**8. Részletes terv**

48 – modell

Konzulens:

Vörös András

Csapattagok

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Erős Enikő | PG3XAH | eros\_eniko@yahoo.com |
| Abordán Péter | YI8RGD | abordanpeter@gmail.com |
| Somogyi Bence | Q79IBL | bence.somogyi56@gmail.com |
| Csényi Lívia Ibolya | VFYMT3 | livia.csenyi@gmail.com |
| Erdei Emerencia | Z8HFEC | erdei.emerencia@gmail.com |

2020.04.14.

1. **Részletes tervek**
   1. ***Osztályok és metódusok tervei.***
      1. **Alkatrész**
         * **Felelősség**

A mezőn található alkatrészek felvételében és használatában játszik szerepet.

* + - * **Ősosztályok**
      * **Interfészek**

Targy->Alkatresz

* + - * **Attribútumok**
      * **Metódusok**
* **bool accept(TargyVisitor v):**
* **void felvesz(Jatekos j):**A paraméterül kapott játékosnak meghívja a void alkatreszFelvesz(Alkatresz a) függvényét, paraméterül saját magát adja.
* **void hasznal(Jatekos j):**
  + 1. **Buvarruha**
       - **Felelősség**

A mezőn lévő búvárruha felvételéért és használatáért felel.

* + - * **Ősosztályok**

Targy →​ Buvarruha

* + - * **Interfészek**
      * **Attribútumok**
      * **Metódusok**
* **void felvesz(Jatekos j):** A paraméterül kapott játékosnak meghívja a void BuvarruhaFelvesz(Buvarruha b) függvényét, paraméterül saját magát adja.
* **void vedelem(Jatekos j):** A paraméterül kapott játékos vedelem tagváltozóját igazra állítja.
* **void hasznal(Jatekos j):** Védelmet beállítja.
* **void accept(TargyVisitor v):**
  + 1. **Elelem**
       - **Felelősség**

A mezőn lévő étel felvételéért és használatáért felel.

* + - * **Ősosztályok**

Targy →​ Elelem

* + - * **Interfészek**
      * **Attribútumok**
      * **Metódusok**
* **void felvesz(Jatekos j):** A paraméterül kapott játékosnak meghívja a void elelemFelvesz(Elelem e) függvényét, paraméterül saját magát adja.
* **void accept(TargyVisitor v):**
* **void hasznal(Jatekos j):** Megnöveli a testhőt.
  + 1. **Eszkimo**
       - **Felelősség**

Leszármazott osztály. Iglut tud építeni.

* + - * **Ősosztályok**

Mozgathato**->** Jatekos →​ Eszkimo

* + - * **Interfészek**
      * **Attribútumok**
      * **Metódusok**
* **void Iglutepit():** A mezőre iglut épít.
  + 1. **FulladasiAllapot**
       - **Felelősség**

Enumeration osztály, a játékos állapotait jeleníti meg a fuldoklás szemszögéből.

* + - * **Ősosztályok**
      * **Interfészek**
      * **Literálok**
* **aktiv:** A játékos aktív, ha a jégtáblán áll
* **fuldoklik:** A játékos fuldoklik abban a körben, amikor beesett a vízbe és nincs rajta búvárruha.
* **kimenthető:** A játékos kimenthető a vízbe esést követő körben.
* **halott:** A játékos halott, ha a vízbe esést követő körben sem mentették ki.
  + - * **Metódusok**
    1. **Irany**
       - **Felelősség**

Enumeration osztály, amely lehetséges értékei a négy irány.

* + - * **Ősosztályok**
      * **Interfészek**
      * **Literálok**
* **Fel**
* **Le**
* **Jobbra**
* **Balra**
  + - * **Metódusok**
    1. **Jatekos**
       - **Felelősség**

Absztrakt alaposztály. Példányai kutatók, vagy eszkimók lehetnek. A játékos a jégmezőn lépkedhet, illetve más tevékenységeket végezhet. Kezeli az életbenmaradásához szükséges attribútumok értékének változását (testhő, fuldoklik).

* + - * **Ősosztályok**

Mozgathato →​ Jatekos

* + - * **Interfészek**
      * **Attribútumok**
* **kontroller:** Referencia a singleton Kontroller osztályra. Láthatóság: -, típus: Kontroller
* **tartozkodasiMezo:** A mező, amin a játékos áll. Láthatóság: -, típus: Mezo
* **munkakSzama:** Egy körben végezhető munka aktuális értéke. Értéke minden kör kezdetén 4, de minden cselekvéssel eggyel csökken az értéke. Minimális értéke 0. Láthatóság: -, típus: int
* **testho:** A játékos testhője. Kezdetben kutatók esetén 4, eszkimók esetén 5 az értéke. Minimális értéke 0. Láthatóság: -, típus: int
* **vedett:** Értéke igaz, ha a játékosnak van búvárruhája, hamis, ha nincs. Láthatóság: -, típus: bool
* **allapot:** Értéke a Fulladási állapot négy értékét veheti fel a fent leírtak szerint. Láthatóság: -, Típus: FulladasiAllapot.
* **targyak:** A játékosnál lévő tárgyakat tárolja. Láthatóság: -, típus: ArrayList<Targy>
* **alkatreszek:** A játékosnál lévő alkatrészeket tárolja. Láthatóság: -, típus: ArrayList<Alkatresz>
  + - * **Metódusok**
* **Jatekos (Kontroller k, int testho):** konstruktor. Láthatóság: public
* **void jatszik():** 4 tevékenység végzését teszi lehetővé a játékosnak. A 4 munka elfogyhat 4 tevékenység elvégzésével, illetve, ha a játékos vízbe esik és nincs rajta búvárruha. Láthatóság: +
* **void lep(Irany i):** A játékos az adott irányba lep (A mező elfogad(Jatekos j) és eltávolit(Jatekos j) függvénye segítségével) és csökkenti a munkakSzama attribútum értékét 1-gyel. Láthatóság: +
* **void meghal():** hívja a kontroller attributumon keresztul a játékVege(bool nyer) függvényt false paraméterrel. Láthatóság: +
* **void kapar():** A befagyott tárgy felvételéért felel. A mező getTargy() függvényét meghívja, ami visszadja a tárgyat és ezt a játékos felveszi. Csökkenti a munkakSzama attribútum értékét 1-gyel. Láthatóság: +
* **void lapatFelvesz(Lapat l):** A befagyott lapátot kapja paraméterül és felveszi a tárgyak heterogén kollekciójába a Targy felvesz(Targy t) függvényén keresztül, amelyet felülír a Lapat felvesz(Lapat l) függvénye és az hívódik meg.Láthatóság: +
* **void kotelFelvesz(Kotel k):** A befagyottkötelet kapja paraméterül és felveszi a tárgyak heterogén kollekciójába a Targy felvesz(Targy t) függvényén keresztül, amelyet felülír a Kotel felvesz(Kotel k) függvénye és az hívódik meg.Láthatóság: +
* **void elelemFelvesz(Elelem e):** A befagyott ételt kapja paraméterül és növeli a játékos testhőjét eggyel a Targy felvesz(Targy t) függvényén keresztül, amelyet felülír a Elelem felvesz(Elelem e) függvénye és az hívódik meg. Ez utóbbi eggyel növeli a játékos testhőjét.Láthatóság: +
* **void buvarruhaFelvesz(Buvarruha b):** A befagyott tárgyat kapja paraméterül és igazra állítja a vedett tagváltozó értékét a Targy felvesz(Targy t) függvényén keresztül, amelyet felülír a Buvarruha felvesz(buvarruha b) függvénye és az hívódik meg. Ez utóbbi függvény állítja truera a vedett attributum értékét. Láthatóság: +
* **void alkatreszFelvesz(Alkatresz a):** A befagyott alkatrészt kapja paraméterül és felveszi az alkatrészek tárolójába a Targy felvesz(Targy t) függvényén keresztül, amelyet felülír az Alkatresz felvesz(Alkatresz a) függvénye és az hívódik meg. Láthatóság: +
* **void satorFelvesz(Sator s)**: A paraméterül kapott sátrat beteszi a játékos tárgyak tömbbjébe a Targy felvesz(Targy t) függvényén keresztül, amelyet felülír a Sator felvesz(Sator s) függvénye és az hívódik meg. Láthatóság: +
* **satratEpit(m: Mezo):** Ellenőrzi, hogy van-e sátor a játékos tárgy tömbjében és ha van, meghívja a Sátor hasznal(Jatekos: j) metódusát. Láthatóság: +
* **void lapatol():** Végigmegy a játékos tárgyain és amennyiben van nála lapát vagy törekeny lapát (ez a lapatVisitor segítségével dől el), úgy hívja az adott tárgy hasznal(Jatekos j) függvényét. Ezáltal két egység hó kerül eltakarításra, ha pedig nincs a játékosnak lapátja, úgy egy egységgel csökken a hóréteg. Láthatóság: +
* **void kihuz(Irany i):** Végigmegy a játékos tárgyain és amennyiben van nála kötél (ez a kotelVisitor segítségével dől el), úgy hívja a Kotel osztály hasznal(Jatekos j) függvényét. Láthatóság: +
* **void lerak():** Az adott mezőre rakja a játékosnál levő alkatrészt. Láthatóság: +
* **void vizbeEsik():** Amennyiben a játékos vedett attributuma false (tehát nincs búvárruhája) úgy beállítja a játékos allapot tagváltozójának értékét fuldoklikra, valamint lecsökkenti a elvégezhető munkák számát (munkakSzama tagváltozó) nullára, hogy a következő játékos jöjjön. Láthatóság: +
* **void osszeszerel():** Ellenőrzi, hogy az adott mezőn van-e mindhárom alkatrész, és ha igen a játékos összeszereli és elsüti a jelzőrakétát. Láthatóság: +
* **void munkaLevon(int i):** A játékos munkáját csökkenti a paraméterként kapott mennyiséggel. Láthatóság: +
* **void elsut():** Ez a függvény az összeszerelés után automatikusan hívódik, hívja a kontroller attribútumon keresztül a jatekVege(bool) függvényt true paraméterrel. Láthatóság: +
* **public ArrayList<Alkatresz> getAlkatreszek():** visszaadja a játékosnál levő alkatrészeket. Láthatóság: +
* **int getTestho():** testho attribútum gettere. Láthatóság: +
* **void setTestho(int t):** testho attribútum settere. Láthatóság: +
* **void setVedett(boolean b):** a vedett attribútum settere. Láthatóság: +
* **void setAllapot(FulladasiAllapot all):** a fulladasiAllapot settere. Láthatóság: +
* **public void epit()**: üres függvény, az Eszkimo leszármazott felülírja.
* **public void kutat(Irany i):** üres függvény, a Kutato leszármazott osztály felülírja.
  + 1. **Jegesmedve**
       - **Felelősség**

Random irányba lép minden körben, és ha egy mezőre kerül egy játékossal megöli a játékost, azaz game over.

* + - * **Ősosztályok**

Mozgathato →​ Jegesmedve

* + - * **Interfészek**
      * **Attribútumok**
      * **Metódusok**

**void jatszik():** Random számot generál 0 és 3 között és abba az irányba meghívja a jegesmedve lép(Irany i) metódusát.

**void lép(Irany i)**: A paraméterül kapott irányba lépteti a jegesmedvét, majd megnézi, hogy az adott jégtáblán

* + 1. **Jegtabla**
       - **Felelősség**

Leszármazott osztály. Számon tartja a rajta lévő tárgyakat. A játékosok tevékenységének eredményeként törli a rajta található tárgyat, illetve alkatrészek esetén fogadja a ráhelyezett alkatrészt vagy a ráépített iglut.

* + - * **Ősosztályok**

Mezo →​ Jegtabla

* + - * **Interfészek**
      * **Attribútumok**
* **fagyottTargy:**  A mezőbe befagyott tárgy. Láthatóság: -, típus: Targy
* **fagyottAlkatresz:** A mezőbe befagyott alkatrész. Láthatóság: -, típus: Alkatresz
* **alkatreszek:** A mezőre letett alkatrészek. Láthatóság: -, típus: ArrayList<Alkatresz>
* **iglu:** Értéke defaultból hamis, igaz lesz ha építenek rá iglut. Láthatóság: -, típus: bool
* **SatorMiotaVan:** Értéke alapesetben 0, de ha a jégtáblára valaki sátrat épít értéke 1 lesz, és minden körben nő. Maximális értéke a játékosok száma, ha ezt eléri, újra 0 lesz. Láthatóság: -, típus: int.
  + - * **Metódusok**
* **Jegtabla(int teherbiras, int hotakaro, Targy targy):** Jégtábla konstruktora. Láthatóság: +
* **void elfogad(Jatekos j):** A paraméterül kapott játékost a mező játékosai közé teszi, megnézi, hogy a mező elbírja-e a rajta álló játékosokat. Ha nem, meghívja a játékosok vizbeEsik() függvényét és törli a mezőbe befagyott tárgy értékét, illetve a mezőre lerakott alkatrészek értékét.
* **void horetegCsokkent():** 1-gyel csökkenti a hóréteg vastagságát.
* **void getTargy()**: Visszaadja a tárgyat ami a jégtáblán van.
* **public void setFagyottTargy(Targy t)**: tesztekhez kell, beállítja a tárgyat.
* **public void setFagyottAlk(Alkatresz t):** tesztekhez kell, beállítja az alkatrészt.
* **void alkatreszNovel(int i):** Megnöveli a mezőn lévő alkatrészek számát.
* **void setIglu(bool:b**): Beállítja, hogy van-e a jégtáblán iglu.
* **bool isiglu():**Visszaadja, hogy van-e a jégtáblán iglut.
* **void satorIdoNovel():** Növeli a SátorMiotaVan attribútum értékét 1-gyel.
* **int getSatorMiotaVan():** Visszaadja, hogy mióta áll az adott jégtáblán a sátor.
* **void satratNullaz():** Nullára állítja a SatorMiotaVan attribútum értékét.
* **ArrayList<Alkatresz> getAlkatreszek():** Visszaadja a jégtáblára letett alkatrészeket.
* **Alkatresz getFagyottAlkatresz()**:Visszadja a jégtáblába fagyott alkatrészt.
  + 1. **Kontroller**
       - **Felelősség**

Ez egy singleton osztály. Irányítja, hogy melyik játékos tevékenykedhet a jégmezőn. Lépteti a jegesmedvét, vihart generál. Ezen felül ellenőrzi, hogy adott körben meghalt-e (kihűlt vagy megfulladt) valaki, hogy egy adott körben elsüllyedt-e alkatrész, illetve ellenőrzi a jégtáblákon épített sátrak állapotát (kör: adott játékos max 4 tevékenységet elvégez). Amennyiben egy körben kihűlt vagy megfulladt valaki, illetve ha elsüllyedt egy alkatrész véget vet a játéknak. Ha a jégtáblán a sátor már annyi ideje áll, mint amennyi játékos játszik, leveszi a sátrat a jégtábláról.

* + - * **Ősosztályok**
      * **Interfészek**
      * **Attribútumok**
* **palya:** Tárolja a jégmező összes mezőjét. Láthatóság: -, típusa: ArrayList<Mezo>
* **jatekosok**: Tárolja a játékban résztvevő játékosokat. Minimális értéke 2, maximális értéke 6. Láthatóság: -, típus: ArrayList<Jatekos>
* **jegesmedve:** Ha találkozik egy játékossal megöli. Láthatóság: -, típus: Jegesmedve
  + - * **Metódusok**
* **void jatek()**: A soron következő játékos jatszik() függvényét meghívja, ami által a játékos max. 4 tevékenységet végezhet. Bizonyos esetekben vihart generál. Ellenőrzéseket végez a detektál függvény segítségével. Lépteti a jegesmedvét. Láthatósága: +
* **void detektal()**: Minden körben ellenőrzi, hogy vannak-e fuldoklók, és a fuldoklásuk fázisának megfelelően beállítja a fulladási állapotuk értékét. Amennyiben a játékos állapota halott, véget vet a játéknak. Minden körben ellenőrzi, hogy semelyik alkatrész sem zuhant-e a vízbe. Ha valamelyik bezuhant, véget ér a játék. Ellenőrzi, hogy van-e kihűlt játékos. Ha igen, véget ér a játék. Megszünteti a sátrakat a mezőkön, ha lejárt az élettartamuk. (Kör: adott játékos maximum 4 tevékenysége) Láthatósága: +
* **void vihar():** Meghívja bizonyos mezőknek a horetegNovel() függvényét, ami által a hótakaró egy véletlen számmal megnő az érintett mezőkön. Ezen kívül azon játékosok testhőjét csökkenti, akik olyan mezőn állnak, ahol nincs iglu vagy sátor. Láthatósága:+
* **void jatekVege(bool):** Ha paramétere false game over, ha true, nyert a csapat. Láthatósága: +
  + 1. **Kotel**
       - **Felelősség**

A mezőn lévő kötél felvételéért és használatáért felel.

* + - * **Ősosztályok**

Targy →​ Kotel

* + - * **Interfészek**
      * **Attribútumok**
      * **Metódusok**
* **void felvesz(Jatekos j):** A paraméterül kapott játékosnak meghívja a void KotelFelvesz(Kotel k) függvényét, paraméterül saját magát adja.
* **void hasznal(Jatekos j):** Meghívja a kihuz() függvényt.
* **bool accept(Targy Visitor v):**
  + 1. **Kutato**
       - **Felelősség**

Leszármazott osztály. Meg tudja vizsgálni, hogy egy adott mező hány játékost bír el.

* + - * **Ősosztályok**

Mozgathato**->** Jatekos →​ Kutato

* + - * **Interfészek**
      * **Attribútumok**
      * **Metódusok**
* **int vizsgal(Irany i):** Visszaadja, hogy egy adott irányban található szomszédos mezőnek mekkora a teherbírása.
  + 1. **Lapat**
       - **Felelősség**

A mezőn lévő lapát felvételéért és használatáért felel.

* + - * **Ősosztályok**

Targy →​ Lapat

* + - * **Interfészek**
      * **Attribútumok**
      * **Metódusok**
* **void felvesz(Jatekos j):** A paraméterül kapott játékosnak meghívja a void lapatFelvesz(Lapat l) függvényét, paraméterül saját magát adja.
* **void hasznal(Jatekos j):** Hóréteget csökkenti.
* **bool accept(Targy visitor v):**

**8.1.15 Lyuk**

* + - * **Felelősség**

A nulla teherbírású mezők. Befogadja a vízbe esett játékost.

* + - * **Ősosztályok**

Mezo →​ Lyuk

* + - * **Interfészek**
      * **Attribútumok**
      * **Metódusok**
* **void elfogad(Jatekos j):** A paraméterül kapott játékost a mező játékosai közé teszi és meghívja a játékos vizbeEsik() függvényét.

**8.1.16 Mezo**

* + - * **Felelősség**

Absztrakt alaposztály. A mezőre lépő játékost befogadja, a róla ellépő játékost leveszi onnan. Kezeli a vízbe esést. A mező példányai Lyuk és Jegtabla típusúak lehetnek.

* + - * **Ősosztályok**
      * **Interfészek**
      * **Attribútumok**
* **szomszedok:** Tárolja a szomszéd mezőket. Láthatóság: -, típus: Mezo
* **alloJatekos:** Azok a játékosok, akik a mezőn állnak. Láthatóság: -, típus: ArrayList<Jatekos>
* **alloJegesmedve:** A mezőn tartózkodó jegesmedve. Láthatóság: -, típus: Jegesmedve
* **teherbiras:** A mező teherbíró képessége. Minimális értéke 0. Láthatóság: -, típusa: int
* **hotakaro:** A mezőn lévő hóréteg vastagságát reprezentálja. Láthatóság: -, típus: int
  + - * **Metódusok**
* **Mezo(int teherbiras, int hotakaro):** Mezo konstruktora. Láthatóság: public
* **void horetegNovel():** A mező hórétegének vastagságát eggyel növeli. Láthatóság: public
* **abstract void elfogad(Jatekos j)**: A leszármazott osztályok implementálják. Láthatóság: public
* **void eltavolit(Jatekos j):** A paraméterül kapott játékost kiveszi az alloJatekosok tárolójából. Láthatóság: public
* **void elfogad(Jegesmedve j):** Befogadja a paraméterül kapott jegesmedvét. Láthatóság: public
* **void eltavolit(Jegesmedve j):** Eltávolítja az adott mezőről a paraméterül kapott jegesmedvét. Láthatóság: public
* **void testhotCsokkent()**: Ellenőrzi, hogy van-e a mezőn iglu, és ha nincs, a mezőn álló játékosok testhőjét csökkenti 1-gyel. Láthatóság: public
* **Mezo getSzomszed(Irany i)**: Visszaadja a mező paraméterül kapott irányban lévő szomszédját. Láthatóság: public
* **int getTeherbiras()**: Visszaadja a mező teherbíróképességét. Láthatóság: public
* **void satorIdoNovel():** Üres metódus, a jégtábla felülírja. Láthatóság: public
* **int getSatorMiotaVan():** Üres metódus, a jégtábla felülírja. Láthatóság: public
* **void satratNullaz():** Üres metódus, a jégtábla felülírja. Láthatóság: public
* **void utkozik(Jegesmedve j)**: Hívja az adott mezőn álló játékos meghal() függvényét. Láthatóság: public

**8.1.17 Mozgatható**

Absztrakt osztály. Leszármazottai a Jegesmedve és a Játékos.

* + - * **Attribútumok**

**tartozkodasiMezo:** A mező amin a Mozgatható példány áll. Láthatósága: -, típus: Mezo

* + - * **Metódusok**

**abstract void jatszik():** A Mozgatható példányok implementálják. Láthatóság: public

**abstract void lep(Irany i)**: A mozgatható objektum lép. Láthatóság: public

void setMezo(Mezo m): A tartozkodasiMezo settere. Láthatósága: +

public Mezo getTartozkodasiMezo(): A tartozkodasiMezo gettere. Láthatósága: +

**8.1.18 Sator**

* + - * **Metódusok**

**void felvesz(Jatekos j):** Meghívja a paraméterül kapott játékos satorFelvesz(Sator s) függvényét this paraméterrel. Láthatóság: public

**void hasznal(Jatekos j)**: Az adott mező SatorMiotaVan értékét 1-re állítja. Láthatóság: public

**8.1.19 SatorVisitor**

A TárgyVisitor interfacet implementálja.

* + - * **Metódusok**

**boolean visit(Sator s):** truet ad vissza.

**boolean visit(Elelem s):** falset ad vissza.

**boolean visit(Buvarruha s):** falset ad vissza.

**boolean visit(Kotel s):** falset ad vissza.

**boolean visit(Lapat):** falset ad vissza.

**boolean visit(Alkatresz s):** falset ad vissza.

**8.1.20 Targy**

* + - * **Felelősség**

Absztrakt alaposztály. A mezőn található tárgyak játékosnak való átadásáért, illetve a játékosnál levő tárgyak használatáért felel.

* + - * **Ősosztályok**
      * **Interfész**
      * **Attribútumok**
      * **Metódusok**
* **void felvesz(Jatekos j):** A Targy osztály minden leszármazottja implementálja.
* **void hasznal(Jatekos j):** A Targy osztály leszármazottai implementálják.

**8.1.21 TorekenyLapat**

* + - * **Attribútumok**

**int hasznalatSzama:** 0 és 3 közötti értéket vehet fel..

* + - * **Metódusok**

**void hasznal(Jatekos j):** Ha a hasznalatSzama attribútum értéke kisebb 3-nál az adott mezőnek kétszer meghívja a horetegCsokkent() függvényét, ha a hasznalatSzama attribútum értéke kisebb 3-nál. Majd növeli a hasznalatSzama attribútum értékét 1-gyel.

* 1. ***A tesztek részletes tervei, leírásuk a teszt nyelvén***
     1. **lepTest**
* **Leírás**

*A teszt létrehoz egy játékost és elhelyezi egy mezőn. A mezőnek 4 (6?) irányba vannak szomszédai. A teszt kipróbálja a paraméterként kapott irányba, hogy a játékos eltűnik -e a tartózkodási mezőről és megjelenik e a szomszédos mezőn.*

* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

*A lépések megfelelő működését ellenőrzi a teszt. Ha olyan irányba lép a játékos amerre nincs szomszédos mező, a játékos a saját mezőjén kéne maradjon, itt jelentkezhet hiba.*

* **Bemenet**

*JatekosTest jt create*

*JajtekosTest jt lepTest String Fel*

*JatekosTest jt lepTest String Le*

*JatekosTest jt lepTest String Jobb*

*JatekosTest jt lepTest String Bal*

* **Elvárt kimenet**

*(4x)*

*Siker*

*mezo: <A játékos eredeti mezőjének megfelelő irányban lévő szomszédja>*

*testho: <nagyobb 0>*

*allapot: aktiv*

* + 1. **lyukraLepTest**
* **Leírás**

*A teszt létrehoz egy játékost és elhelyezi egy jégtáblán. A jégtáblának egy szomszédja van és az egy lyuk. A teszt kipróbálja, hogy ha szomszédos mezőn a játékos beleesik a lyukba először búvárruhával majd anélkül, akkor a fuldoklási állapota megfelelő lesz -e.*

* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

*A teszt ellenőrzi, hogy ha a játékos búvárruhával esik a vízbe, akkor továbbra sem fuldoklik, viszont ha búvárruha nélkül akkor kezdjen fuldokolni. Hiba ott lehet amikor a mező elfogadja a játékost. Ilyenkor ha rosszul állítja be az állapot a búvárruha függvényében akkor nem elvárt eredményt kapunk.*

* **Bemenet**

*JatekosTest jt create*

*JajtekosTest jt lyukraLepTest*

* **Elvárt kimenet**

*Siker*

*mezo: <mező neve>*

*testho: <nagyobb 0>*

*allapot: aktiv*

*Siker*

*mezo: <mező neve>*

*testho: <nagyobb 0>*

*allapot: fuldoklik*

* + 1. **megfulladTest**
* **Leírás**

*A teszt létrehoz egy játékost és elhelyezi egy lyukon. A játékosnak nincs búvárruhája. A teszt kipróbálja, hogy ha a játékosnak nincs búvárruhája és 2x meghívódik a detektál függvény (a játékban ez a saját körének a végére és a következő körre vonatkozik) akkor a játékos tényleg megfullad -e;*

* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

*A teszt ellenőrzi, hogy a játékos fuldoklási állapota a két detektálás után megegyezik e az elvárt állapottal.*

*Hiba akkor jelentkezik, ha az állapotok nem egyeznek meg, ez vagy a detektál függvény nem megfelelő működésére utal, vagy a játékosnak nem jól lettek beállítva az attribútumai.*

* **Bemenet**

*JatekosTest jt create*

*JajtekosTest jt medgulladTest*

* **Elvárt kimenet**

*Siker*

*mezo: <mező neve>*

*testho: <nagyobb 0>*

*allapot: halott*

* + 1. **lapatolTest**
* **Leírás**

*A teszt létrehoz egy kontrollert(ezt csak azért mert kell a Kutato konstruktorához), egy eszkimót, egy kutatót, két jégtáblát és egy lapátot. Az egyik tábla az eszkimó, a másik tábla a kutató tartalmazási mezője lesz. A lapátot az eszkimó kapja meg. A teszteset leteszteli, hogy helyes mértékű hóréteg marad-e a táblákon.*

* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

*A funkcionalitás a lapáttal és anélkül való hóeltakarítás, lapáttal 2-t lehet, anélkül csak egyet. Hibalehetőség: hóréteg 1 és a lapát nem 1 réteget takarít el.*

* **Bemenet**

*JatekosTest jt create*

*JajtekosTest jt lapatolTest*

* **Elvárt kimenet**

*Siker, amikor van lapát*

*Siker, amikor nincs lapát*

*Siker, amikor van lapát és 1 a hóréteg*

* + 1. **kihuzTest**
* **Leírás**

*A teszt létrehoz egy jégtáblát és egy lyukat, a megmentő a jégtáblán áll, a fuldokló a lyukban szenved. Létrejön egy kötél ami értelemszerűen a megmentő lesz. A szomszédságok beállítása után meghívódik a kihúz függvény,*

* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

*A funkcionalitás amit ellenőrizni hivatott a teszt az, hogy ki tudja e helyesen húzni valamelyik játékost. Hibalehetőség: nem működik a kihúz függvény és a teszt végeztével nem ugyan azon a mezőn lesz a két játékos.*

* **Bemenet**

*JatekosTest jt create*

*JajtekosTest jt kihuzTest*

* **Elvárt kimenet**

*Siker, ugyan azon a mezőn vannak*

* + 1. **lep (JegesmedveTest)**
* **Leírás**

*A teszt létrehoz 3 mezőt, az egyikre elhelyez egy jegesmedvét, a középsőre egy eszkimót iglu nélkül akit meg kell ölnie a macinak, a harmadikra pedig egy eszkimót igluval. A jegesmedve 2-t fog lépni és autómatikusan öl vagy megvédi a játékost az iglu*

* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

*A funkcionalitás amit ellenőriz az a Jegesmedve tud-e ölni ha van iglu vagy nem.*

* **Bemenet**

*JegesmedveTest jt create*

*JegesmedveTest jt lep*

* **Elvárt kimenet**

*Siker, a medve megölte az iglutalan mezőn csapongó eszkimót*

*Siker, a medve nem ölte meg az iglus mezőn álló eszkimót*

* + 1. **viharTest**
* **Leírás**

*A teszt létrehoz egy kontrollert, 4 eszkimót, 9 mezőt. A szomszédságok helyes beállítása után a játékosokat elhelyezi és hozzáadja ezeket a kontrollerhez, majd az meghívja a vihart.*

* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

*A funkcionalitás a vihar havat hord a mezőkre, a játékosok kihülnek. Hiba lehetőségek: nem működik, rossz az implementáció*

* **Bemenet**

*KontrollerTest kt create*

*KontrollerTest kt viharTest*

* **Elvárt kimenet**

*Siker, minden mezőn több a hó*

*Siker, minden jatekos meghult*

* + 1. **kikaparTest (JatekosTest)**
* **Leírás***A teszt létrehoz egy mezőt amin van egy kötél, egy eszkimót, az eszkimót ráállítja a mezőre, majd meghívja a kapar függvényét.*
* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek***Funkcionalitás a tárgyak felvétele. Hibalehetőség: nem tűnik el a tárgy a mezőről.*
* **Bemenet***JatekosTest jt create  
  JatekosTest jt kikaparTest*
* **Elvárt kimenet***Siker, a játékosnak van tárgya, a mezőről pedig eltűnt.*
  + 1. **osszeszerelTest (JatekosTest)**
* **Leírás***A teszt létrehoz egy játékost és egy mezőt amin áll. A mezőre tesz három alkatrészt, majd a játékos összeszerel függvényét meghívja.*
* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek***Funkcionalitás: csak akkor lehet összeszerelni ha megvan a három alkatrész egy mezőn. Hibalehetőség: nem hívódik meg az elsut függvény és/vagy abból a jatekVege fv.*
* **Bemenet***JatekosTest jt create  
  JatekosTest jt osszeszerelTest*
* **Elvárt kimenet***Siker, a psiztolyt elsüti a játékos és vége a játéknak.*
  + 1. **alkatreszElsullyedTest**
* **Leírás***A teszt létrehoz egy mezőt aminek 1 a teherbírása, és amin van egy fagyott alkatrész. A mezőre tesz két játékost, ennek hatására a jégtábla beszakad és az alkatrész elsüllyed. A detektál függvény amikor ellenőrzi az alkatrészek számát nem lesz meg a három, így vége a játéknak.*
* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek***Az alkatrész elsüllyed ha a jégtábla felborul. Hibalehetőség: nem tűnik el az alkatrész így a kontroller nem talál hibát és nem vet véget a játéknak.*
* **Bemenet***KontrollerTest kt create  
  KontrollerTest kt alkatreszElsullyedTest*
* **Elvárt kimenet***A játéknak vége.*
  + 1. **alkatreszFelveszlTest**
* **Leírás**

*A teszt létrehoz egy jégtáblát nulla hóréteggel, egy eszkimót, aki a jégtáblán áll és egy kontrollert (mert az kell az eszkimó konstruktorához). A jégtáblán be van fagyva egy alkatrész. A játékosnak meghívjuk a kapar() függvényét***.**

* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

*A teszt azt ellenőrzi, hogy a kapar függvény meghívása után a jégtáblán levő fagyott tárgy értéke null lesz-e, a játékosnál az alkatreszek lista mérete egy lesz-e. Hibalehetőség: kapar() függvény után nem lesz null a jégtáblán a fagyott tárgy értéke, vagy a játékos alkatrészek lista mérete nulla marad.*

* **Bemenet***JatekosTest jt create  
  JatekosTest jt alkatreszfelvesz()*
* **Elvárt kimenet***Siker, az alkatrészek list mérete 1.  
  Siker, a jégtáblán a fagyottTargy attribútum értéke null.*
  + 1. **vizsgalTest**
* **Leírás**

*A teszt létrehoz egy kontrollert(ezt csak azért mert kell a Kutato konstruktorához), egy kutatót, és két jégtáblát egymás mellett. Az egyik táblán a kutató áll, a másik tábla teherbírása 2. Hívjuk a játékos vizsgal(Irany i) függvényét a megfelelő irányba.*

* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

*A teszt azt ellenőrzi, hogy a megadott irányban levő mező teherbírása valóban kettő e. Hibalehetőség: Nem egyezik az elvárt és a kapott szám.*

* **Bemenet***JatekosTest jt create  
  JatekosTest jt vizsgal String jobb*
* **Elvárt kimenet**

*Siker, az elvárt és az aktuális kimenet megegyezik.*

* 1. ***A tesztelést támogató programok tervei***

*A tesztelést JUnit-tal végezzük, ezért a kiértékelés már a teszt esetekben megtörténik. A rendszer állapotát a tesztek kiírják, de emellett megjelenítenek egy olyan üzenetet is ami jelzi, hogy sikerült e a teszt, és ha nem akkor a hibaüzenetből lehet következtetni arra, hogy mi lehet a gond. Ha nem parancssorból futtatjuk a teszteket, hanem a fejlesztőkörnyezetben egy JUnit konfigurációval, akkor akár egyszerre kipróbálhatjuk az összes tesztet, és azok eredményeit egyszerre is megtekinthetjük.*

* 1. ***Napló***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevők** | **Leírás** |
| 2020.04.09. | 1.5 óra | csapat |  |
| 2020.04.10 9:00 | 1.5 óra | Csényi | 8.1 rész |
| 2020.04.10 20:00 | 2.5 óra | Somogyi | 8.2.3 - 8.2.5 |
| 2020.04.11 10:30 | 2.5 óra | Erdei | 8.2.6-8.2.8 |
| 2020.04.11 11:00 | 2 óra | Erős | 8.2.9-8.2.10 és 8.1 egy része |
| 2020.04.11 21:00 | 2.5 óra | Abordán | 8.3 és 8.2.1-8.2.3 |