

13. Grafikus változat elkészítése

62 – Matukain

Konzulens:
Salvi Péter

Csapattagok

Monostori Dóra

PNNV8Z

dorimonostori@gmail.com

Marianna

Jónás Gergely Péter

UEYXGL

jonas.gergely24@gmail.com

Tóth Tódor

OWEKB9

todortoth@gmail.com

Blasek Balázs

CW4D3S

blasek.balazs@edu.bme.hu

Csordás Bence

PU8FXP

bencecsordas@edu.bme.hu

2025.05.18.

13. Grafikus változat beadása

13.1 Fordítási és futtatási útmutató

13.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Felhasznalo.java	3 198 byte	2025.03.21 10:47	Felhasználók absztrakt osztálya
Gombasz.java	2 243 byte	2025.03.21 10:50	Gombászok osztálya
Rovarasz.java	3 374 byte	2025.03.21 10:50	Rovarászok osztálya
Tekton.java	6 477 byte	2025.03.21 10:55	Tektonok absztrakt osztálya
TobbFonalTekton.java	1 211 byte	2025.03.21 11:00	Tektonok osztálya, melyen több gomba fonalai is nőhetnek
FelszivodosTekton.java	2 496 byte	2025.03.21 11:13	Tektonok osztálya, amelyeken egy idő után felszívódnak a fonalak
GombatestNelkuliTekton.java	1 822 byte	2025.03.21 11:21	Tektonok osztálya, melyeken nem nőhet GombaTest
FonalMegtartoTekton.java	1 933 byte	2025.04.17 12:37	Az a tekton osztály, melyen a fonalak gombatest nélkül is megmaradnak.
MaxEgyFonalTekton.java	1 961 byte	2025.03.21 11:34	Tektonok osztálya, amelyeken csak egy fonal nőhet
Rovar.java	7 777 byte	2025.03.22 21:00	A rovarokat reprezentáló osztály
Spora.java	1 694 byte	2025.03.21 10:56	Spórák absztrakt osztálya
BenitoSpora.java	1 217 byte	2025.03.21 11:00	Bénító hatású spórák osztálya
GyorsitoSpora.java	1 330 byte	2025.03.21 11:05	Gyorsító hatású spórák osztálya
LassitoSpora.java	1 299 byte	2025.03.21 11:05	Lassító hatású spórák osztálya
VagasGatloSpora.java	1 247 byte	2025.03.21 11:05	Vágás gátló hatású spóra osztály
OsztoSpora.java	1 527 byte	2025.04.20 16:24	Az a spóra fajta, mely duplikálja az elfogyasztott rovar
Menu.java	5 732 byte	2025.03.21 12:03	A prototípus menüjeként szolgál
Parancsfeldolgozo.java	31 565 byte	2025.04.19 10:03	Feldolgozza a bemeneti parancsokat
Gomba.java	7 303 byte	2025.03.22 21:47	A gombokat reprezentáló osztály
Gombafonal.java	4 797 byte	2025.03.22 21:52	A gombafonalakat reprezentáló osztály
Gombatest.java	8 383 byte	2025.03.22 22:08	A gombatesteket reprezentáló osztály
HusaveoGombafonal.java	2 219 byte	2025.04.22 19:49	Az a gombafonal, mely képes rovarok elfogyasztására
gameLogic.java	17 469 byte	2025.03.22 13:00	A játékot inicializáló osztály

Jatekos.java(interface)	1 558 byte	2025.04.20 13:30	Ebből származik a Felhasznalo.java a felhasználók működését segíti
hatasKifejtes.java(interface)	156 byte	2025.04.20 15:27	A spórák hatás kifejtésének segítésére szolgál
Coordinate.java	1301 byte	2025.05.10 10:15	A koordinátákat reprezentáló osztály
Entity.java	1029 byte	2025.05.10 10:50	Az entitásokat reprezentáló osztály
GameController.java	40 506 byte	2025.05.16 15:11	Az osztály kezeli a játékosok interakcióit, köröket, játékmenet-állapotokat és az akciók végrehajtását a grafikus felületen.
GamePanel.java	14 391 byte	2025.05.15 19:56	Kezeli a játéktérület kirajzolását, az entitások megjelenítését, az interakciókat és a játékmenet állapotait.
GombaszPanel.java	2860 byte	2025.05.17 10:35	A gombász akcióit tartalmazó panel.
GombatestEntity.java	3805 byte	2025.05.10 12:48	A gombatest entitásokat reprezentáló osztály.
MenuPanel.java	4868 byte	2025.05.10 15:23	A játék főmenüjét valósítja meg, ahol a felhasználók megadhatják a nevüket és elindíthatják a játékot.
MouseHandler.java	3874 byte	2025.05.10 11:27	Kezeli az egér eseményeket.
RovaraszPanel.java	2563 byte	2025.05.17 11:02	A rovarász akcióit tartalmazó panel.
RovarEntity.java	9983 byte	2025.05.18 10:36	A rovar entitásokat reprezentáló osztály.
Statbar.java	4079byte	2025.05.10 14:52	Osztály a játék statisztikáinak megjelenítésére.
TektonComponent.java	12255 byte	2025.05.10 16:27	A tekton-szigetek komponensét reprezentáló osztály.
Tile.java	501 byte	2025.05.10 10:13	Osztály a csempek tárolására.
TileManager.java	19057 byte	2025.05.10 10:24	A csempekezelő osztály, amely a szigetek létrehozásáért és kezeléséért felelős
GameWindow.java	4407 byte	2025.05.10 10:04	Az ablak, amely a játékot megjeleníti és kezeli a zene lejátszását.
MainWindow.java	3725 byte	2025.05.10 10:43	A játék ablakát reprezentáló osztály.
Main.java	5439 byte	2025.05.10 9:47	Ez az osztály felelős a játék inicializálásáért és a fő ablak megjelenítéséért.

13.1.2 Fordítás és telepítés

A project fordításához és futtatásához kizárólag a következő eszközök szükségesek, amelyek elérhetők a kari felhő virtuális gépeken:

- Java Development Kit (JDK 20.0.2 vagy újabb)
(A "Windows 10 20H2 - JDK-Eclipse-WSU" sablon alapján biztosított.)

Az egyszerűség és könnyen használhatóság kedvéért létrehoztunk egy build.bat fájlt, ami automatikusan lefordítja az összes .java fájlt, ami az /src/main/java mappában található. Ezekből a lefordított .class fájlokból pedig a gyökérbe egy grafikus.jar futtatható binárist készít.

IntelliJ IDEA-ban: *Build menü* → *Build Project*. Ez automatikusan elvégzi a fordítást (a Maven beállítások alapján).

13.1.3 Futtatás

Futtatáshoz a parancssorra lesz szükség. A buildelés után a program mappájába kell navigálni, majd a fájlkezelő címsorába a "cmd" kulcsszót begépelni. Majd itt a következő parancs segítségével lehet futtatni a programot:

"java -jar grafikus.jar".

Ezt segítőleg létrehoztunk egy run.bat fájlt, ami ezt automatikusan elvégzi.

13.2Értékelés

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Monostori Dóra Marianna	PNNV8Z	20%
Jónás Gergely Péter	UEYXGL	20%
Tóth Tódor	OWEKB9	20%
Blasek Balázs	CW4D3S	20%
Csordás Bence	PU8FXP	20%

13.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2025.05.10	45 óra	Jónás	Minden osztály létrehozása, szinte minden funkció megvalósítása, backend nagyjából összeköttetése frontenddel, mások hibáinak javítása. Coordinate, Entity, GamePanel, GombatestEntity, MouseHandler, RovarEntity, TektonComponent, Tile, TileManager, GameWindow, MainWindow, Main osztályok létrehozása, kidolgozása.
2025.05.12	35 óra	Blasek	Fordítási batch készítése, frontend fejlesztése, kiírások megjelenítése, státuszbar összekötése a backenddel, többjátékos grafika implementálása, dokumentum szerkesztése, gombászok eseményeinek kezelése frontenden
2025.05.13	20 óra	Csordás	Panel osztályok létrehozása, gombok összekötése a megfelelő osztályokkal, hogy működjenek, valamint a dokumentáció befejezése, hibák javítása.
2025.05.14	20 óra	Tóth	Spórák megjelenítésének

			elkészítése, Panelgombok tiltásának előkészítése, kezdetleges backend összeköttetés készítése, hibák javítása
2025.05.17	20 óra	Monostori	Minden kód átnézése, dokumentálás, kommentezés, játék tesztelése, hibák és azok okainak felderítése és javítása