**5. Szkeleton tervezése**

24 – beta

Konzulens:

Ferencz Endre

Csapattagok

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ködöböcz Ferenc | Z3GPHW | ferko1276@gmail.com |
| Sándorfi Richárd | BR8P1W | ricsike15@gmail.com |
| Koltai Kadosa Márton | EEGDPX | kadosa.koltai@gmail.com |
| Jenei Pál | HJTX4V | jenei.pal95@gmail.com |
| Győri Kristóf | HV0R9S | gykristof0206@gmail.com |

2018.03.12.

# Szkeleton tervezése

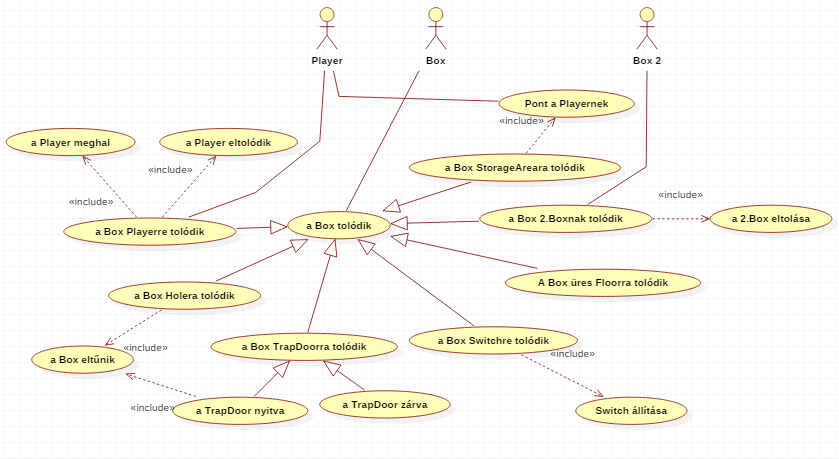
## A szkeleton modell valóságos use-case-ei

[A szkeletonnak, mint önálló programnak a működésével kapcsolatos use-case-ek. ]

### Use-case diagram

### Player Mozog

### Box tolódik



### Use-case leírások

[Minden use-case-hez külön]

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Player mozog |
| **Rövid leírás** | A Player a lenyomott iránynak megfelelően lép tovább |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. Irány megadása 2. Lépés |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Wallra lép |
| **Rövid leírás** | A Player egy falnak megy |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. Megpróbál a falra lépni 2. Az előző Flooron marad |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Floorra lép |
| **Rövid leírás** | A Player egy mezőre lép ahol a mezőn lévő dolog szerint események következnek be |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A játékos átlép a Floorra |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Switchre lép |
| **Rövid leírás** | A Player egy olyan mezőre lép amin egy kapcsoló van |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A játékos átlép a Floorra |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Üres Floorra lép |
| **Rövid leírás** | A Player egy mezőre lép ahol nincs semmi (nincs Box, TrapDoor, stb.) |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A Player átlép a Floorra |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Floorra lép amin Box van |
| **Rövid leírás** | A Player egy olyan Floorra lép amin egy Box van |
| **Aktorok** | Player, Box |
| **Forgatókönyv** | 1. A Player megpróbál átlépni a Floorra 2. Megpróbálja eltolni a Boxot    1. A Boxot nem sikerül eltolni    2. A Player az előző Floorn marad |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A Box tolása |
| **Rövid leírás** | Eltolják a Boxot a Floorról amin tartózkodik egy vele szomszédosra |
| **Aktorok** | Player, Box |
| **Forgatókönyv** | 1. A Box a szomszédos Floorra tolódik |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Floorra lép amin másik Player van |
| **Rövid leírás** | A Player egy olyan Floorra lép amin másik játékos van |
| **Aktorok** | Player, Player 2 |
| **Forgatókönyv** | 1. A Player megpróbálja eltolni Player 2-t    1. Player 2 eltolódik    2. Player 2 meghal 2. A Player átlép a Floorra |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Holera lép |
| **Rövid leírás** | A Player egy olyan Floorra lép amin Hole van |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A Player átlép a Floorra 2. A Player beleesik a Holeba |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A Player meghal |
| **Rövid leírás** | A Player meghal, valamilyen okból (esés, összenyomás) |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A Player meghal |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | TrapDoorra lép |
| **Rövid leírás** | A Player olyan Floorra lép amelyen egy TrapDoor van és annak állapotától függően történik valami |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A Player átlép a Floorra |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A TrapDoor nyitva van |
| **Rövid leírás** | A TrapDoor ajtaja nyitva van |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A Player beleesik a TrapDoorba |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A TrapDoor zárva van |
| **Rövid leírás** | A TrapDoor ajtaja zárva van |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A Player a Floorn marad |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | StorageAreara lép |
| **Rövid leírás** | A Player egy olyan Floorra lép amin egy StorageArea van |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A Player átlép a Floorra |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A Box tolódik |
| **Rövid leírás** | A Box egy másik Floorra toldóik és interakcióba lép a Flooron lévő dolgokkal |
| **Aktorok** | Box |
| **Forgatókönyv** | 1. A Box eltűnik az előző Floorról 2. A Box megjelenik a Floorn |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A Box Playerre tolódik |
| **Rövid leírás** | A Box egy olyan Floorra tolódik amin Player van |
| **Aktorok** | Box, Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A Box megpróbálja eltolni a Playert a Floorról    1. A Box eltolja a Playert    2. A Playert nem lehet eltolni, a Player meghal 2. A Box átlép a Floorra |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A Player meghal |
| **Rövid leírás** | A Player meghal valamilyen okból kifolyólag (összenyomják, Holeba esik, stb.) |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A Player meghal |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A Player eltolódik |
| **Rövid leírás** | A Player eltolódik egy szomszédos Floorra |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A Player eltűnik az adott Floorról 2. A Player megjelenik egy szomszédos Floorn |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A Box Holera tolódik |
| **Rövid leírás** | A Box egy olyan Floorra tolódik amin Hole van |
| **Aktorok** | Box |
| **Forgatókönyv** | 1. A Box megjelenik a Floorn 2. A Box eltűnik a Holeban |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A Box eltűnik |
| **Rövid leírás** | A Box eltűnik a játékból, nem lehet vele többet interakcióba lépni |
| **Aktorok** | Box |
| **Forgatókönyv** | 1. A Box eltűnik |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A Box TrapDoorra tolódik |
| **Rövid leírás** | A Box egy olyan Floorra tolódik amin egy TrapDoor van |
| **Aktorok** | Box |
| **Forgatókönyv** | 1. A Box eltűnik az előző Floorról 2. A Box megjelenik ezen a Floorn |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A TrapDoor nyitva |
| **Rövid leírás** | A TrapDoor ajtaja nyitva van, azaz Holeként viselkedik |
| **Aktorok** | Box |
| **Forgatókönyv** | 1. A Box eltűnik az előző Floorról 2. A Box megjelenik ezen a Floorn 3. A Box beleesik a TrapDoorba |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A TrapDoor zárva |
| **Rövid leírás** | A TrapDoor ajtaja zárva van, azaz Floorként viselkedik |
| **Aktorok** | Box |
| **Forgatókönyv** | 1. A Box eltűnik az előző Floorról 2. A Box megjelenik ezen a Floorn |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A Box Switchre tolódik |
| **Rövid leírás** | A Box egy olyan Floorra toldóik amin Switch van |
| **Aktorok** | Box |
| **Forgatókönyv** | 1. A Box eltűnik az előző Floorról 2. A Box megjelenik az adott Floorn 3. A Box bekapcsolja a Switchet |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Switch állítása |
| **Rövid leírás** | A Switch állapotának megváltoztatása valamilyen külső hatás miatt (Boxot toltak rá, stb.) |
| **Aktorok** | Box |
| **Forgatókönyv** | 1. A Switch állapotának megváltozása |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A Box üres Floorra tolódik |
| **Rövid leírás** | A Box egy olyan Floorra tolódik amin nincs semmi |
| **Aktorok** | Box |
| **Forgatókönyv** | 1. A Box eltűnik az előző Floorról 2. A Box megjelenik ezen a Flooron |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A Box 2.Boxnak tolódik |
| **Rövid leírás** | A Box egy olyan Floorra tolódik amin egy másik Box van |
| **Aktorok** | Box, Box 2 |
| **Forgatókönyv** | 1. A Box megpróbálja eltolni a 2. Boxot    1. A 2. Box eltolódik    2. a 2. Box nem tolódik el 2. A Box eltűnik az előző Florról 3. A Box megjelenik ezen a Flooron |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A 2. Box eltolása |
| **Rövid leírás** | A Boxot valami eltolta, így az egy szomszédos mezőre lép |
| **Aktorok** | Box 2 |
| **Forgatókönyv** | 1. A Box eltűnik a Floorról 2. A Box megjelenik egy szomszédos Flooron |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | A Box StorageAreara tolódik |
| **Rövid leírás** | A Box egy olyan StorageAreara toldóik |
| **Aktorok** | Box |
| **Forgatókönyv** | 1. A Box eltűnik az előző Fieldről 2. A Box megjelenik a StorageArean 3. Pont adása a Playernek aki rátolta a ládát a StorageAreara |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Pont a Playernek |
| **Rövid leírás** | Pont adása a Playernek |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. Pont adása a Playernek |

## A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok

[A szkeleton által elfogadott bemenetek , valamint a szöveges konzolon megjelenő kimenetek. A kiemenet formátuma olyan kell legyen, ami alapján a működés összevethető a korábbi szekvencia-diagramokkal.]

## Szekvencia diagramok a belső működésre

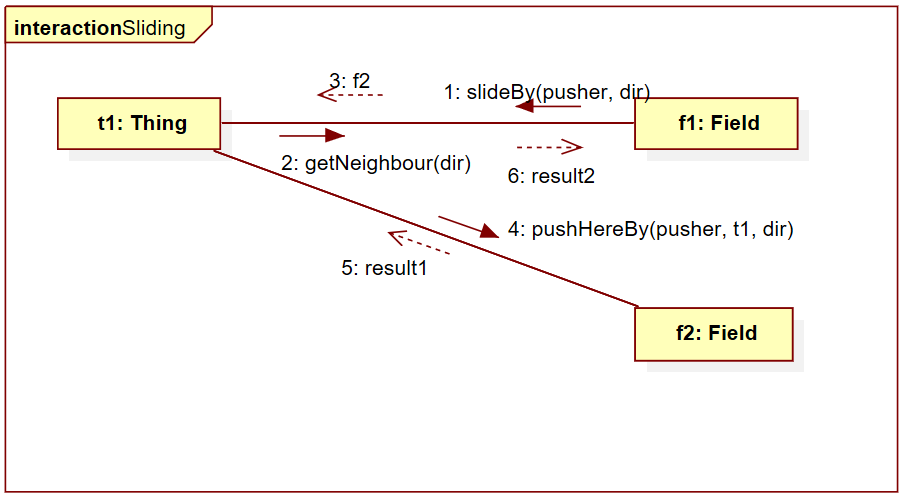
[A szkeletonban implementált szekvenciadiagramok. Tipikusan egy use-case egy diagram. Ezek megegyezhetnek a korábban specifikált diagramokkal, de az egyes életvonalakat (lifeline) egyértelműen a szkeletonban példányosított objektumokhoz kell tudni kötni. Azt kell megjeleníteni, hogy a szkeletonban létrehozott objektumok egymással hogyan fognak kommunikálni.]

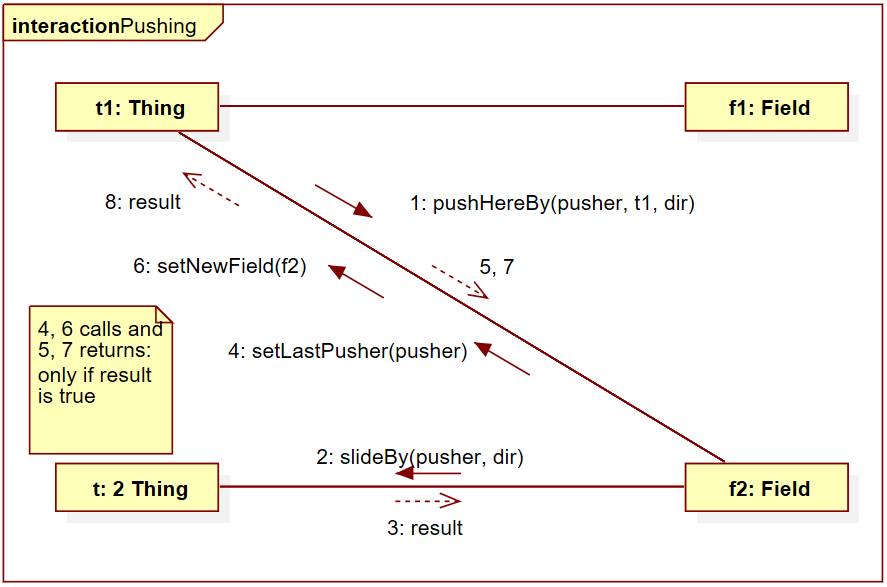
asddasdsdsadasdsadas

## Kommunikációs diagramok

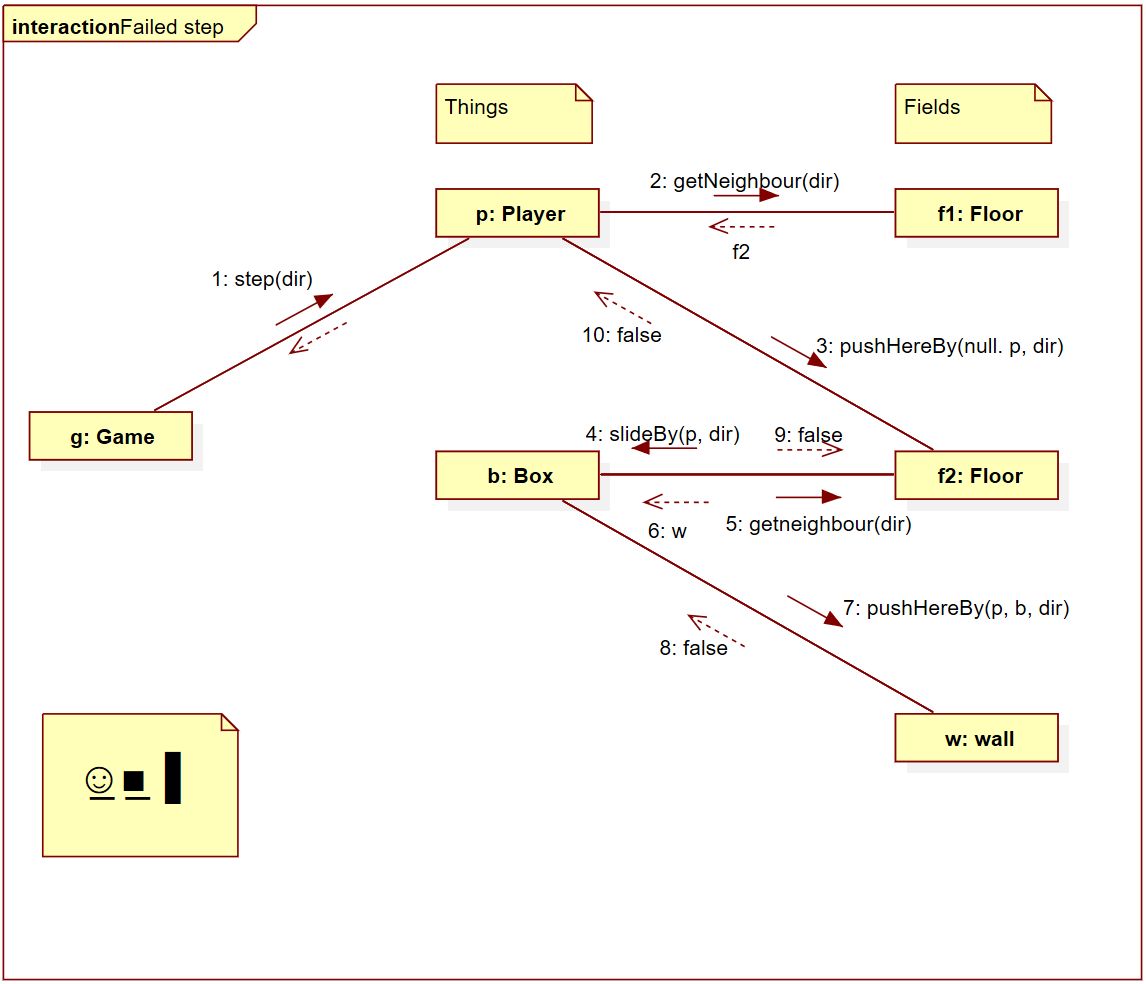
[A szkeletonban, az egyes szkeleton-use-case-ek futása során létrehozott objektumok és kapcsolataik bemutatására szolgáló diagramok. Ezek alapján valósítják meg a szkeleton fejlesztői az inicializáló kódrészleteket.]

A slideBy(Thing, Dir) és a pushHereBy(Pusher, Pushed, Dir) függvények működése:

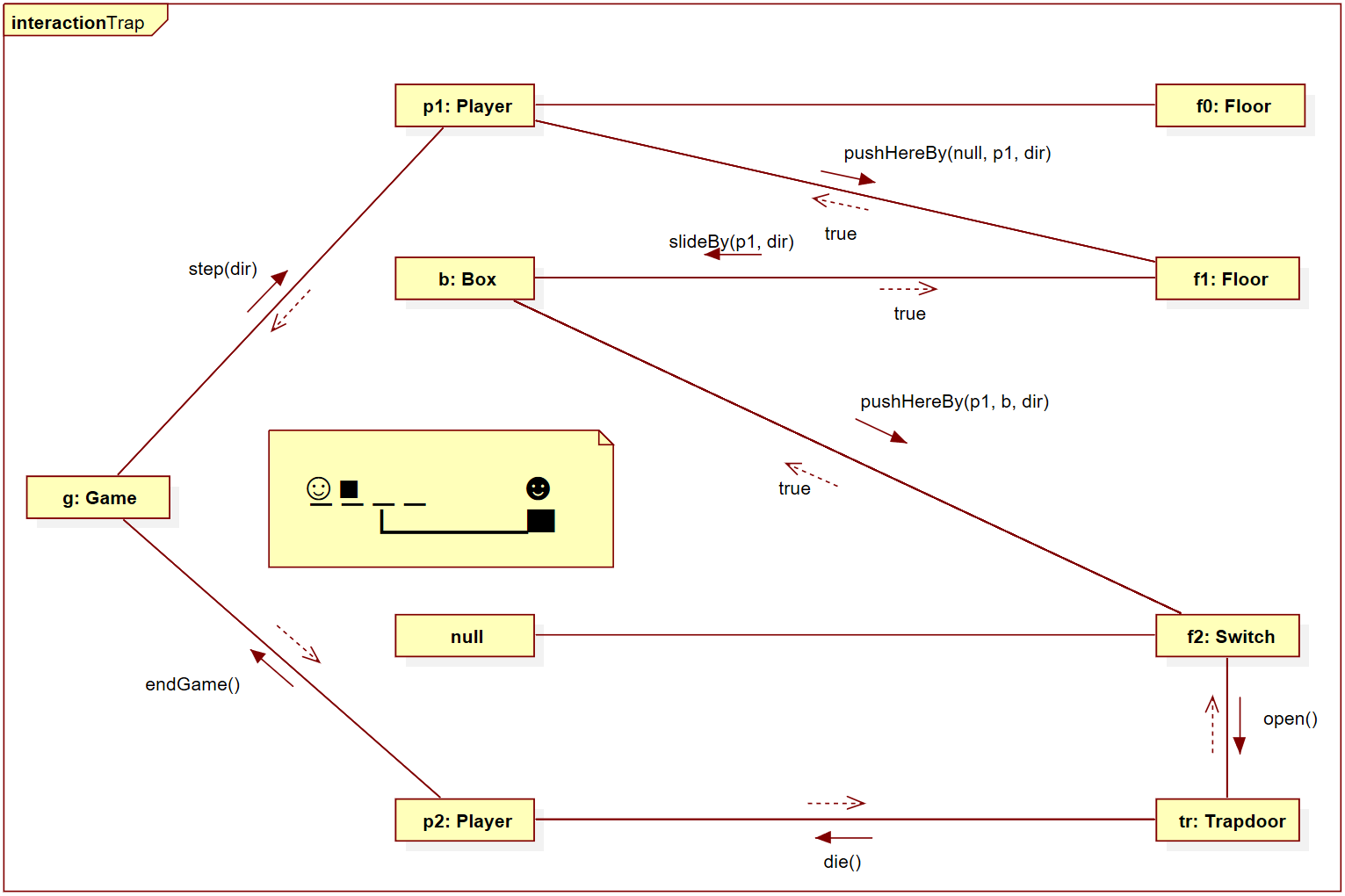


  
 \* A fenti diagrammokban lezajló metódushívásokat nem részletezem a lenti diagramok többségében az átláthatóság érdekében.

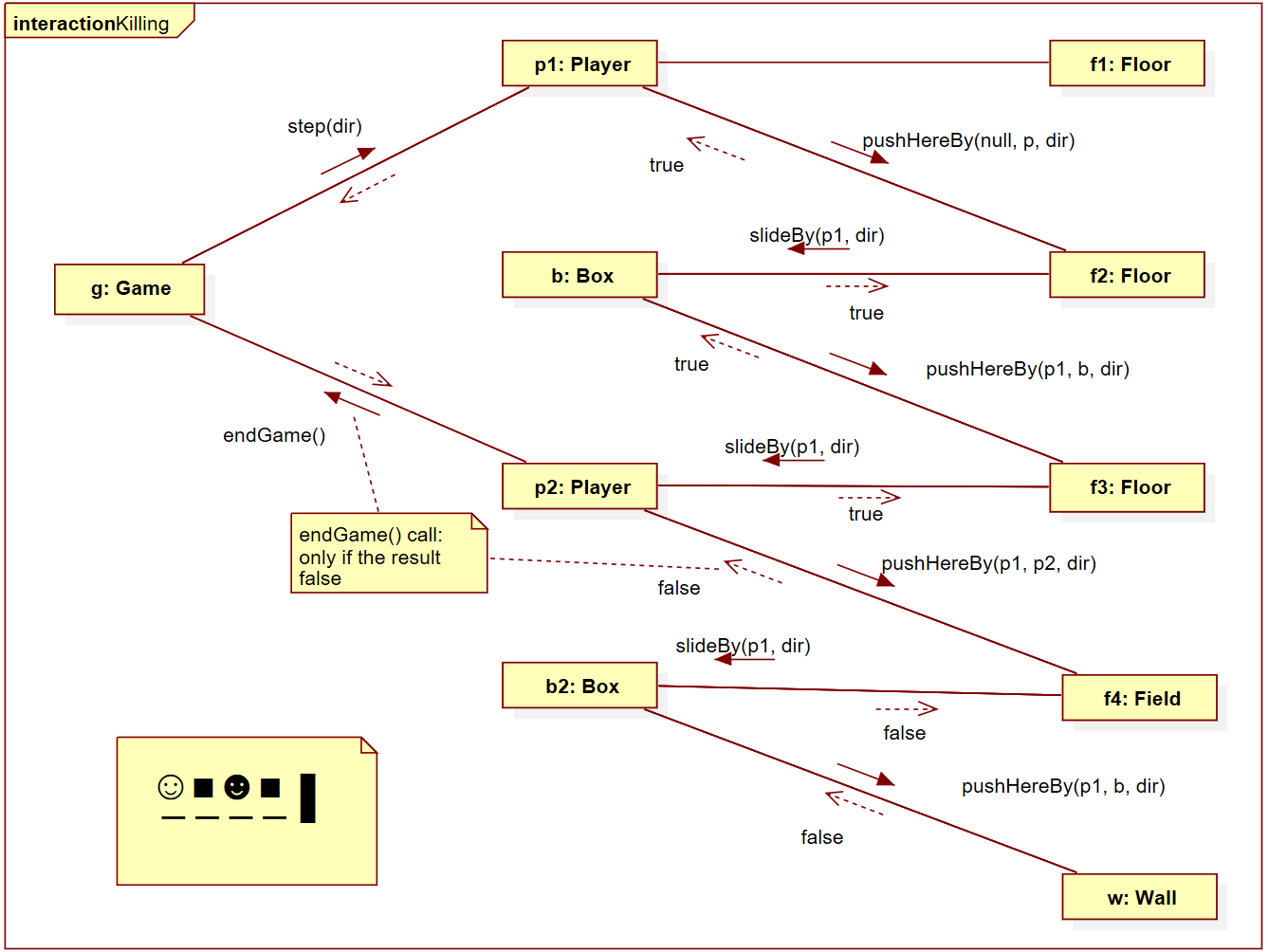
Sikertelen lépés teszteset:



Trapdoor játékost öl teszteset:



A játékos ládák közzé szorul teszteset:



Napló

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 tesztelő programokat. |
| … | … | … | … |