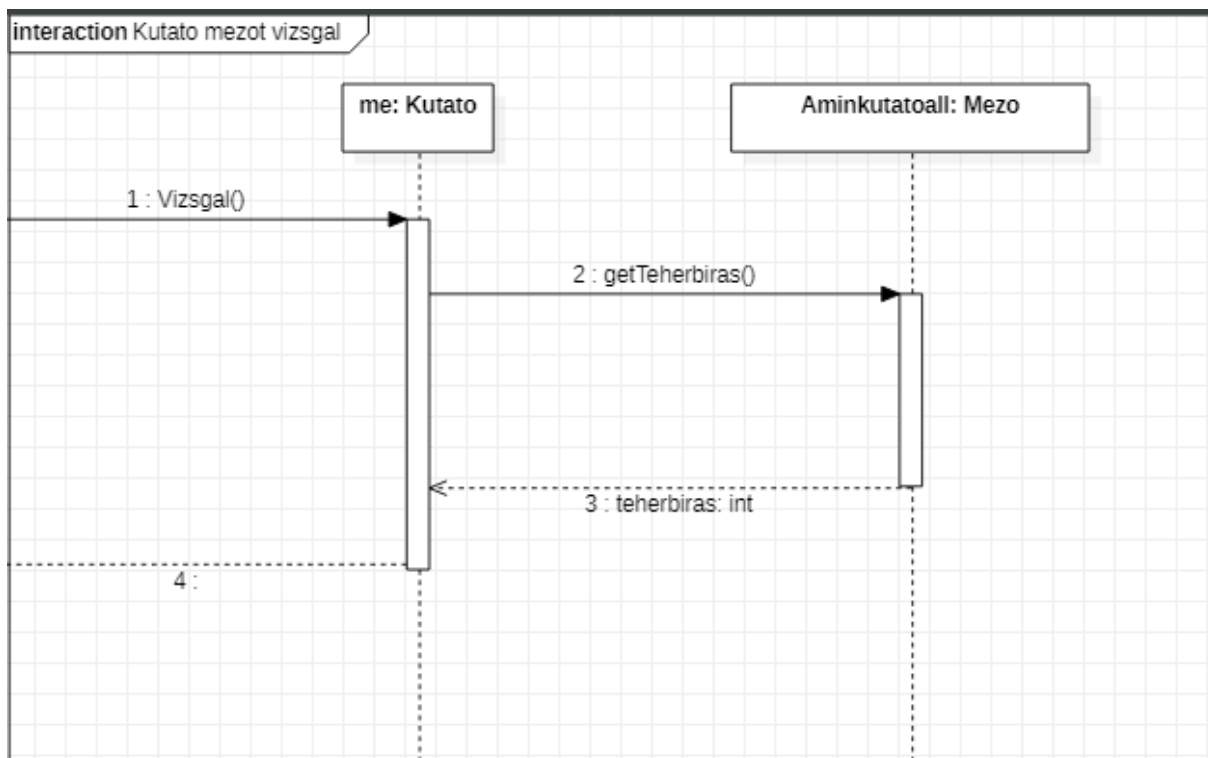
### 5.3.9 Detektál elsüllyedt alkatrész



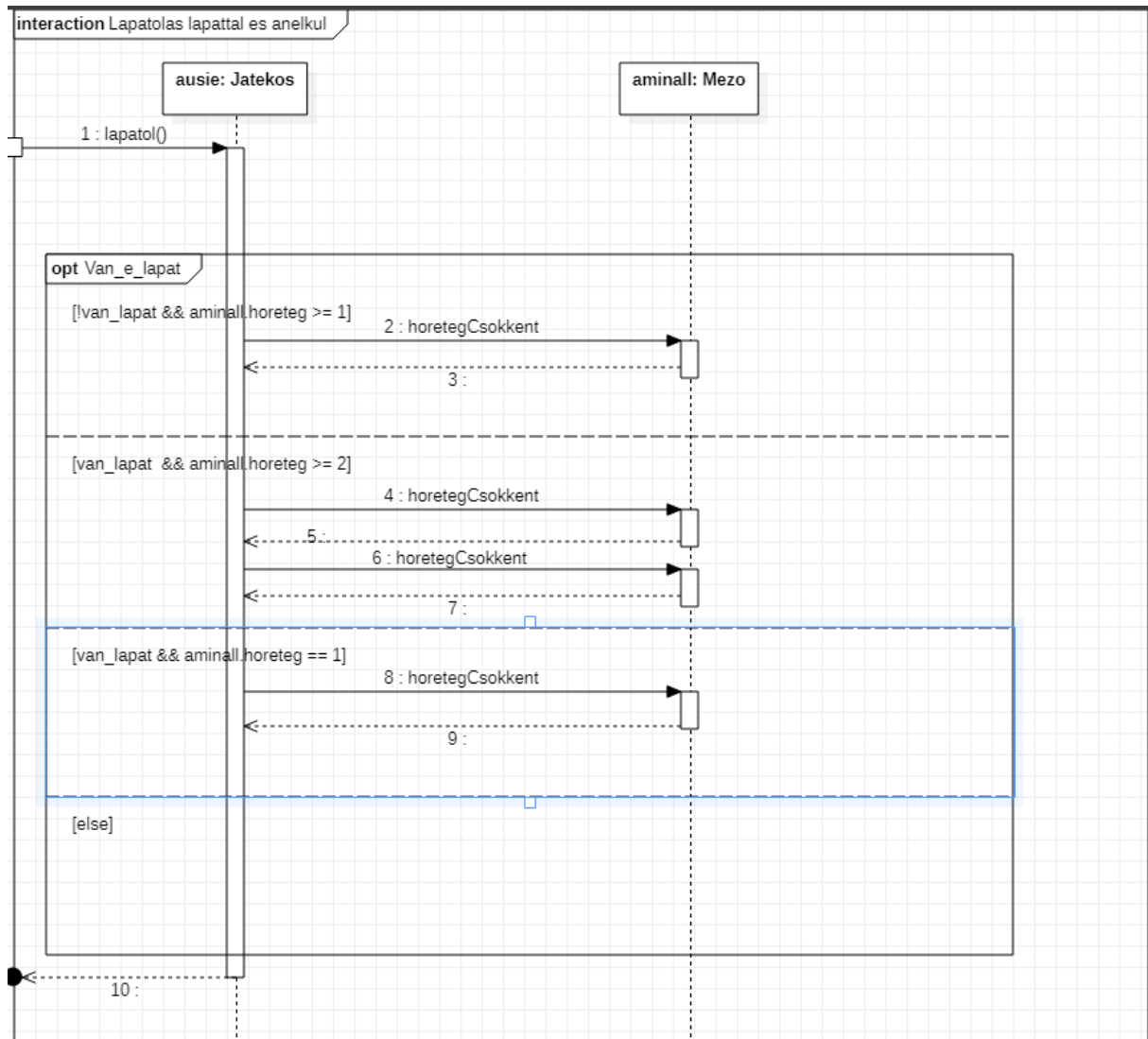
### 5.3.10 Eszkimó iglut épít



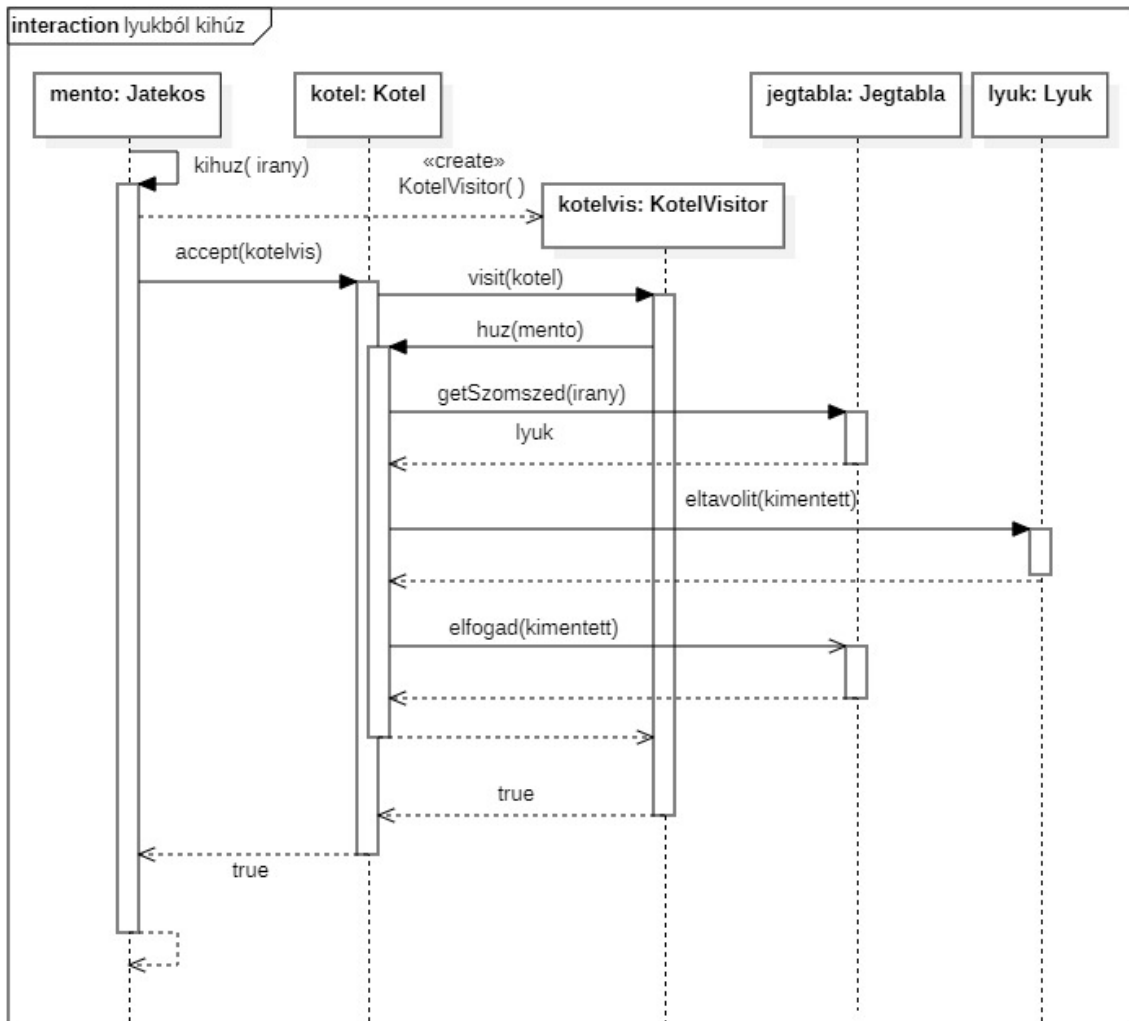
### 5.3.11 Kutató mezőt vizsgál



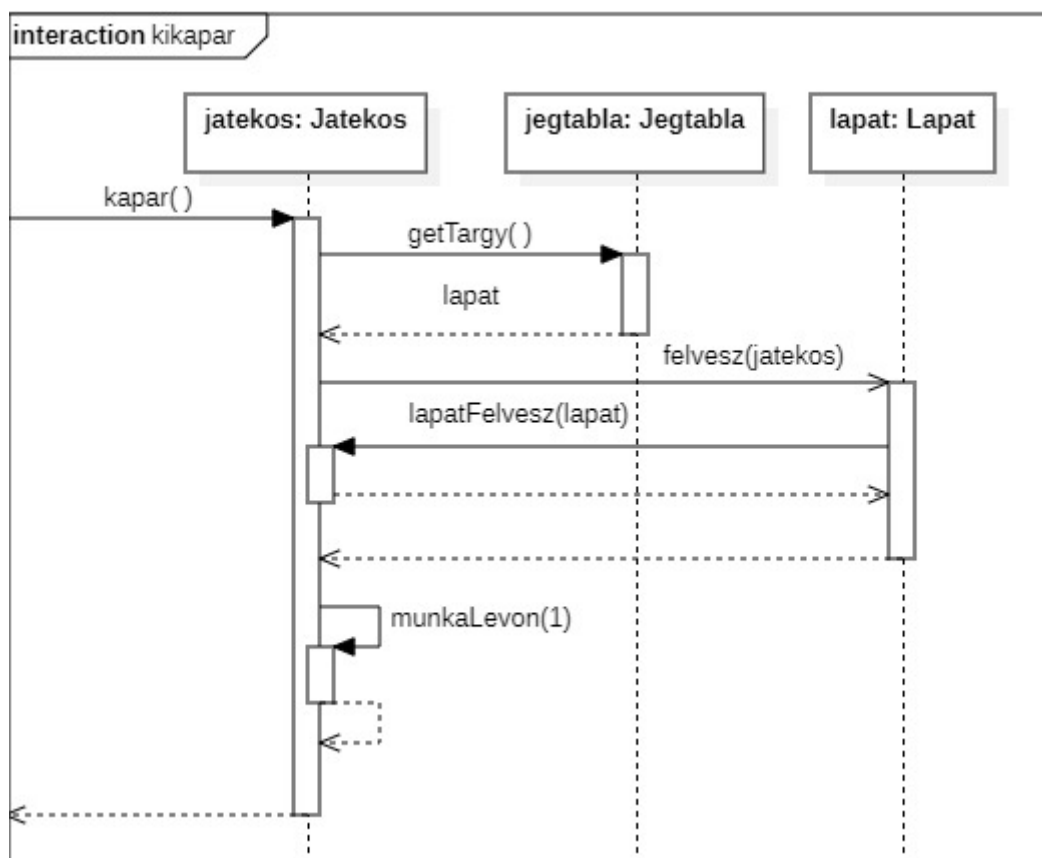
### 5.3.12 Lapátolás



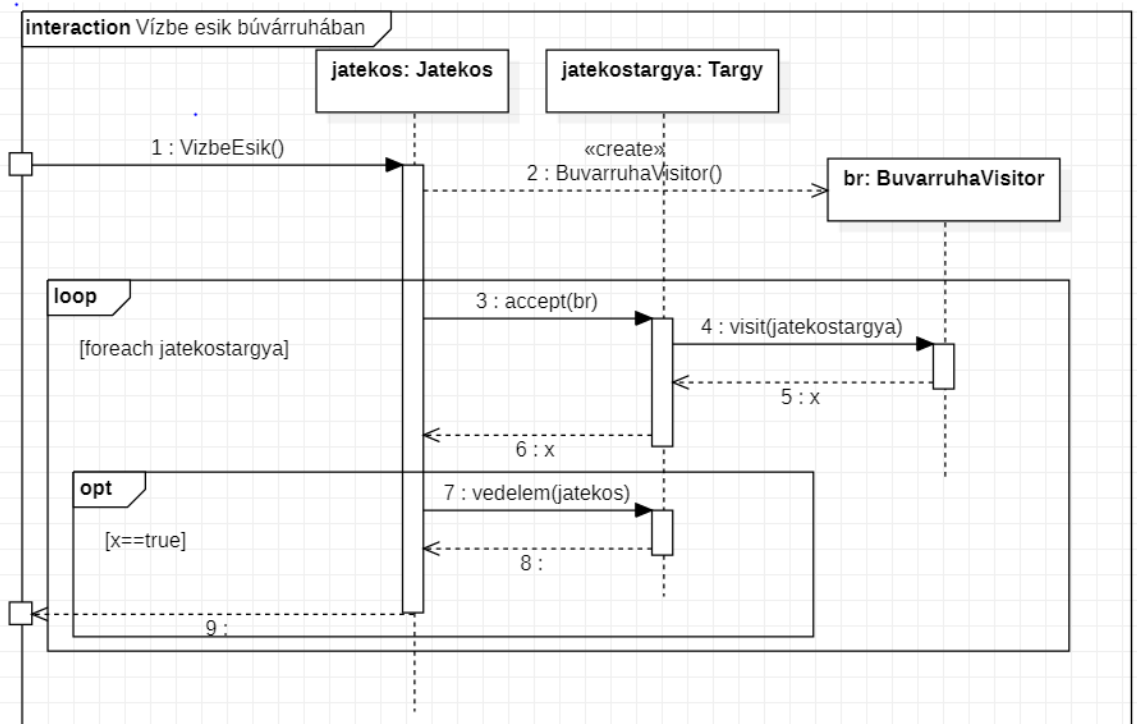
### 5.3.13 Lyukból kihúz



### 5.3.14 Tárgyat kikapar

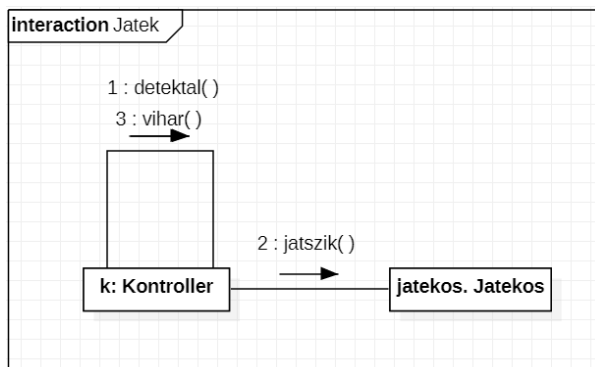


### 5.3.15 Vízbe esik bűvárruhában

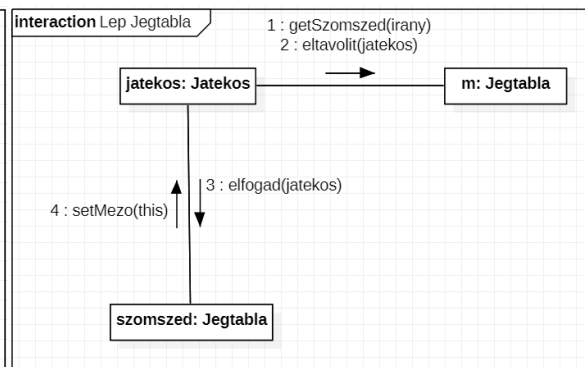


## 5.4 Kommunikációs diagramok

### 5.4.1 Játék

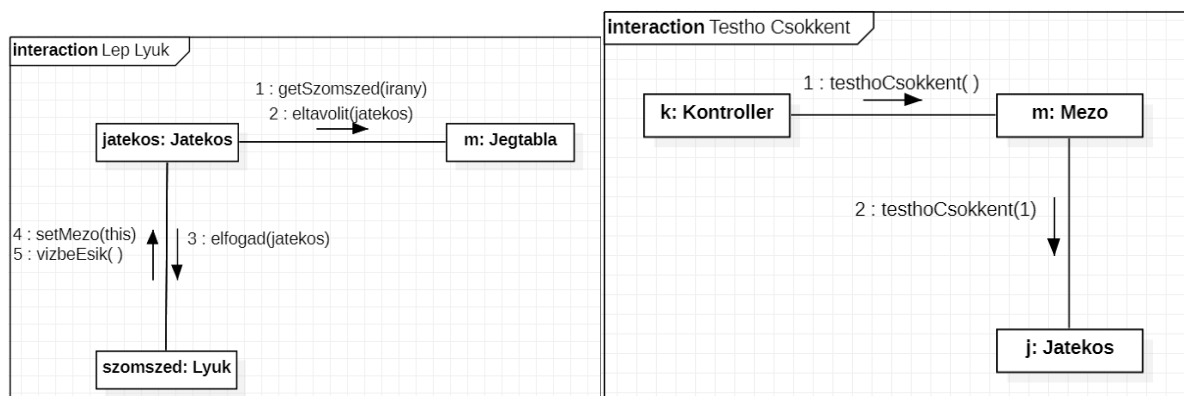


### 5.4.2 Jégtáblára lép

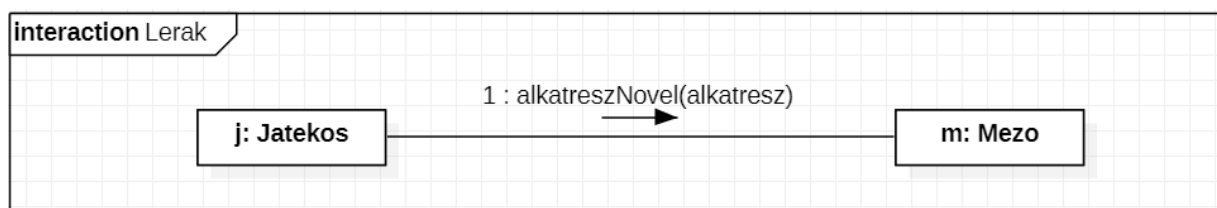


### 5.4.3 Lyukra lép

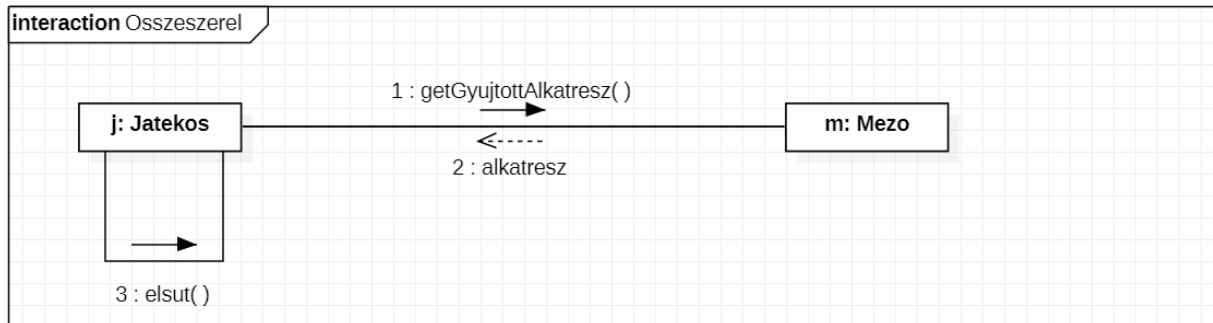
### 5.4.4 Testhőt csökkent



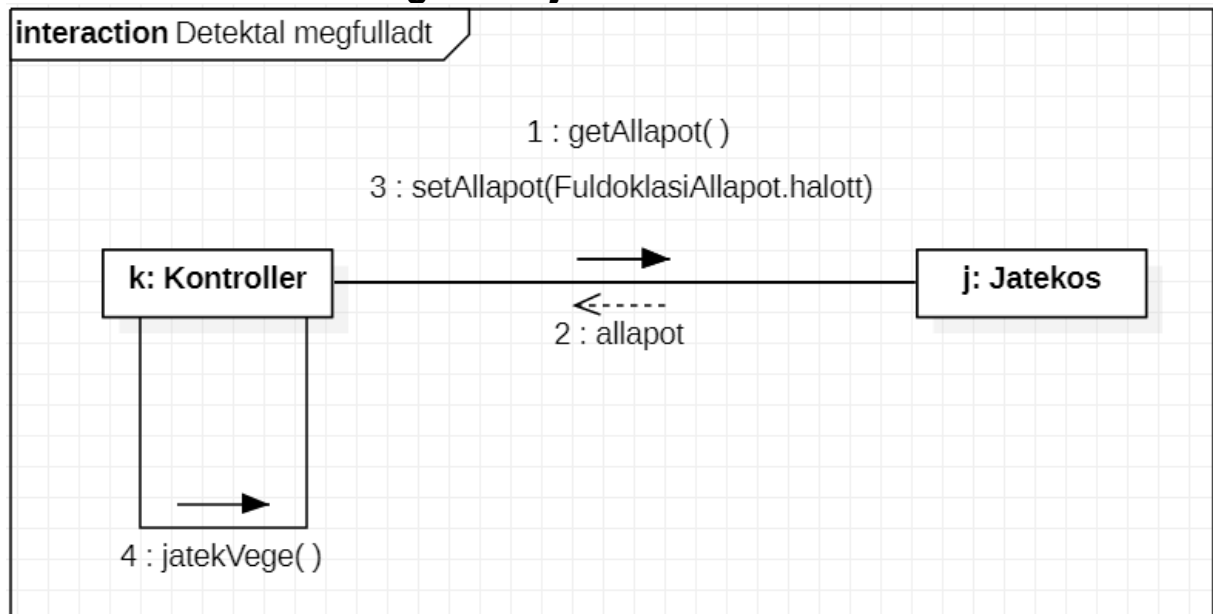
### 5.4.5 Lerak



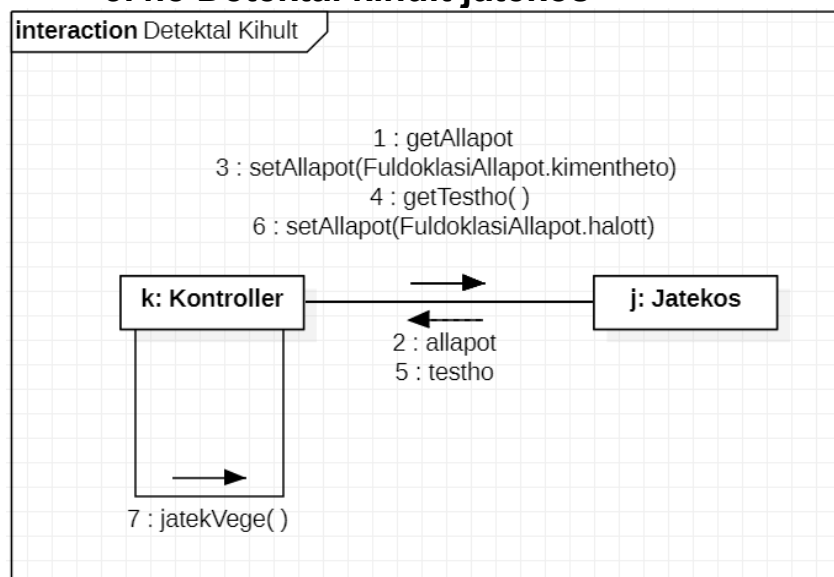
### 5.4.6 Összeszerel



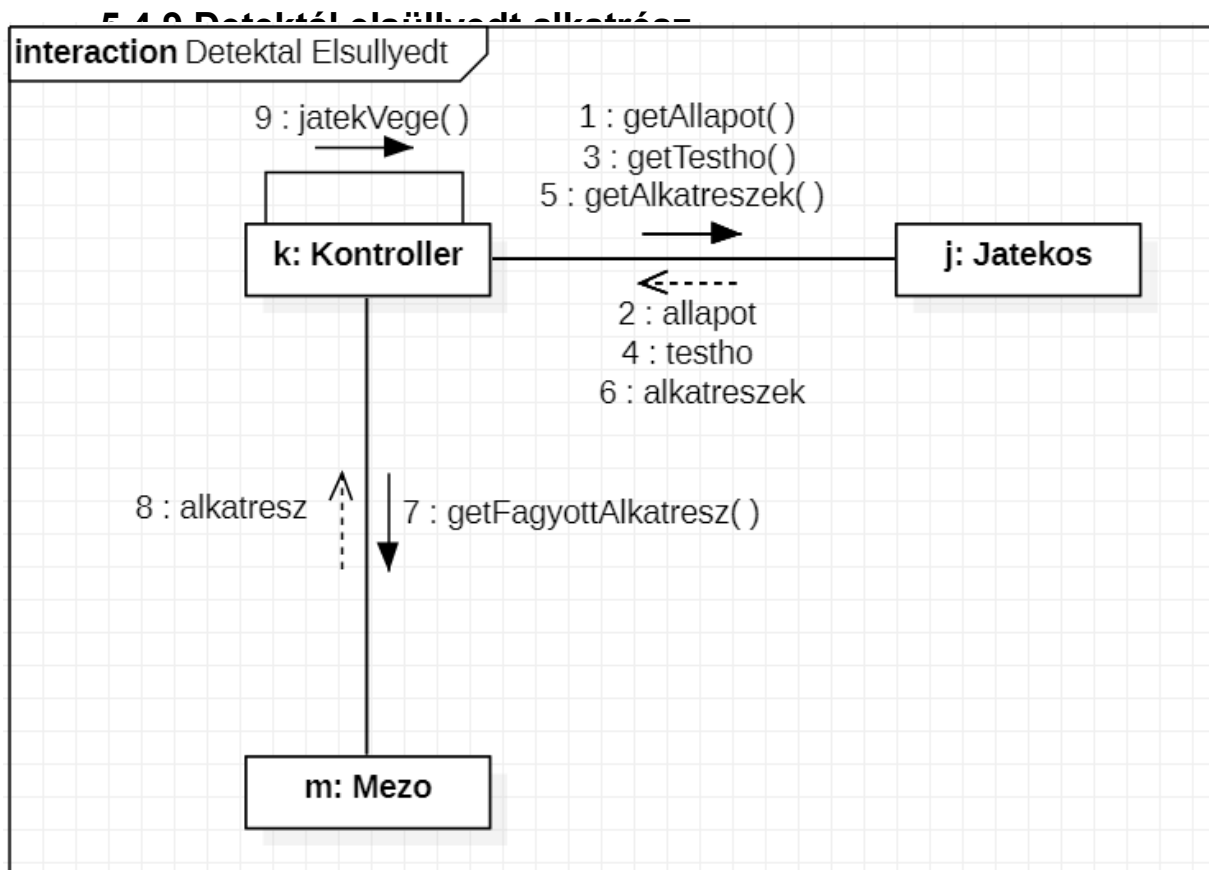
### 5.4.7 Detektál megfulladt játékos



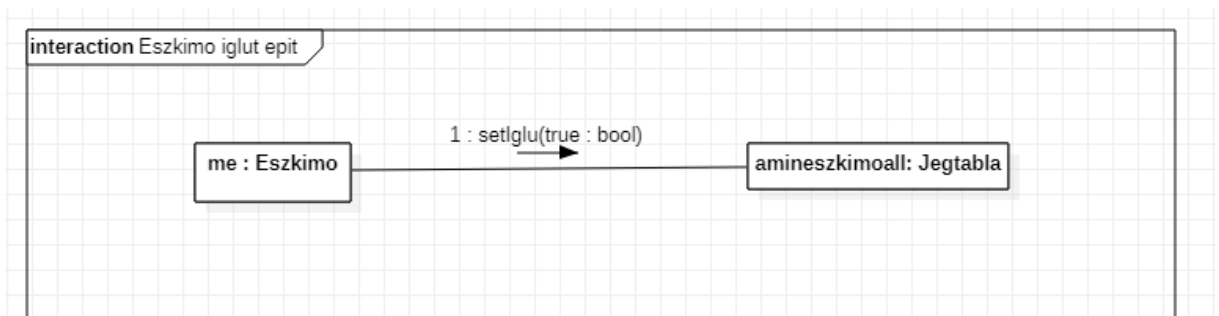
### 5.4.8 Detektál kihűlt játékos



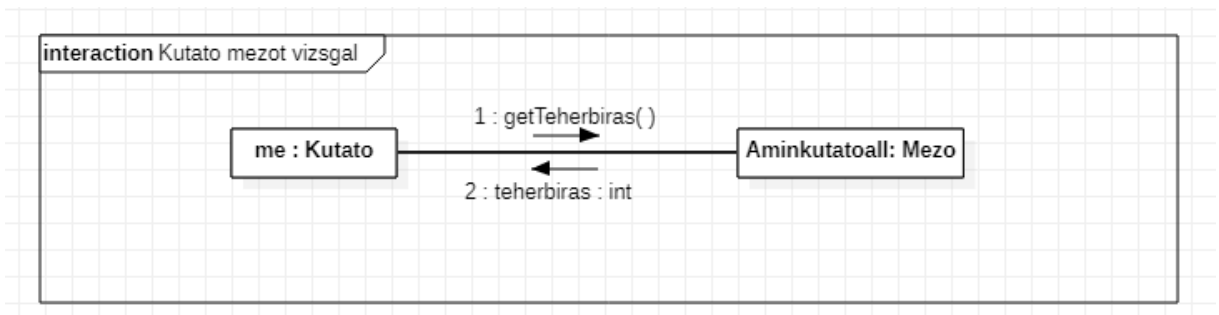




### 5.4.10



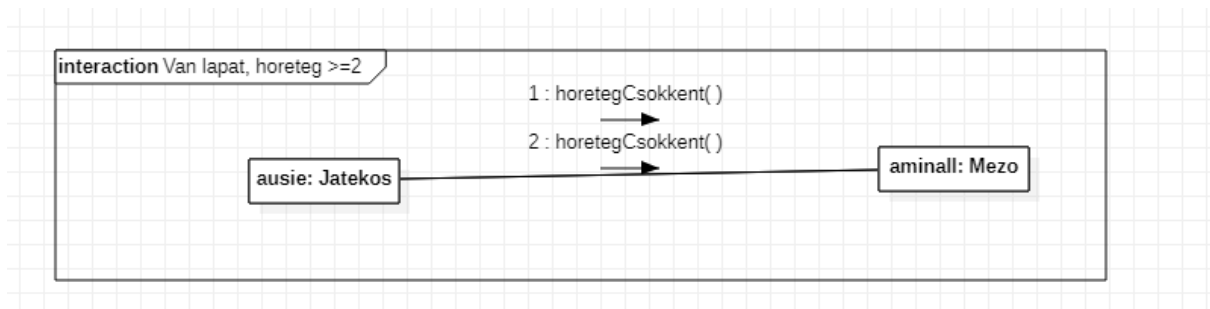
### 5.4.11



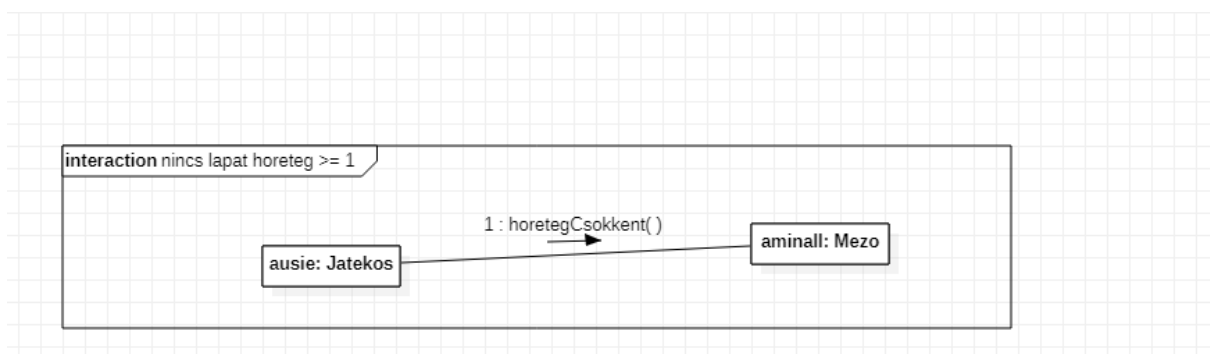
### 5.4.12.1



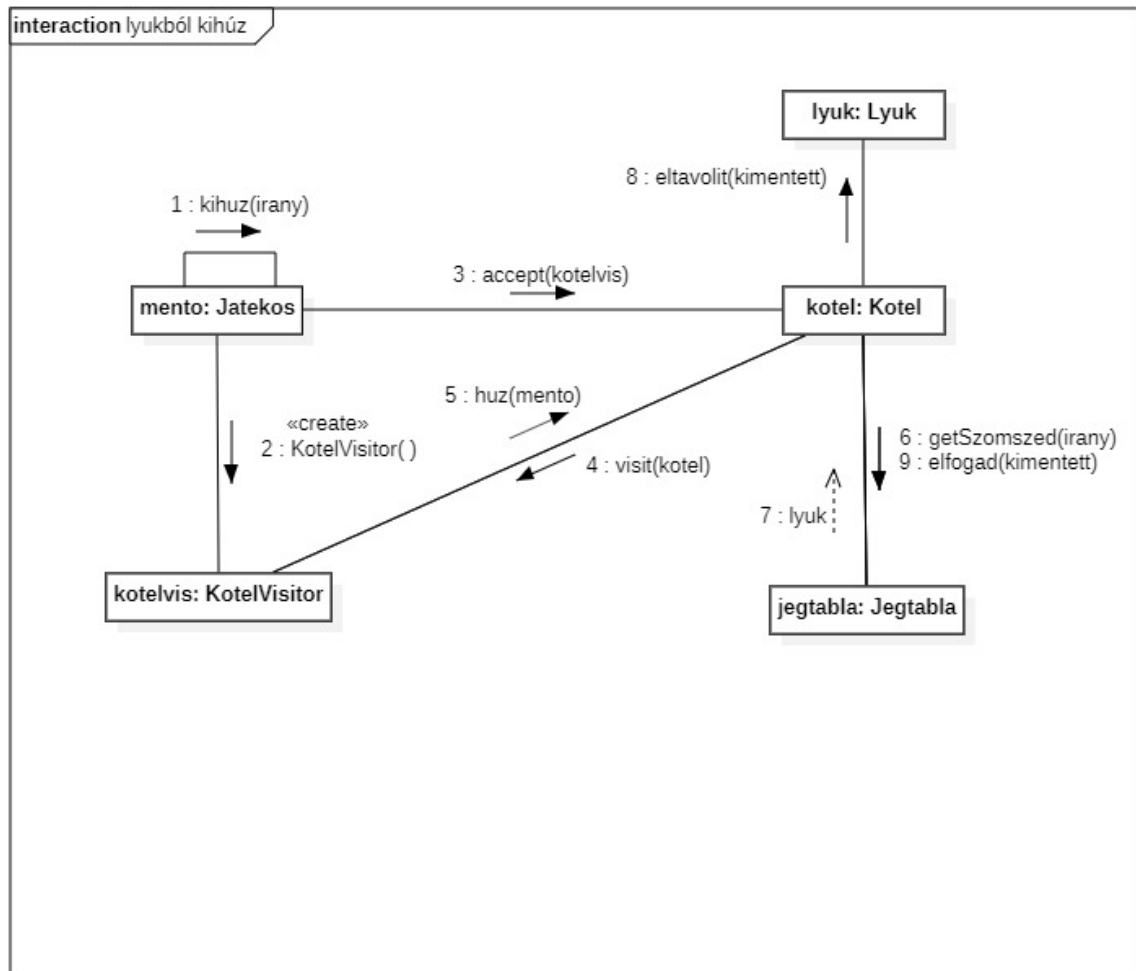
### 5.4.12.2



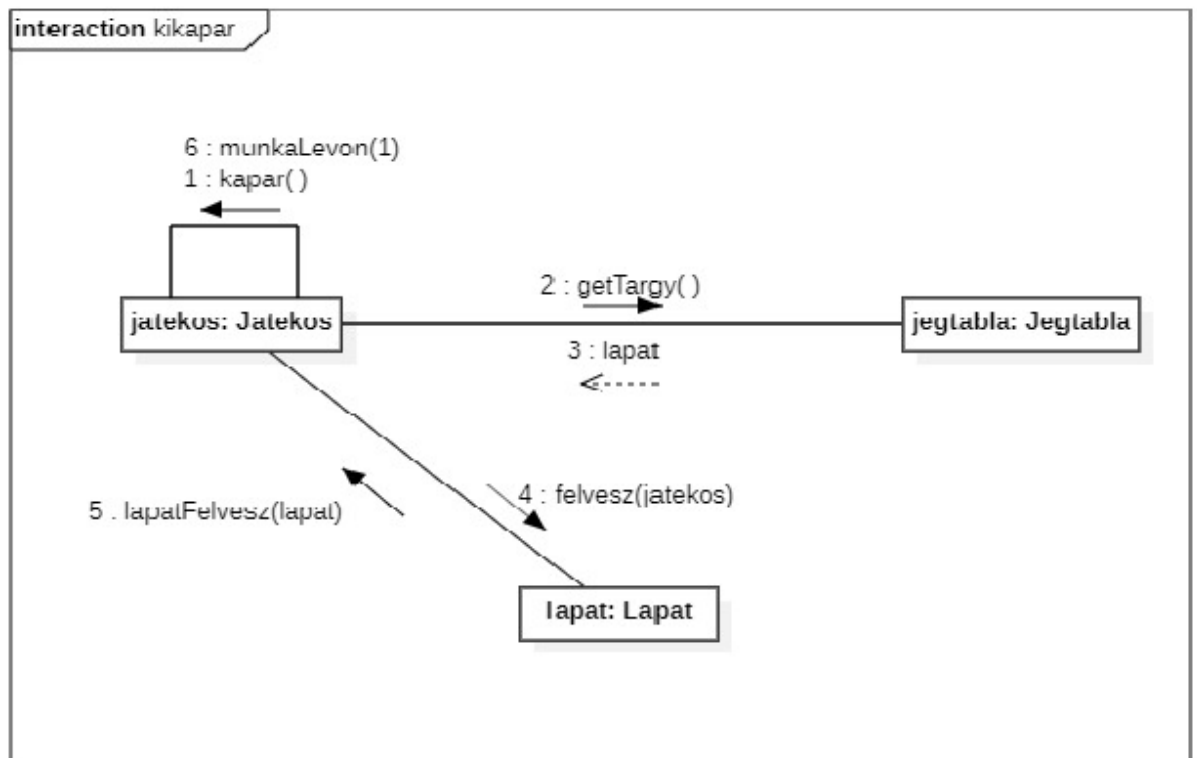
### 5.4.12.3



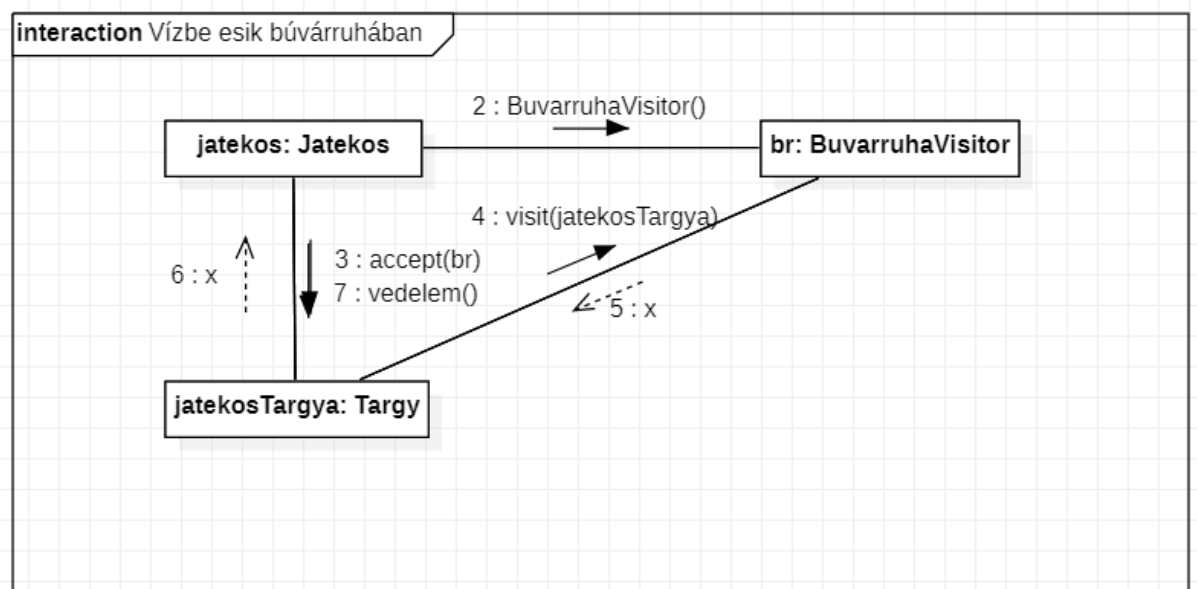
### 5.4.13 Lyukból kihúz



#### 5.4.14 Tárgyat kikapar



#### 5.4.15 Vízbe esik búvárruhában



## 5.5 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2020.03.11. 17:00	1 óra	Erdei	5.1 rész
2020.03.13. 00:00	1 óra	Abordán	5.3.1 - 5.3.9 részek
2020.03.14. 13:45	2 óra	Abordán	5.4.1 - 5.4.9 részek
2020.03.14. 12:00	0,5 óra	Erdei	5.2 rész
2020.03.16. 19:00	1.5 óra	Somogyi	5.10-5.12.3 részek
2020.03.17. 11:00	1 óra	Csényi	5.4.13, 5.4.14, 5.3.13, 5.3.14
2020.03.18	1 óra	Erős	5.3.15, 5.4.16 diagramok