

3. Analízis modell kidolgozása

15 – gisz-qtyusch

Konzulens:

Goldschmidt Balázs

Csapattagok

Dancsó Marcell	AZTVS7	dancsomarci@gmail.com
Tóth András	FKMV9M	4ndras21@gmail.com
Bajnok Vencel	X748Q2	bajnokvencel@edu.bme.hu
Róna Balázs Ferenc	HBTGON	rona.balazs@gmail.com
Pelczhoffer Tamás	Z5KWH6	pelczhoffer.tamas@icloud.com

2022.03.07.

3. Analízis modell kidolgozása

3.1 Objektum katalógus

3.1.1 Anyag

Ezeket lehet gyűjteni bizonyos mezőkön, illetve más virológustól ellopni. Ágenseket lehet belőlük előállítani megfelelő mennyiség birtoklása esetén.

3.1.2 Nukleotid

Ez egy anyag típus, ami az ágensek előállításához szükséges, és raktár típusú mezőn lehet találni vagy más virológustól ellopni(ha bénult állapotban van).

3.1.3 Aminosav

Ez egy anyag típus ami az ágensek előállításához szükséges, és raktár típusú mezőn lehet találni vagy más virológustól ellopni(ha bénult állapotban van).

3.1.4 Mező

Ezek az objektumok alkotják a játékteret. Ezen tudnak mozogni és találkozni a virológusok és különböző interakciókat végrehajtani. A játékban több fajta mező is lesz, a legtöbb rendelkezni fog egy mezőspecifikus interakcióval a virológusok számára, ami a típusokat egyedivé teszi. Egy mezőnek legalább egy szomszédja van, de lehet kifejezetten sok is.

3.1.5 Szabadmező

Ez egy olyan mező típus, aminek semmi speciális tulajdonsága nincs. Itt csak ágenseket tudnak létrehozni a virológusok és más virológusokra vagy magukra azt felkenni, illetve egy bénult állapotban lévőktől eltudják lopni a felszerelésüket és az anyagukat.

3.1.6 Raktár

Egy mező típus, ahova, ha ellátogatnak a virológusok, akkor anyagokat tudnak gyűjteni.

3.1.7 Város(óvóhely)

Ez egy mező típus, ahova, ha ellátogatnak a virológusok akkor, különböző felszereléseket fognak tudni gyűjteni.

3.1.8 Labor

Ez egy mező típus, ahova ha ellátogatnak a virológusok, akkor különböző ágensek kódjait tudják megtanulni.

3.1.9 Ágens

A játékban a virológusokra pozitív (ebben az esetben vakcinaként is nevezhetjük), illetve negatív (ebben az esetben vírusként is hívhatjuk) hatással lévő, a virológusok által előállítható készítmény. Használata során egy másik virológusra, vagy saját magára kel kennie a gyártó virológusnak az elkészült terméket. Tulajdonságai közé tartoznak a hatásideje és a költsége.

3.1.10 Vitustánc

Egy ágens típus, mely a vele felkent virológust kontrollálatlan mozgásra kényszeríti egy ideig.

3.1.11 Blokkoló

Egy ágens típus, mely a vele felkent virológust megvédi más ágensek hatásaitól egy ideig.

3.1.12 Bénító

Ez is egy ágens, mely a hordozóját lebénítja, aminek következtében a virológus cselekvésképtelen lesz és ha más virológusok találkoznak vele, akkor kifoszthatják (anyagot vagy védőfelszerelést lohatnak tőle).

3.1.13 Felejtő

Még egy ágens, mely speciális hatása a viselőjére abban nyilvánul meg, hogy az érintett virológus elfelejti azonnal az eddig megismert genetikai kódokat.

3.1.14 Védőfelszerelés

Olyan eszköz, melyet a virológusok óvóhelyeken találhatnak meg és valamilyen féleképpen segíti az őt viselő virológust a céljai elérésében. Ezekből egyszerre csak hármat hordhat egy virológus.

3.1.15 Védőköpeny

Ez egy olyan védőfelszerelés, amelyet viselő virológusra az ágensek csak 17,7% -al kenődnek fel sikeresen.

3.1.16 Zsák

Egy védőfelszerelés, melynek a segítségével a virológus által gyűjthető aminosavak és nukleotidok maximális mennyisége megnő 5-tel. Nem befolyásolja az aktuális aminosav és nukleotid mennyiségeket.

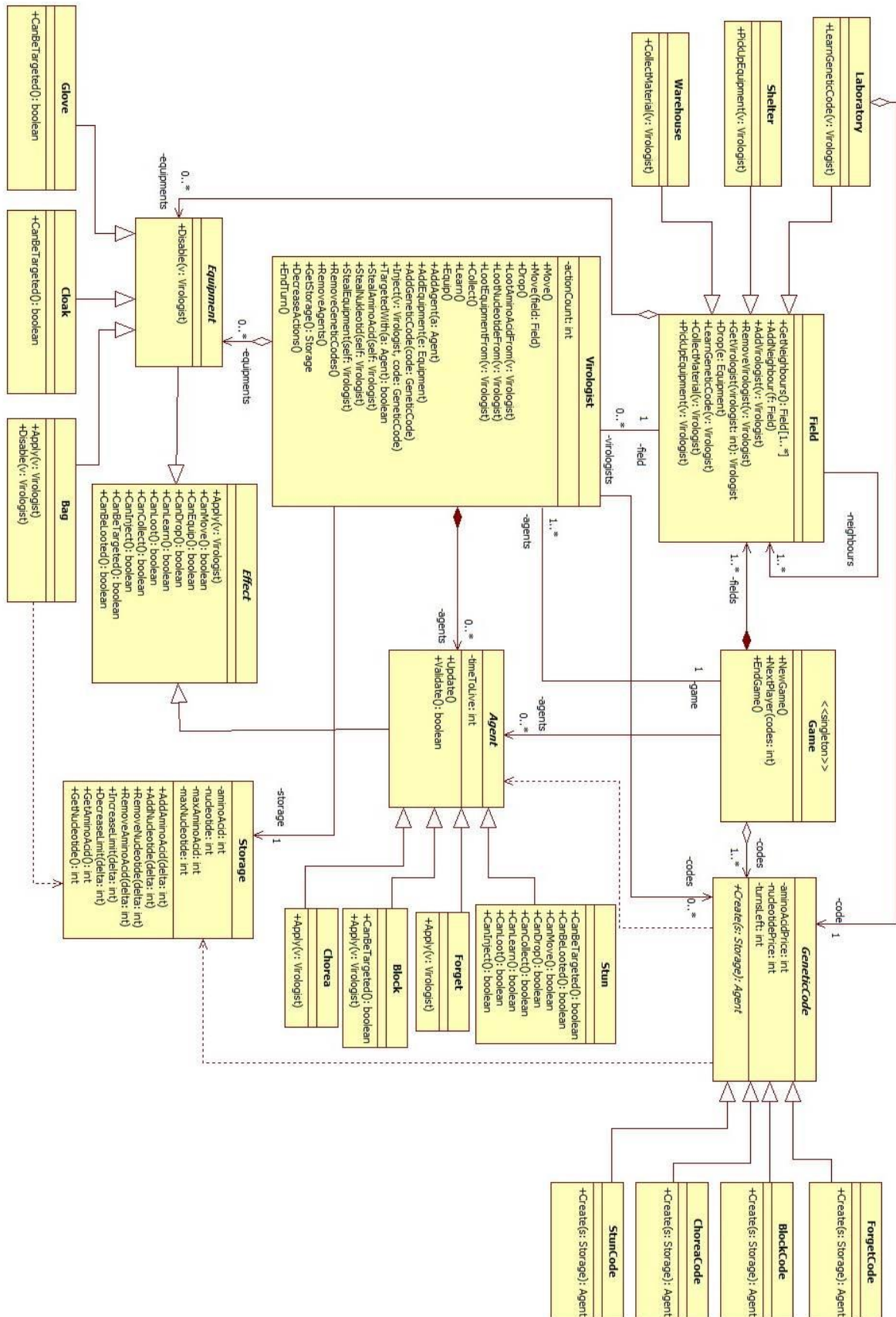
3.1.17 Kesztyű

Ez a felszerelés hatástalanítja (ledobja a virológusról) az összes ágens, melyet viselőjére kentek.

3.1.18 Virológus

A játékban a játékost/felhasználót jelképező karakter. Tárolja a magán hordott védőfelszereléseket, a gyűjtött aminosavakat és nukleotidokat, illetve az elméjében a már megismert genetikai kódokat.

3.2 Statikus struktúra diagramok



3.3 Osztályok leírása

3.3.1 Agent

- **Felelősség**

Egy olyan Effect -et reprezentál, ami időben elévül. Élettartamát periodikusan frissíteni kell, ilyenkor mindig eggyel csökken. Ha egyszer lejárt már soha többé nem lesz hatása.

- **Össztályok**

Effect

- **Attribútumok**

- **int timeToLive:** hátra lévő élettartamát mutatja az ágenseknek

- **Metódusok**

- **void Update:** Öregíti egy egységgel az Agent-et.
- **boolean Validate:** (True értékkel tér vissza mindaddig, amíg érvényes a hatása, valamint False értékkel, ha már nem. Ha egyszer nem lesz érvényes a hatása, akkor az végleges, már sosem lehet újra érvényesíteni.) A körök végén ellenőrzi, hogy mennyi idő van hátra az ágens élettartamából és ha lejárt akkor kikapcsolja azt.

3.3.2 Bag

- **Felelősség**

Egy olyan equipmentet reprezentál, ami képes a virológus aminosav, valamint nukleotid tárolási kapacitását fix értékkel növelni.

- **Össztályok**

Effect → Equipment

- **Attribútumok**

- **Metódusok**

- **void Apply(v: Virologist):** Megnöveli egy virológus anyagokra vonatkozó tároló kapacitását
- **void Disable(v: Virologist):** Elveszi az adott táska által megnövelt tároló kapacitást.

3.3.3 Block

- **Felelősség**

Olyan Agent (Ágens), ami hatástalanítja az összes aktuálisan aktív ágenszt a felkent virológuson.

- **Össztályok**

Effect → Agent

- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **boolean CanBeTargeted():** Nem engedi további ágensek felkenődését a virológusra
 - **void Apply(Virologist v):** Törli az összes jelenleg hatással bíró Agent-et a virológusból, valamint ezek után hozzáadja magát egyedüli ágensként.

3.3.4 BlockCode

- **Felelősség**
Olyan GeneticCode, ami egy Block típusú ágens tud előállítani. (factory)
- **Össztályok**
GeneticCode
- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **Agent Create(s: Storage):** Létrehoz egy Block Agent-t (ágens), és visszatér vele. Ha nem hozható létre az Agent, mert nincs hozzá elég anyag a paraméterül kapott Storage-ben, akkor exception-t dob.

3.3.5 Chorea

- **Felelősség**
Olyan Agent (Ágens), ami random lépésekre készíti a virológust a felkenés pillanatában. Számszerűen háromra. Persze ezt nyilván csak akkor, ha képes a lépésre a virológus.
- **Össztályok**
Effect → Agent
- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **void Apply(v: Virologist):** Háromszor lépteti a virológust, ha az képes a lépésekre.

3.3.6 ChoreaCode

- **Felelősség**
Olyan GeneticCode, ami egy Chorea típusú ágens tud előállítani. (factory)
- **Össztályok**
GeneticCode

- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **Agent Create(s: Storage):** Létrehoz egy Chorea Agent-t (ágens), és visszatér vele. Ha nem hozható létre az Agent, mert nincs hozzá elég anyag a paraméterül kapott Storage-ben, akkor kivételt dob.

3.3.7 Cloak

- **Felelősség**

Olyan Equipment, ami 82,3% -ban megakadályozza Agent-ek felkenődését a viselő virológusra.
- **Össztályok**

Effect → Equipment
- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **boolean CanBeTargeted():** Az esetek 82,3 százalékában false értékkel tér vissza a maradékban true -val, ez reprezentálja azt, hogy az esetek több mint ¾-ében megtiltja, hogy az adott virológust megcélozzák egy Agent-tel.

3.3.8 Effect

- **Felelősség**

Olyan absztrakt osztály, ami képes egyes eseményeket engedélyezni, vagy megtiltani. Mindezt színes interface -ével teszi meg, hisz minden szituációra létezik egy publikus függvénye, ami nyilatkozik arról, hogy a kérdéses Effect engedélyezi-e az eseményt. Default módon mindent engedélyez, így a leszármazottak felelőssége, hogy a megfelelő függvények felülírásával ellenezzenek néhány konkrét eseményt. Emellett nem csak véleményt tud szolgáltatni, hanem első használatkor (apply függvény hívása), képes egy azonnali hatást kiváltani a paraméterül kapott virológuson.
- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **void Apply(v: Virologist):** Default implementációban üres függvény, de azt reprezentálja, hogy az Effect-et elhelyezik a paraméterül kapott virológuson, és esetlegesen ennek vannak direkt/azonnali hatásai a rá.
 - **boolean CanMove():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi a mozgást.
 - **boolean CanEquip():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi a tárgyfelvételt
 - **boolean CanDrop():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi a tárgydobást
 - **boolean CanLearn():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi a tanulást
 - **boolean CanLoot():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi, hogy az adott virológus kifoszthat-e más virológust, akár felszerelésről van szó, akár anyagról.
 - **boolean CanCollect():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi, hogy a virológus anyagot vehet fel a raktár mezőről.

- **boolean CanInject():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi, hogy a virológus felkenhet-e más virológusra egy ágenst.
- **boolean CanBeTargeted():** Default true értékkel tér vissza. Engedélyezi, hogy a virológust megcélozzák, ágensfelkenés céljából.

3.3.9 Equipment

- **Felelősség**

Olyan Effect, amit eltávolításkor deaktiválni kell, mert feltételezhetően, valami permanens hatást változást okozott a virológusban, amit vissza kellene csinálni.

- **Ősosztályok**

Effect

- **Attribútumok**

- **Metódusok**

- **void Disable(v: Virologist):** Default üres függvényként van implementálva. Azt reprezentálja, hogy a paraméterül kapott virológuson hatástalanítani kell a tárgy hatását, feltehetően azért, mert a tárgyat a virológus már nem birtokolja.

3.3.10 Field

- **Felelősség**

Egy szabad cellát jelképező osztály, tehát nem rendelkezik speciális virológus-mező interakcióval. Interface-ének része viszont az egyes interakcióknak megfelelő függvény, ezeket nyilván üresen implementálja, így egy kényelmes alapot szolgáltatva a többi mezőnek, aki belőle származik. Felelőssége számontartani azokat a virológusokat, akik rajta tartózkodnak, valamint azokat az Equipment -eket, amiket rádobnak. Minden mezőnek van legalább egy szomszédja, de tetszőlegesen sok lehet, (a mezőnek a felelősségei közé tartozik, a szomszédos mezők számon tartása.)

- **Attribútumok**

- **Field[] neighbours:** Tartalmazza az adott mező szomszédjait.
- **Virologist[] virologists:** Tartalmazza az éppen a mezőn tartózkodó virológusokat.
- **Equipment[] equipments:** Tartalmazza az éppen a mezőn lévő felszereléseket.

- **Metódusok**

- **Field[] GetNeighbours():** Visszatér az adott mező szomszédjaival.
- **void AddNeighbour(Field f):** A paraméterül kapott mezőt beállítja szomszédjaként, de fordítva nem igaz, tehát a paraméterül kapott mező a függvényhívás végén nem fogja szomszédjaként számon tartani a másikat.
- **void AddVirologist(Virologist v):** Egy virológust ad a mezőhöz.
- **void RemoveVirologist(Virologist v):** Egy virológust eltávolít a mezőről.
- **void Drop(Equipment e):** A paraméterül kapott Equipmentet számba veszi eldobottként a mezőn.
- **void LearnGeneticCode(Virologist v):** Default üres az implementáció. Egy olyan eseményt reprezentálhat a leszármazottakban, amiben a paraméterül kapott virológus megtanul egy genetikai kódot.

- **void CollectMaterial(Virologist: v):** Default üres az implementáció. Egy olyan eseményt reprezentálhat a leszármazottakban, amiben a paraméterül kapott virológus anyaghoz jut a mezőn.
- **void PickUpEquipment(Virologist: v):** A paraméterül kapott virológus egy a mezőn található Equipmenttel gazdagabb lesz, feltéve, hogy van ilyen a mezőn.

3.3.11 Forget

- **Felelősség**

Olyan Agent, ami felkenéskor elfelejteti a virológussal az összes megtanult genetikai kódját.

- **Ősosztályok**

Effect → Agent

- **Attribútumok**

- **Metódusok**

- **void Apply(Virologist v):** Alkalmazza az ágenst a paraméterként kapott virológuson, aki, ha ezt nem akadályozza semmilyen Effect, elfelejti az összes megtanult GeneticCode-ját.

3.3.12 ForgetCode

- **Felelősség**

Olyan GeneticCode, ami egy Forget típusú ágenst tud előállítani. (factory)

- **Ősosztályok**

GeneticCode

- **Attribútumok**

- **Metódusok**

- **Agent Create(Storage s):** Létrehoz egy Forget Agent-t (ágens), és visszatér vele. Ha nem hozható létre az Agent, mert nincs hozzá elég anyag a paraméterül kapott Storage-ben, akkor exception-t dob.

3.3.13 Game

- **Felelősség**

Egy singleton osztály, ami a játék kezeléséért felelős. A játékot indítja, és lezárja, számontartja a játékosokat, és köreiket. (átadja egyiktől a másiknak az irányítást). Mivel a játékosok köreit kezeli, tehát gyakorlatilag az időegységeket, így az ő feladata az ágensek hátralévő idejét csökkenti is.

- **Attribútumok**

- **Field[] fields:** Tartalmazza a játék összes mezőjét.
- **GeneticCode[] codes:** Tartalmazza az összes genetikai kódot.
- **Virologist[] virologists:** Tartalmazza az összes virológust.

- **Agent[] agents:** Tartalmazza az összes virológus összes ágensét.
- **Metódusok**
 - **void NewGame():** Inicializálja és elindítja a játékot.
 - **void NextPlayer(int codes):** Mivel a Game osztály felelős az ütemezésért az összes számontartott Agent objektumán meghívja az update függvényt. Ha valamelyik Agent validate metódusa false-al tér vissza kiveszi a számontartottak közül. Ezen felül ellenőrzi, hogy a függvényt hívó virológus, hány genetikai kódot ismer (codes: int), ha ez megegyezik az összes fellelhető genetikai kódok számával, akkor a játékot lezárja. (meghívja az EndGame függvényt) Ha nem fejeződött be a játék, akkor pedig átadja a lépés jogát a következő játékosnak.
 - **void Endgame():** Befejezi a játékot és kihirdeti a nyertest.

3.3.14 GeneticCode

- **Felelősség**
Absztrakt ősként szolgál a különböző genetikai kódoknak. Egy felelőssége van, hogy factory-ként szolgáljon az ágenseknek, hiszen ezek segítségével kell létrehozni őket, valamint tartalmazza az elkészítéshez tartozó aminosav, nukleotid tarifákat.
- **Attribútumok**
 - **int aminoAcidPrice:** Az adott genetikai kódhoz tartozó ágens aminosav költsége.
 - **int nucleotidePrice:** Az adott genetikai kódhoz tartozó ágens nukleotid költsége.
 - **int turnsLeft:** Az adott genetikai kódhoz tartozó ágens hatásának ideje körökben mérve.
- **Metódusok**
 - **Agent Create(Storage s):** Egy megfelelő Agent-et ad vissza, ha a Storage-ban van megfelelő mennyiségű anyag, ha nincs akkor kivételt dob.

3.3.15 Glove

- **Felelősség**
Olyan Equipment, ami az Ágens (Agent) felkenéseket megakadályozza.
- **Össztályok**
Effect → Equipment
- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **boolean CanbeTargeted():** False értékkel tér vissza, tehát megtiltja, hogy bárki megcélozza a virológust.

3.3.16 Laboratory

- **Felelősség**
Olyan Field, ahol a virológusok meg tudnak tanulni egy genetikai kódot. Ezt végtelenszer ismételtgethetik a mezőn.

- **Össztályok**

Field

- **Attribútumok**

- **GeneticCode code:** A laborból megtanulható genetikai kód.

- **Metódusok**

- **void GeneticCode(Virologist v):** A paraméterül kapott virológus -nak megtanítja a mezőre jellemző genetikai kódot.
- **void Laboratory(g: GeneticCode):** Létrehozza az adott Labort, és a rá jellemző Genetikai kódot paraméterül átveszi.

3.3.17 Shelter

- **Felelősség**

Olyan Field, amin a játék kezdetekor van egy darab Equipment.

- **Össztályok**

Field

- **Attribútumok**

- **Metódusok**

- **void Shelter(e: Equipment):** Létrehozza a Shelter mezőt, és elhelyezi rajta a paraméterül kapott Equipment-et.

3.3.18 Storage

- **Felelősség**

A virológus aminosav, nukleotid tárolóját reprezentálja, ennek biztosít egy kényelmesen használható interface -t. Biztosítja, hogy az anyagok szintjei, a határokat is beleértve, 0 és egy felső korlát között maradnak.

- **Attribútumok**

- **int maxAminoAcid:** A tárolható maximális aminosav mennyiség.
- **int maxNucleotide:** A tárolható maximális nukleotid mennyiség.
- **int aminoAcid:** A jelenleg tárolt aminosav mennyiség.
- **int nucleotide:** A jelenleg tárolt nukleotid mennyiség.

- **Metódusok**

- **void AddAminoAcid(int delta):** A paraméter mértékével növeli a storage -ban lévő nukleotidok mennyiségét.
- **void AddNucleotide(int delta):** A paraméter mértékével növeli a storage -ban lévő nukleotidok mennyiségét.
- **void RemoveNucleotide(int delta):** Csökkenti a storage -ban lévő aminosavak mennyiségét a paraméter mértékével.
- **void RemoveAminoAcid(int delta):** Csökkenti a storage -ban lévő aminosavak mennyiségét a paraméter mértékével.

- **void IncreaseLimit(int delta):** Megnöveli a hordozó kapacitást a paraméter mértékével.
- **void DecreaseLimit(int delta):** Lecsökkenti a hordozó kapacitást a paraméter mértékével.
- **int GetAminoAcid():** Megmondja, hogy mennyi aminosav van éppen a storage -ban
- **int GetNucleotide():** Megmondja, hogy mennyi nukleotid van éppen a storage -ban

3.3.19 Stun

- **Felelősség**

Olyan Agent (ágens), ami lebénítja a virológust, tehát megakadályozza minden körében végezhető tevékenységtől, így csak át tudja majd adni a körét.

- **Ősosztályok**

Effect → Agent

- **Attribútumok**

- **Metódusok**

- **boolean CanMove():** Tiltja a mozgást.
- **boolean CanDrop():** Tiltja a tárgyeldobást.
- **boolean CanLearn():** Tiltja a tanulást.
- **boolean CanLoot():** Tiltja, hogy a virológus lootolhasson.
- **boolean CanCollect():** Tiltja az anyaggyűjtést.
- **boolean CanInject():** Tiltja a másokra való felkenést.
- **boolean CanBeTargeted():** Engedélyezi, hogy mások megcélozzák.
- **boolean CanBeLooted():** Engedélyezi, hogy mások lootolhassák a virológust.

3.3.20 StunCode

- **Felelősség**

Olyan GeneticCode, ami egy Stun típusú ágens-t tud előállítani. (factory)

- **Ősosztályok**

GeneticCode

- **Attribútumok**

- **Metódusok**

- **Agent Create(Storage s):** Létrehoz egy Stun Agent-t (ágens), és visszatér vele. Ha nem hozható létre az Agent, mert nincs hozzá elég anyag a paraméterül kapott Storage-ben, akkor exception-t dob.

3.3.21 Virologist

- **Felelősség**

A virológusokat reprezentálja, akik Field -eken (mező) tartózkodnak, interaktálni tudnak egymással, és a mezőkkel, tárgyak és ágensek hatásai alatt állhatnak. A tevékenységeiket a

saját körükben végezhetik el, ahol 3 kiválasztott dolgot tehetnek, utána át kell adni a körüket a következőnek.

- **Attribútumok**

- **Field field:** A mező, amin a virológus éppen tartózkodik.
- **Agent[] agents:** Az ágensek, amikkel a virológus meg van kenve.
- **Equipment[] equipments:** A felszerelések, amikkel a virológus éppen rendelkezik.
- **Storage storage:** A virológus anyagainak a tárolója.
- **Game game:** A játék központi vezérlője.
- **int actionCount:** A virológus hátralévő lépésszáma.

- **Metódusok**

- **void Move():** Véletlenszerűen mozog egyet.
- **void Move(Field field):** Egy paraméterben kiválasztott szomszédos mezőre viszi a játékost.
- **void Drop():** Egy utasítás, ami során egy random tárgyat eldob az aktuális mezőre.
- **void LootAminoAcidFrom(Virologist v):** A paraméterül kapott virológustól megpróbál aminosavat zsákmányolni.
- **void LootNucleotideFrom(Virologist v):** A paraméterül kapott virológustól megpróbál nukleotidot zsákmányolni.
- **void LootEquipmentFrom(Virologist v):** A paraméterül kapott virológustól megpróbál egy tárgyat zsákmányolni.
- **void Collect():** Egy utasítás, ami során megpróbál anyagot gyűjteni az adott mezőről.
- **void Learn():** Egy utasítás, ami során megpróbál egy genetikai kódot megtanulni az adott mezőről.
- **void Equip():** Egy utasítás, ami során megpróbál felszerelést gyűjteni az adott mezőről.
- **void AddAgent(Agent a):** Egy Agent-et ad magához, amin persze meghívja az Apply metódust is.
- **void AddEquipment(Equipment e):** Egy Equipment-et ad magához, amin persze meghívja az Apply metódust is.
- **void AddGeneticCode(GeneticCode code):** Egy genetikai kódot ad magához.
- **void Inject(Virologist v, GeneticCode code):** Az ágensek felkenését indítja el a kiválasztott virológuson, a kiválasztott ágenssel.
- **boolean TargetedWith(Agent: a):** Az adott virológust ezzel a metódussal lehet megcélozni ágensfelkenéssel, visszatér, hogy sikeres volt-e a felkenődés.
- **void StealAminoAcid(Virologist self):** A paraméterül kapott virológus akar aminosavat zsákmányolni az adott másik virológustól.
- **void StealNukleotid(Virologist self):** A paraméterül kapott virológus akar nukleotidot zsákmányolni az adott másik virológustól.
- **void StealEquipment(Virologist self):** A paraméterül kapott virológus akar felszerelést zsákmányolni az adott másik virológustól.
- **void RemoveGeneticCodes():** Törli az összes megtanult genetikai kódot.
- **void RemoveAgents():** Törli az összes tárolt Agent-et.
- **Storage GetStorage():** Visszaadja a virológus anyagtárolóját.
- **void DecreaseActions():** A fennmaradt teljesíthető interakciók számát csökkenti.
- **void EndTurn():** Befejezi vele a kört a játékos, ha nem szeretne több interakciót végrehajtani.

3.3.22 Warehouse

- **Felelősség**

Olyan Field, amin a virológusok anyagot gyűjthetnek. Az anyagok a mezőről sosem, fogynak el.

- **Ősosztályok**

Field

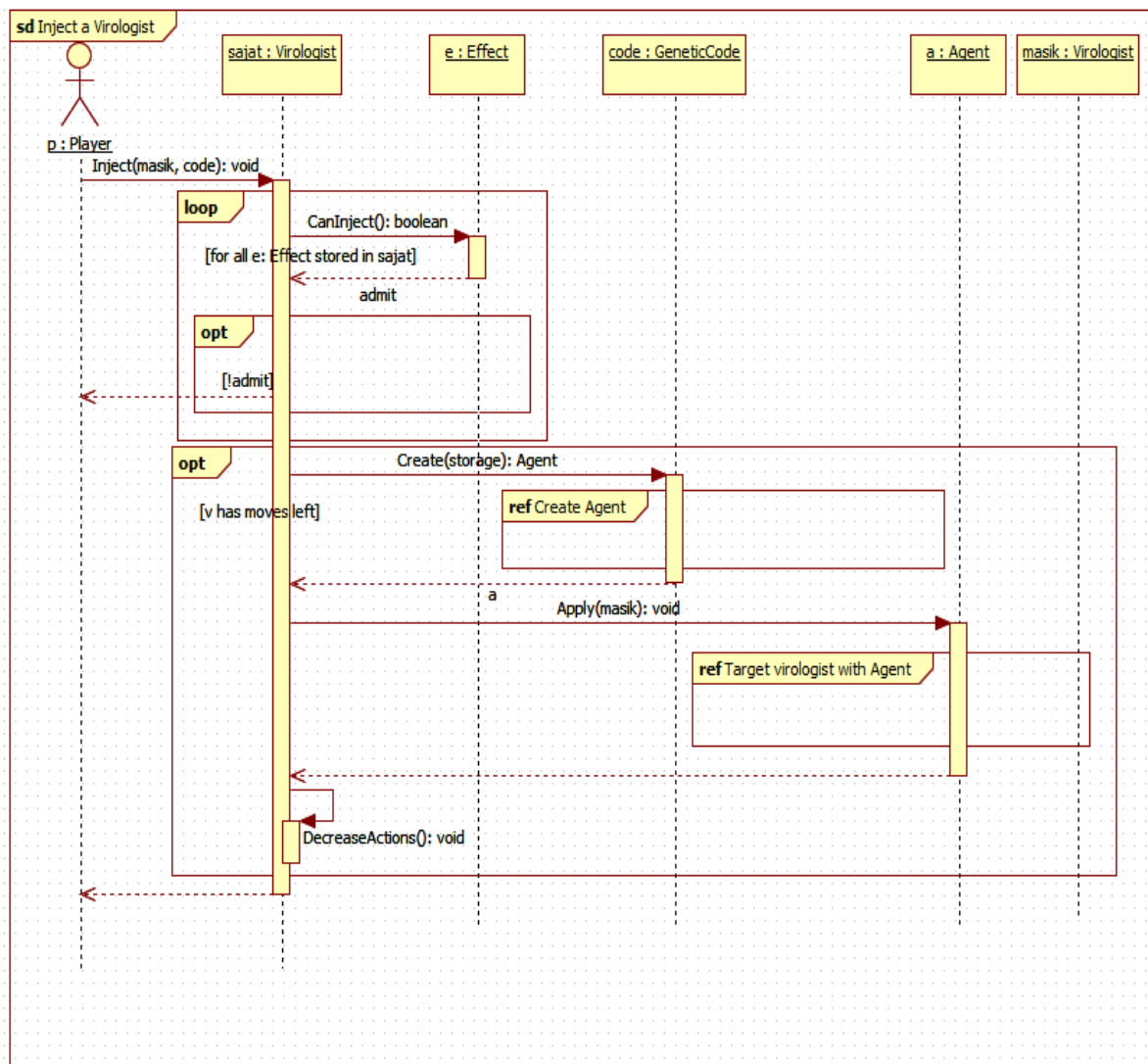
- **Attribútumok**

- **Metódusok**

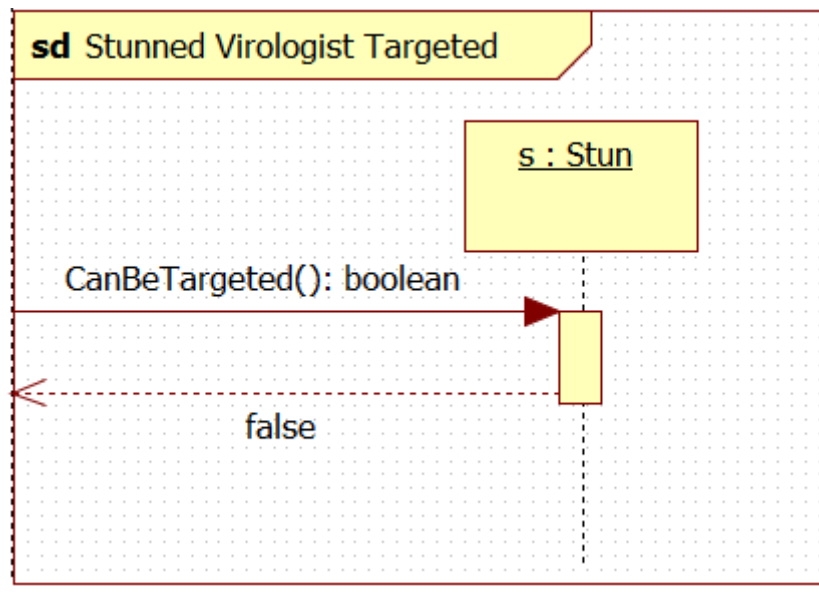
- **void CollectMaterial(Virologist v):** Anyagot gyűjt a paraméterül kapott virológus.

3.4 Szekvencia diagramok

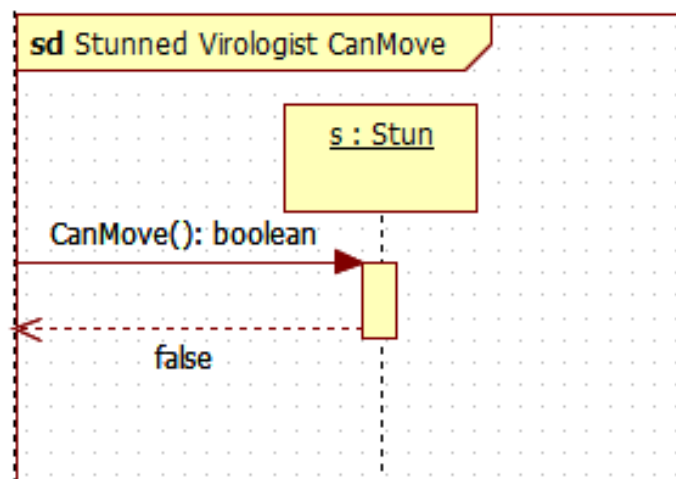
3.4.1 Inject a Virologist



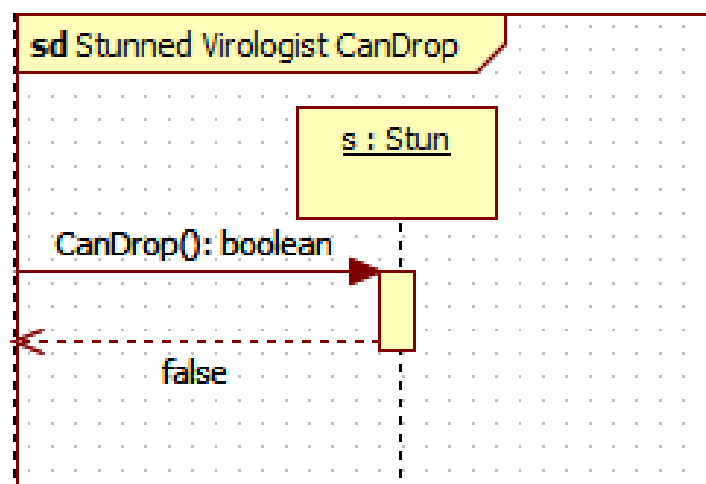
3.4.2 Stunned Virologist Targeted



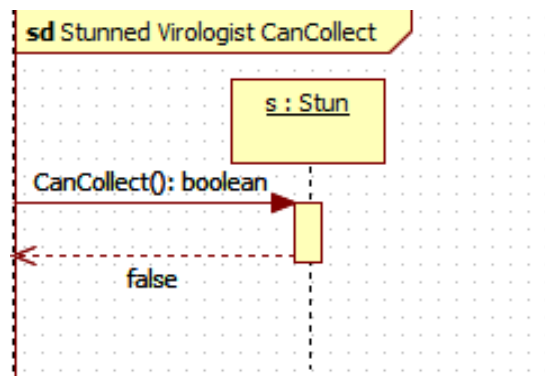
3.4.3 Stunned Virologist CanMove



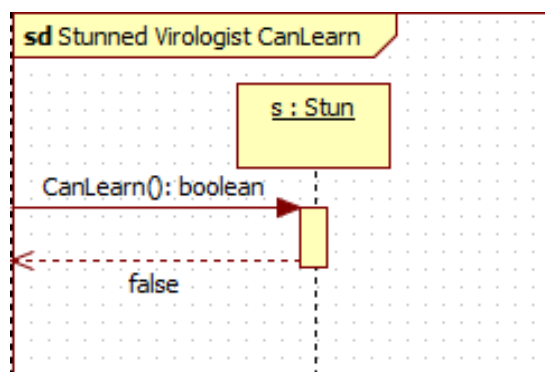
3.4.4 Stunned Virologist CanDrop



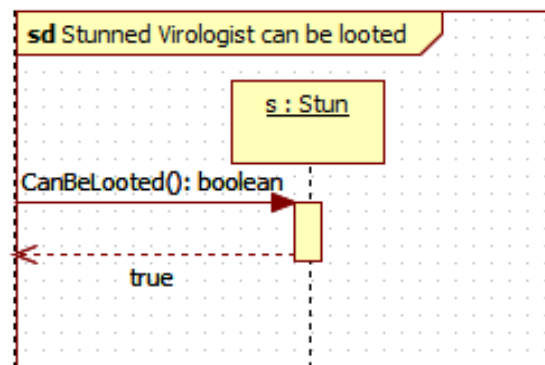
3.4.5 Stunned Virologist CanCollect



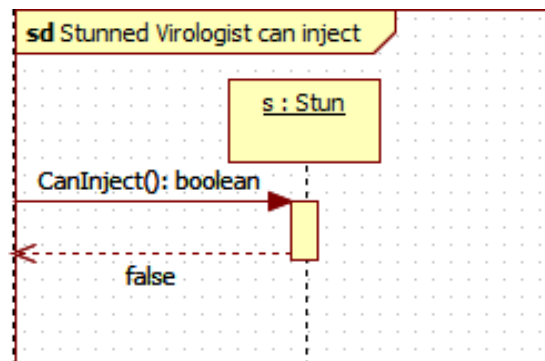
3.4.6 Stunned Virologist CanLearn



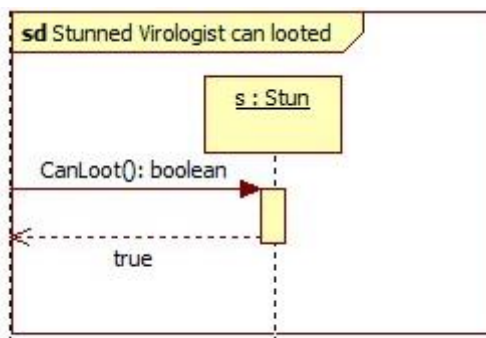
3.4.7 Stunned Virologist can be looted



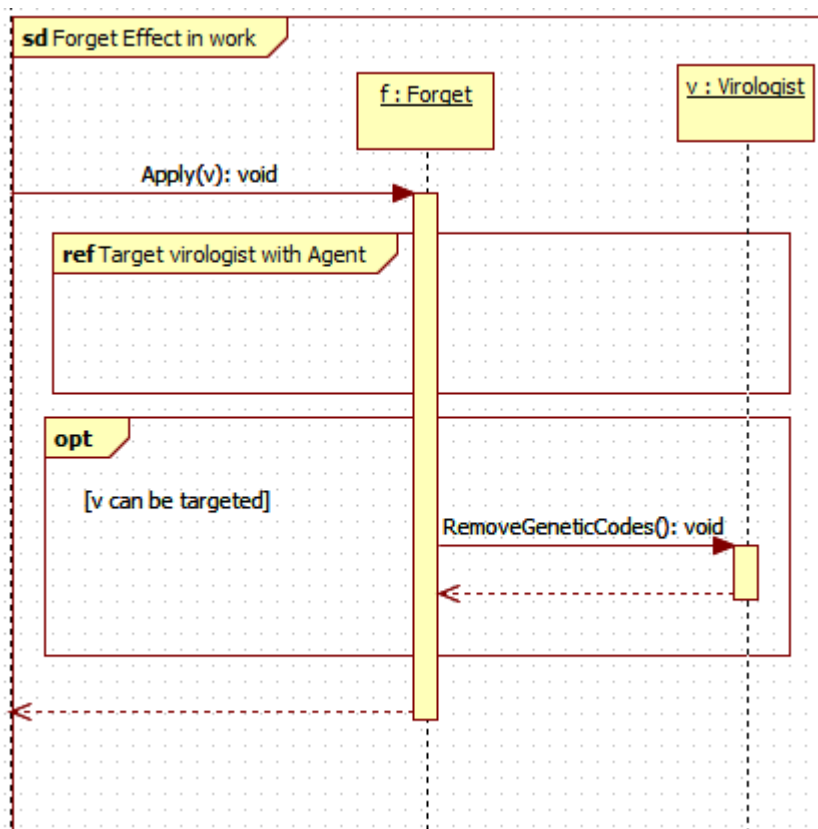
3.4.8 Stunned Virologist can inject



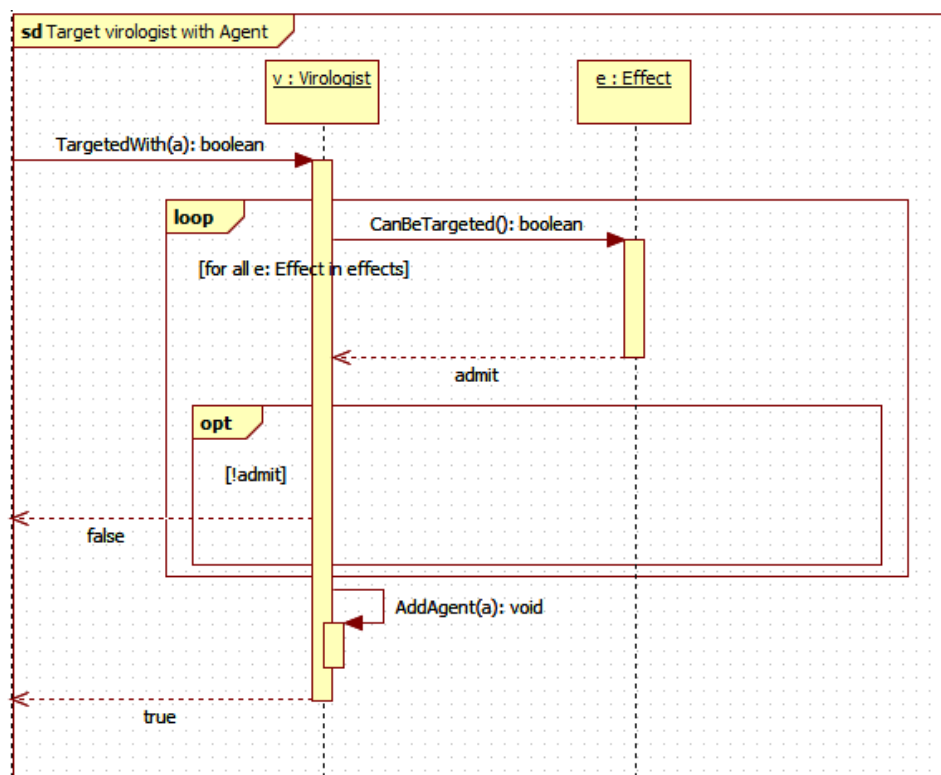
3.4.9 Stunned Virologist can loot



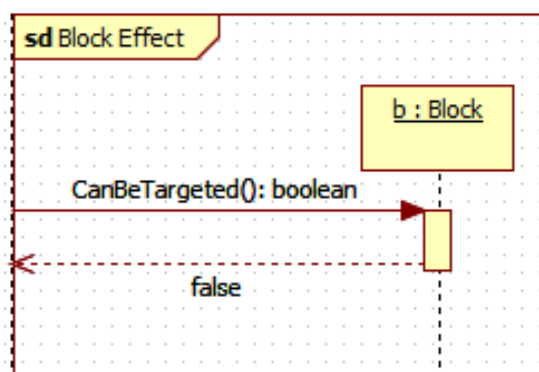
3.4.10 Forget Effect in work



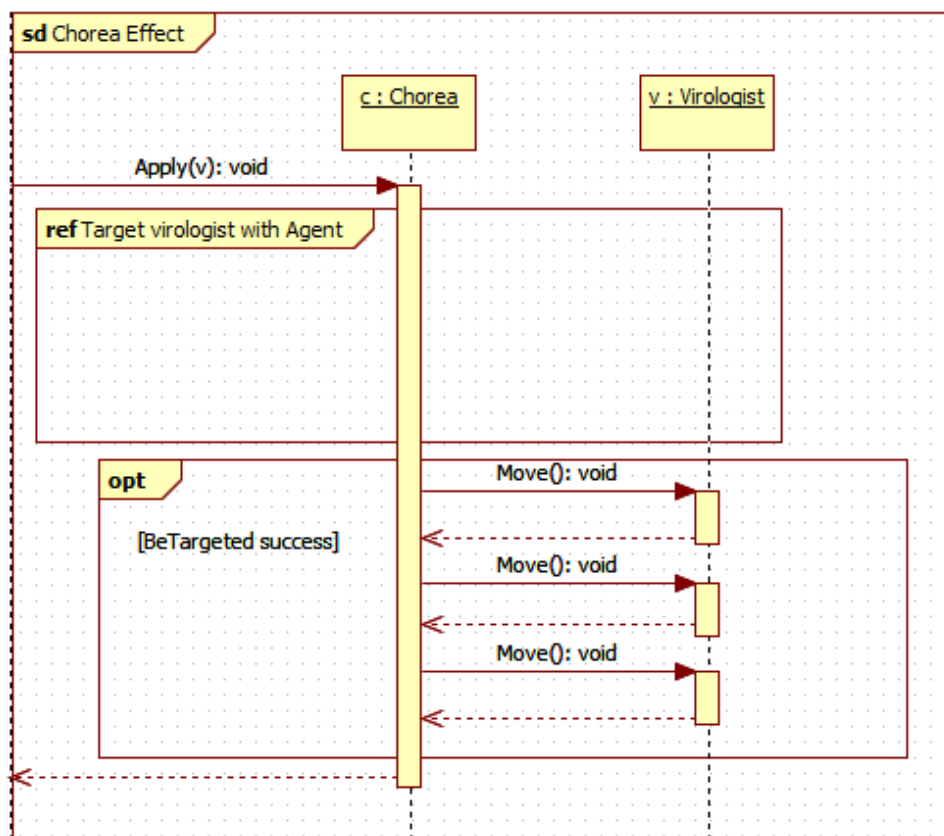
3.4.11 Target virologist with Agent



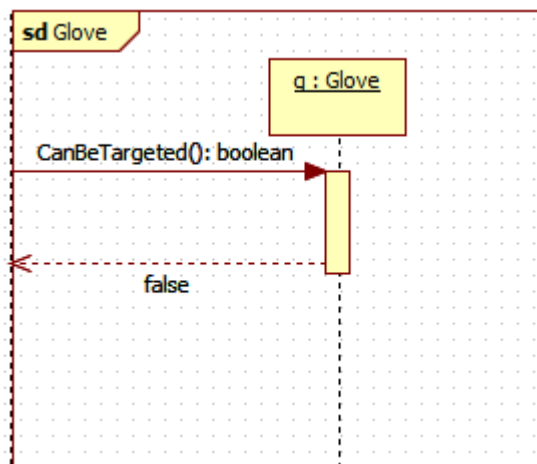
3.4.12 Block Effect



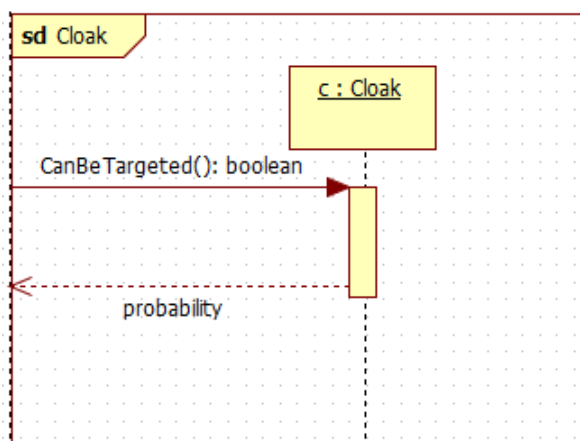
3.4.13 Chorea Effect



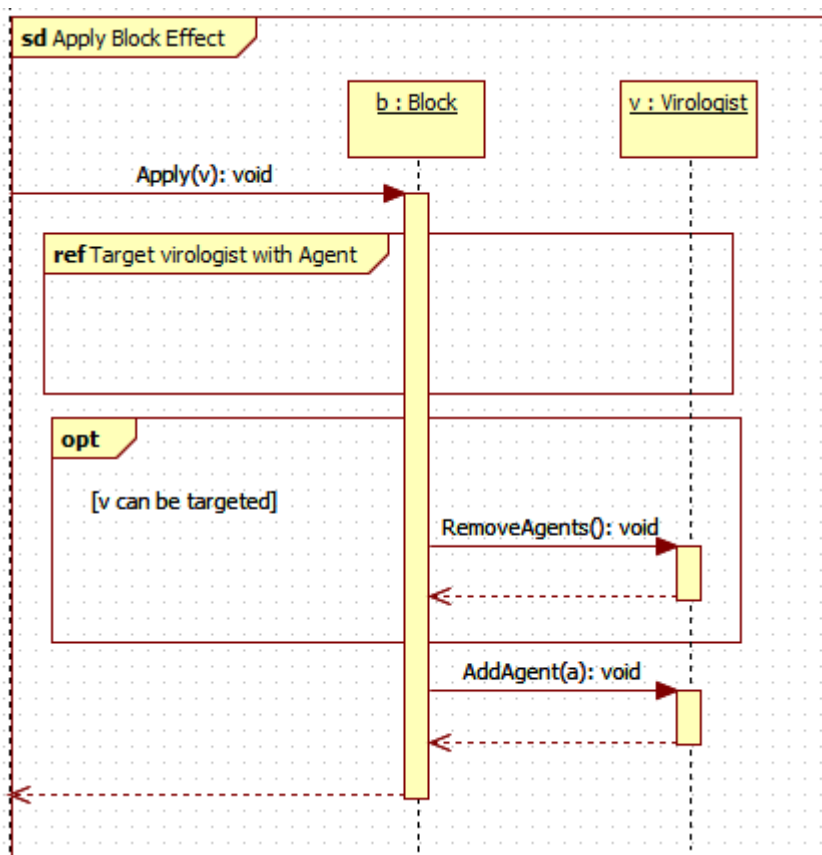
3.4.14 Glove

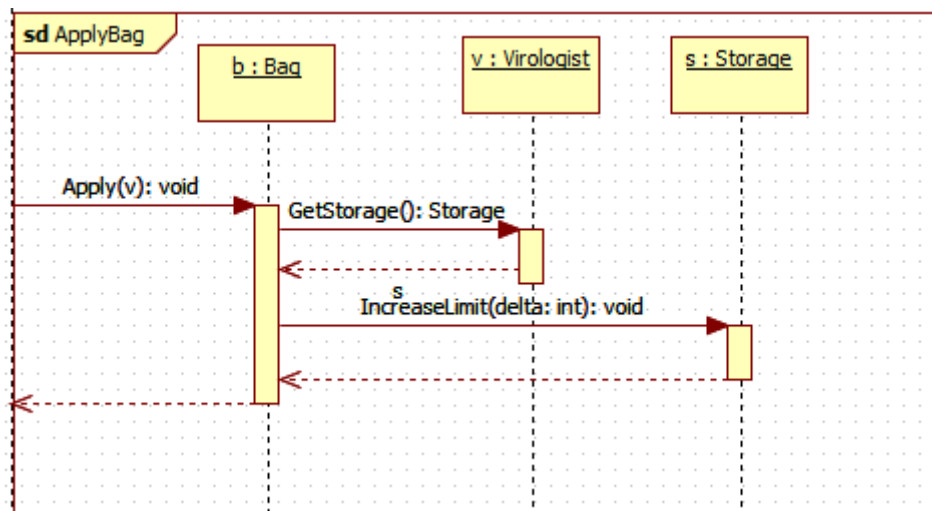
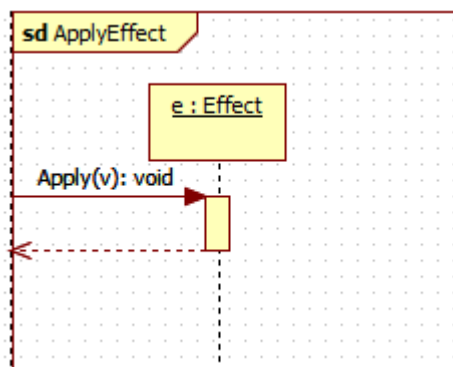
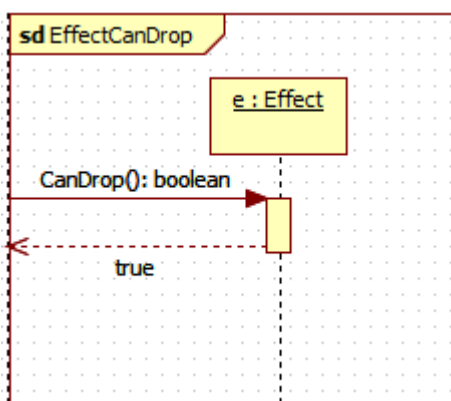


3.4.15 Cloak

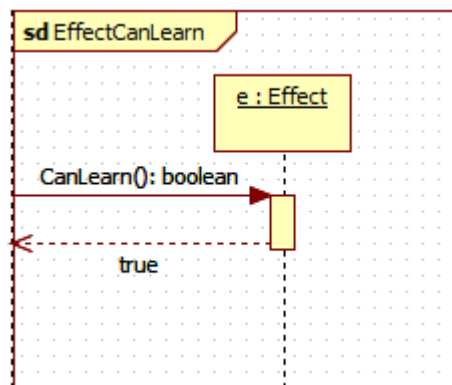


3.4.16 Apply Block Effect

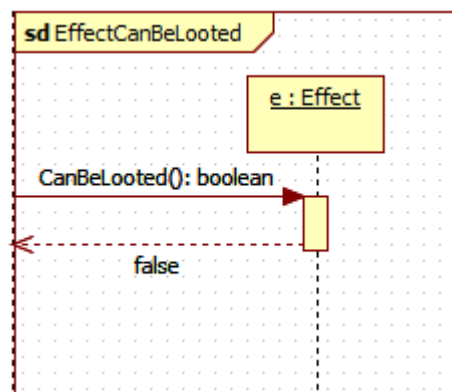


3.4.17 ApplyBag**3.4.18 ApplyEffect****3.4.19 EffectCanDrop**

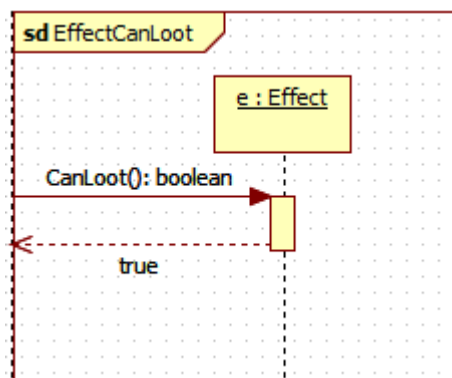
3.4.20 *EffectCanLearn*



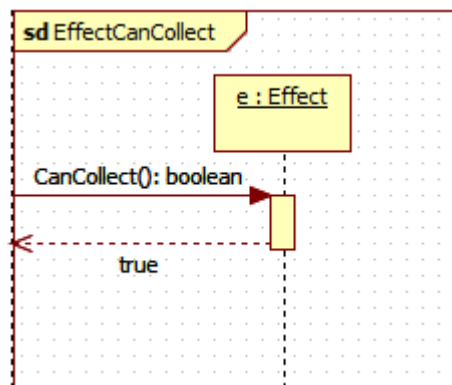
3.4.21 *EffectCanBeLooted*



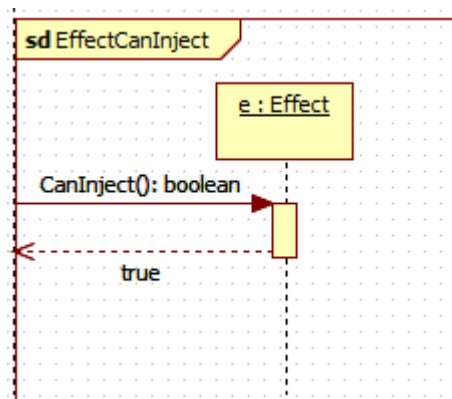
3.4.22 *EffectCanLoot*



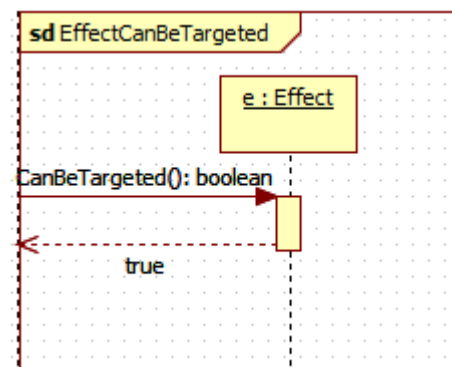
3.4.23 *EffectCanCollect*



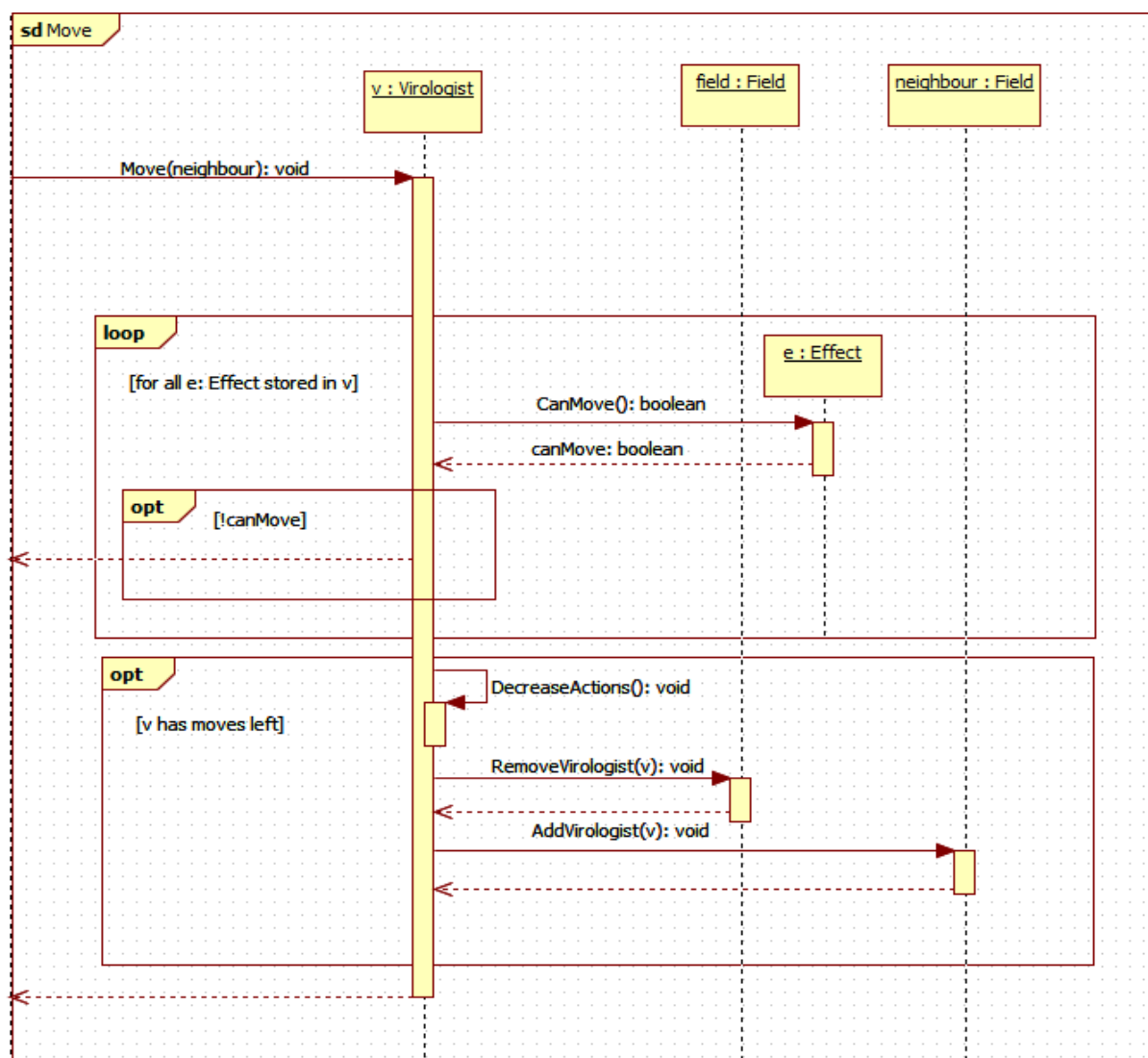
3.4.24 *EffectCanInject*

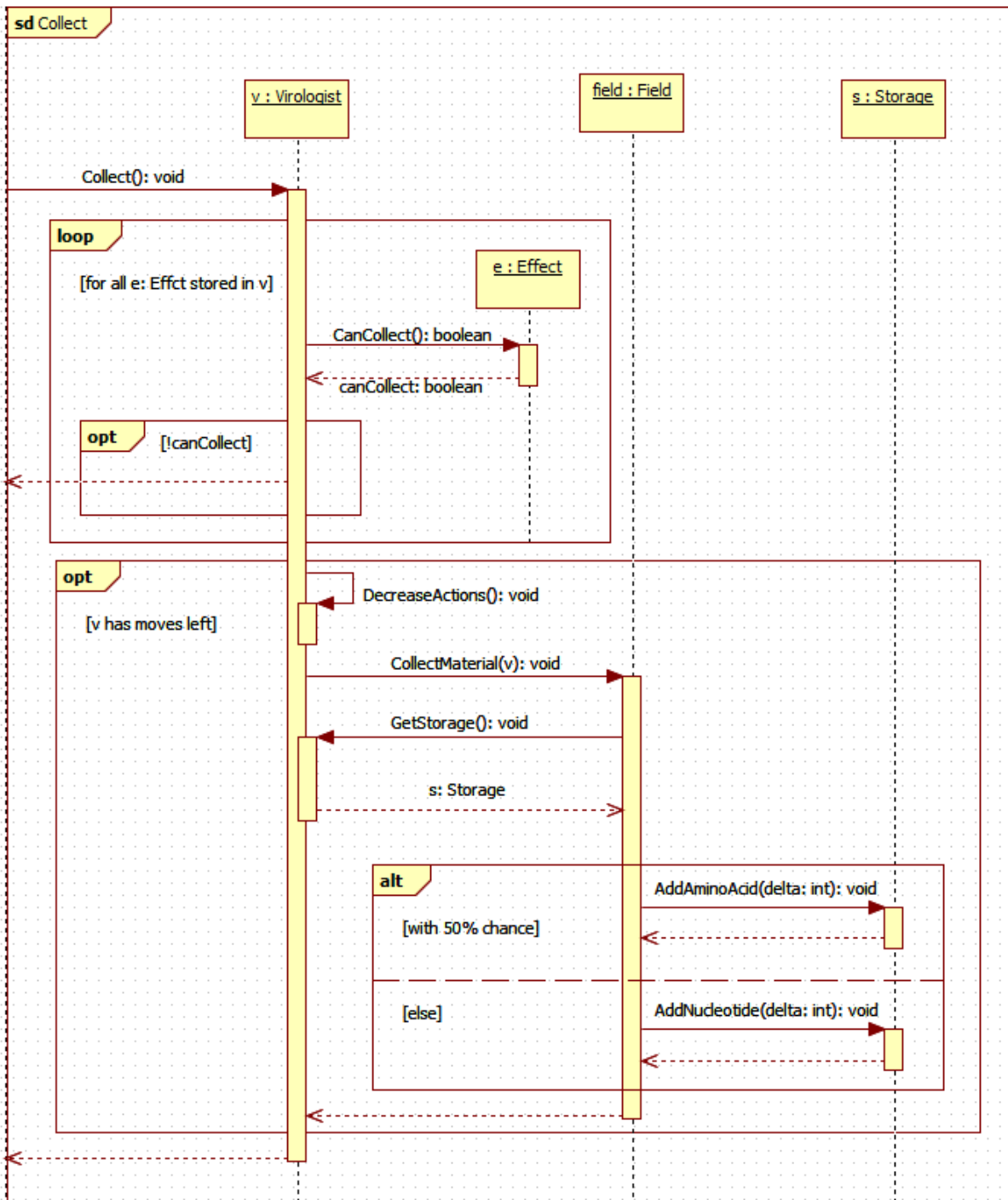


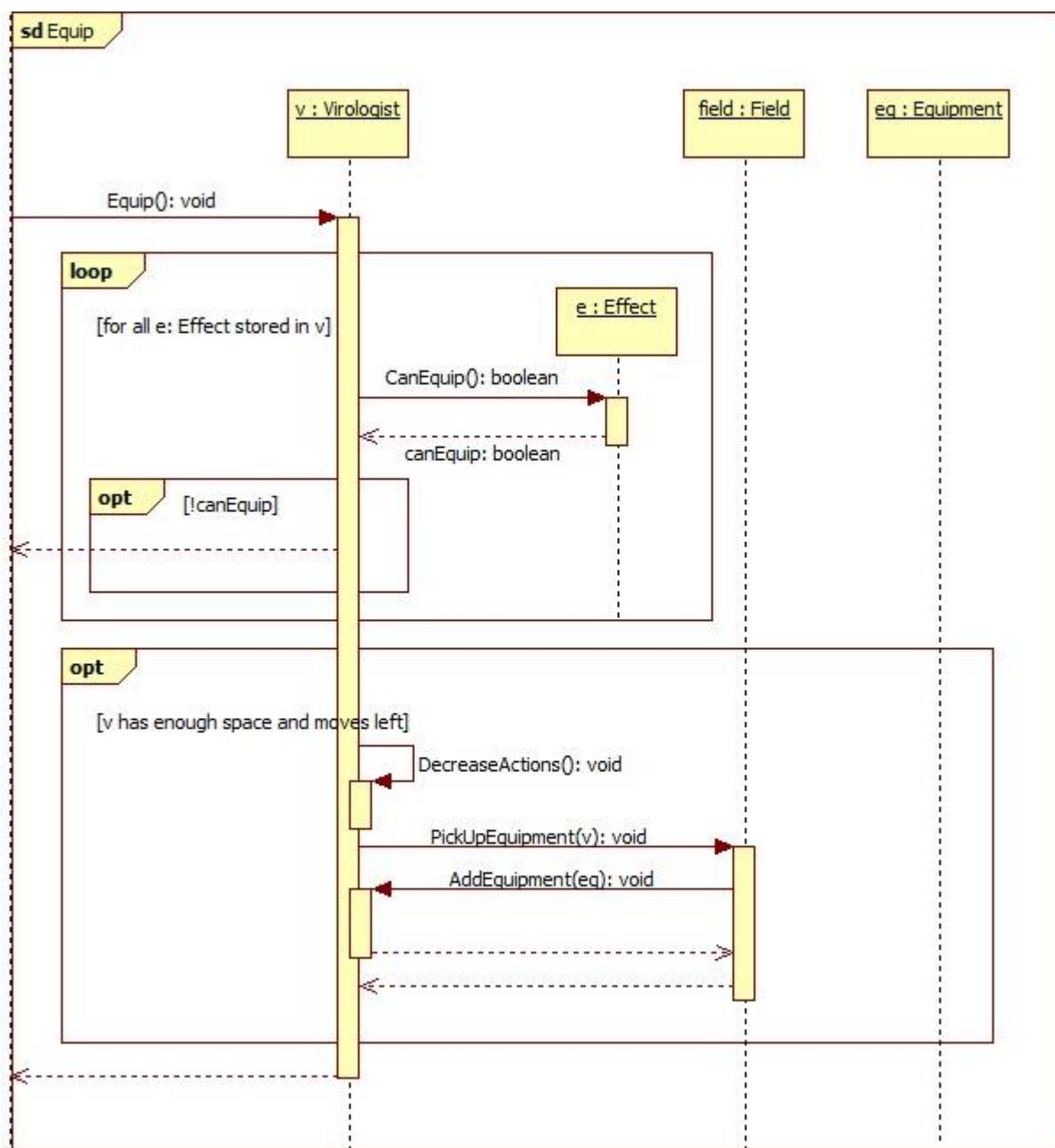
3.4.25 *EffectCanBeTargeted*

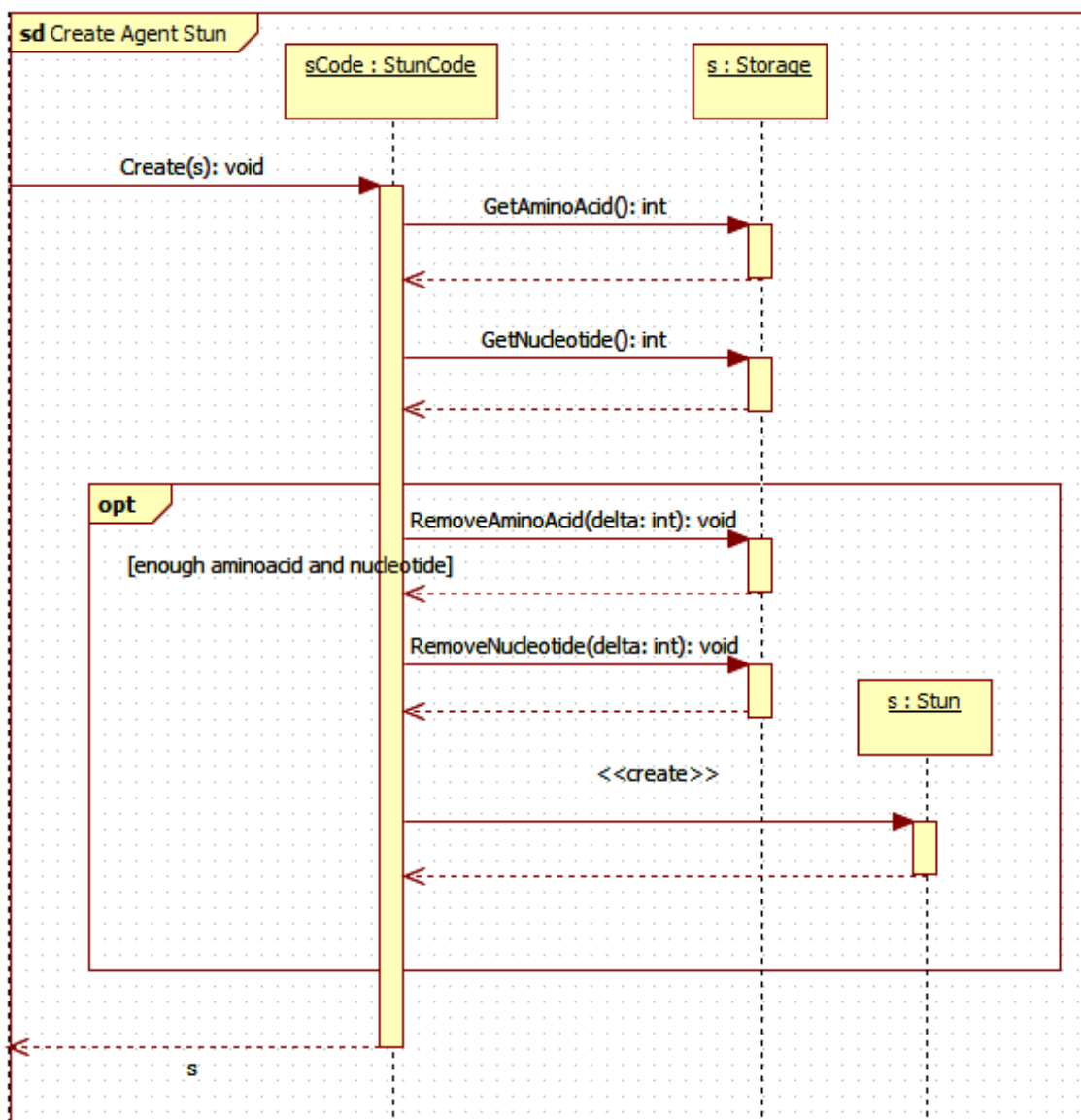


3.4.26 Move

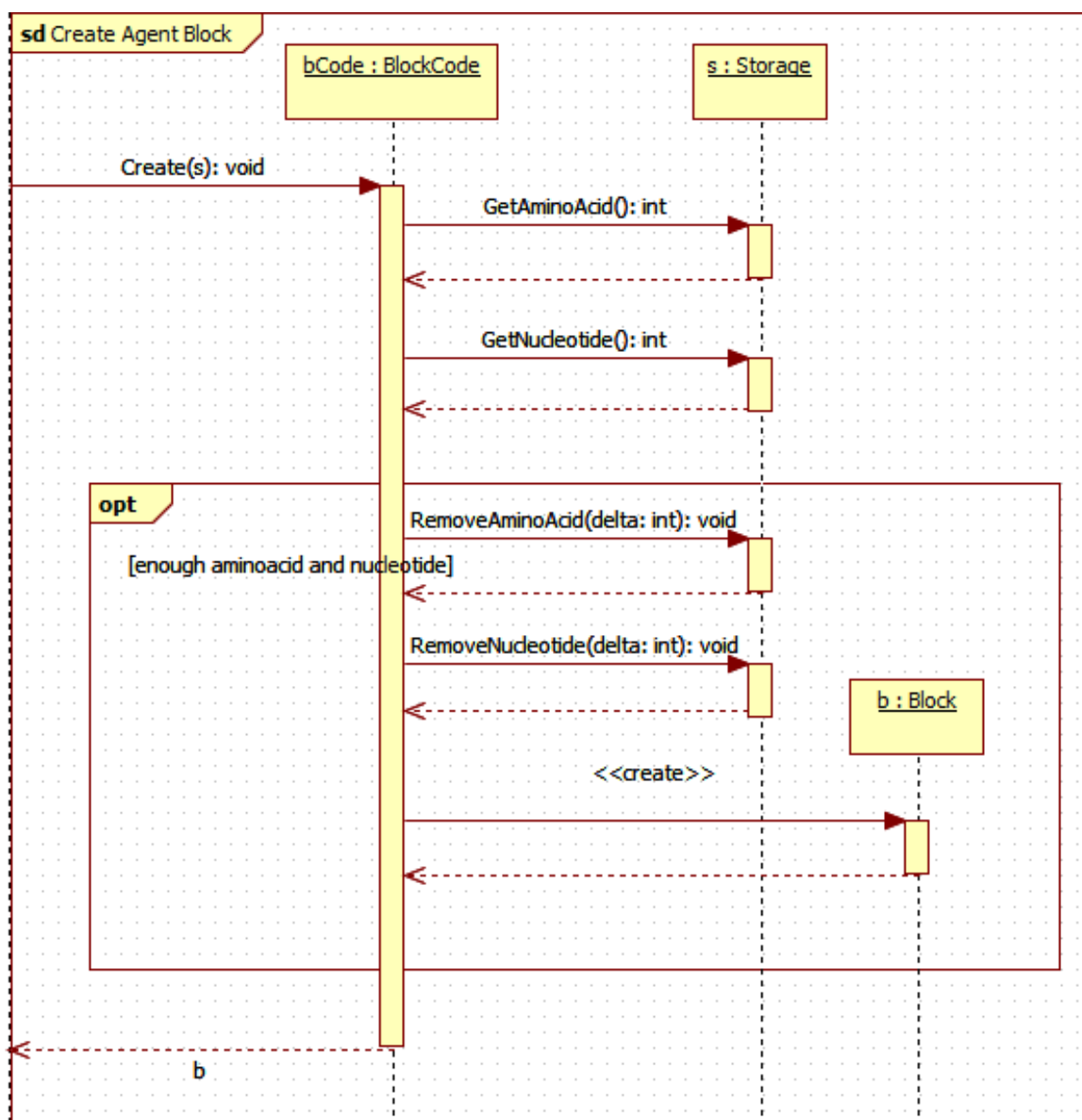


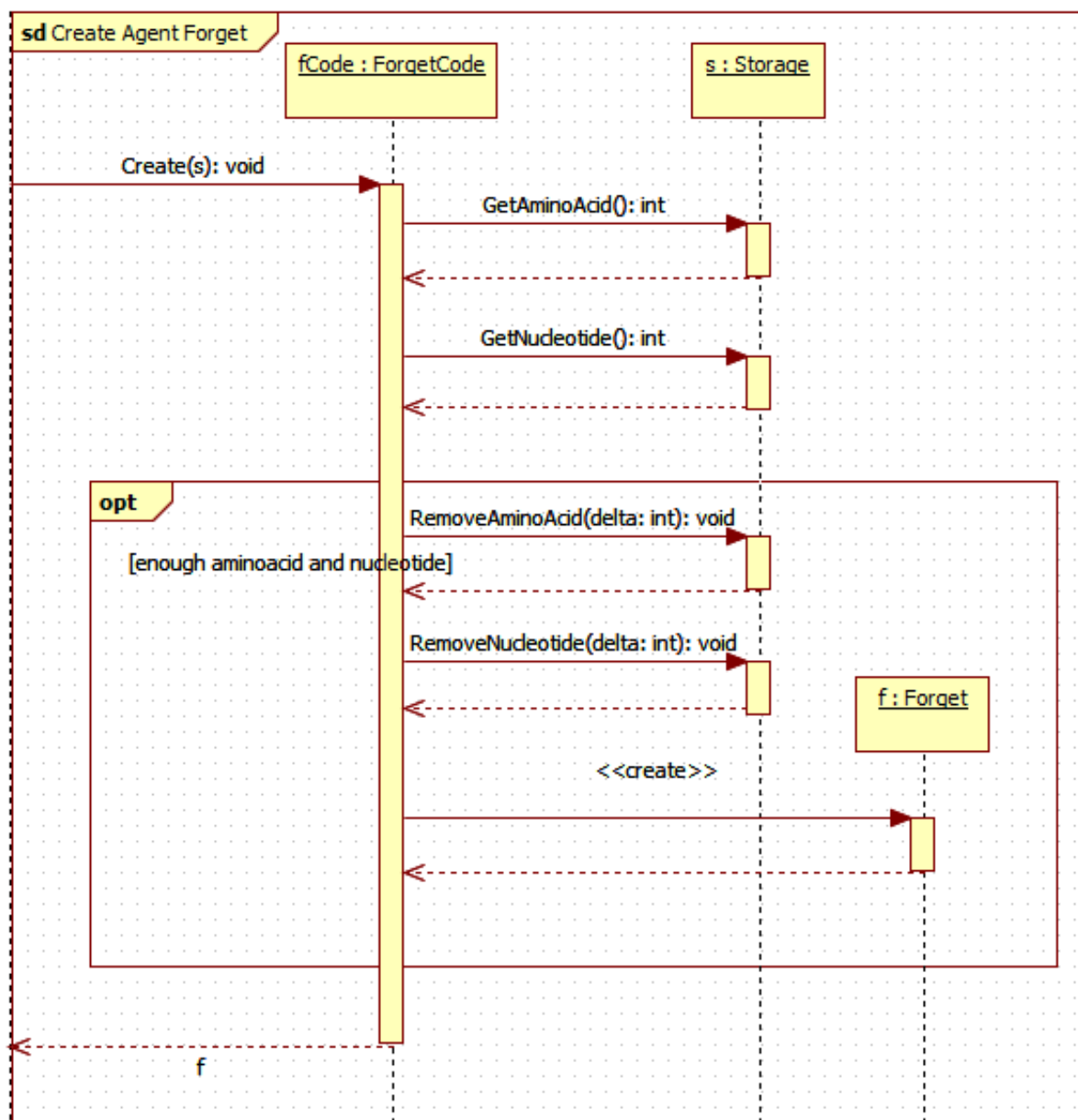
3.4.27 CollectMaterial

3.4.28 CollectEquipment

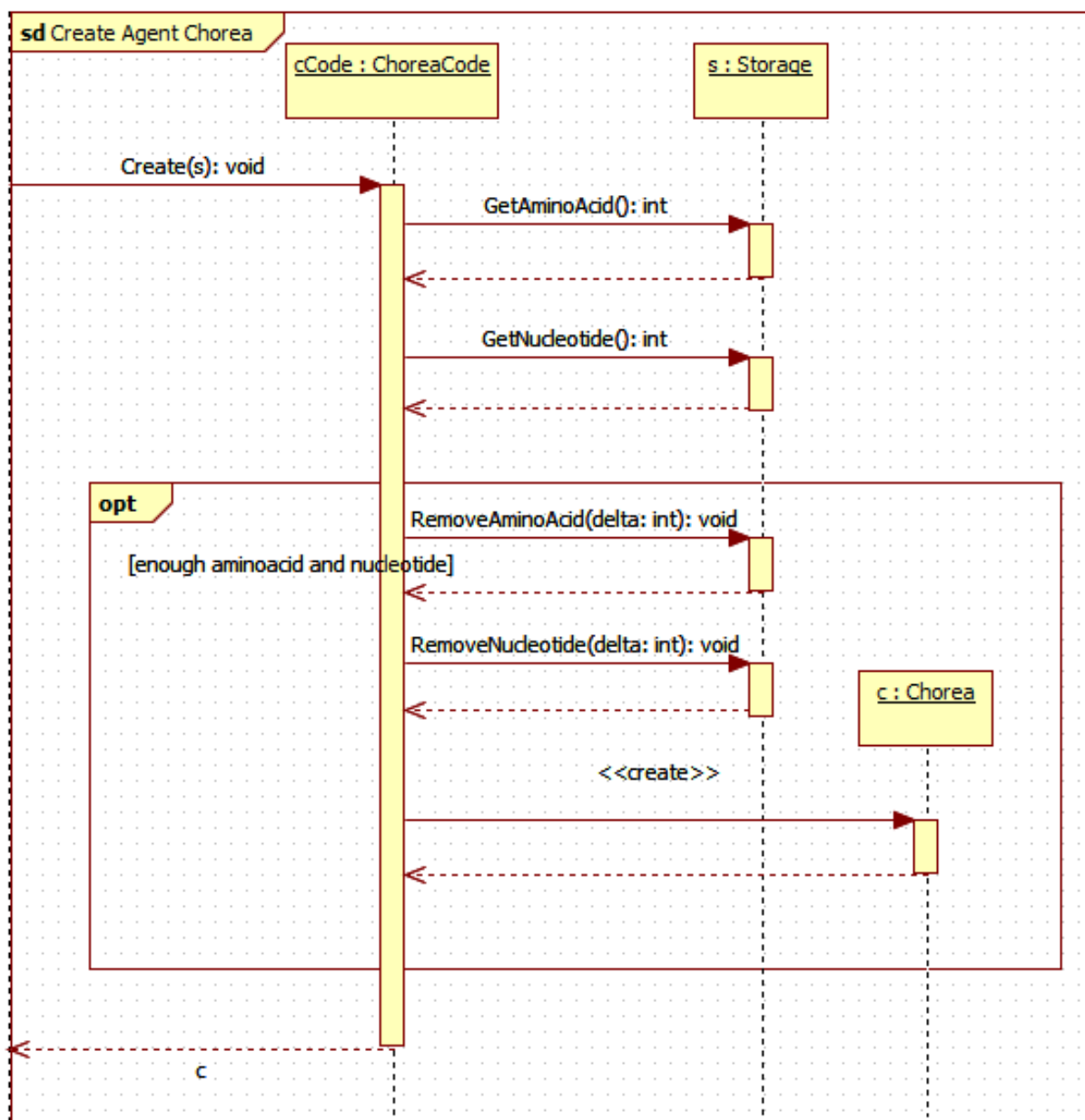
3.4.29 Create Agent Stun

3.4.30 Create Agent Block

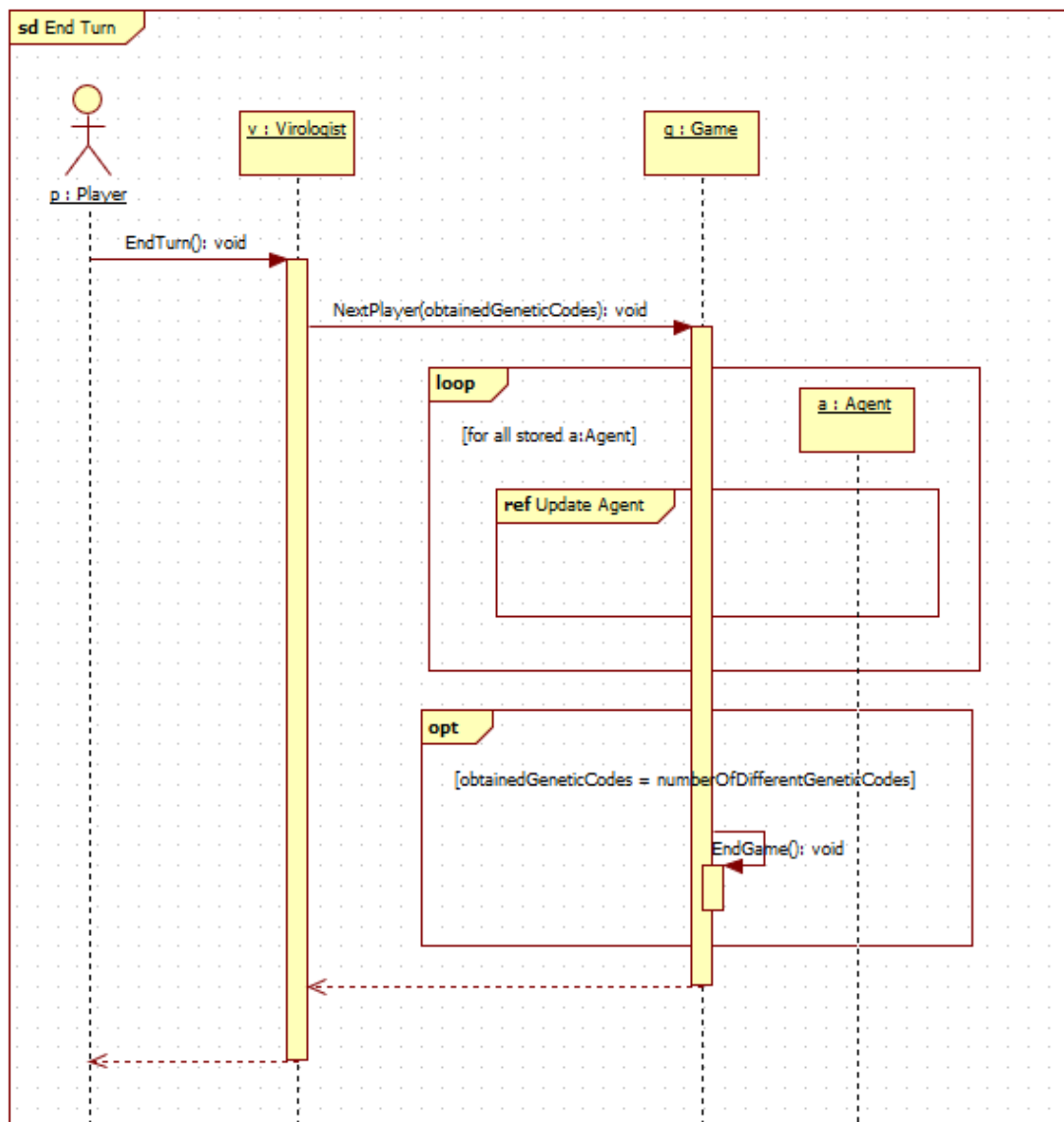


3.4.31 Create Agent Forget

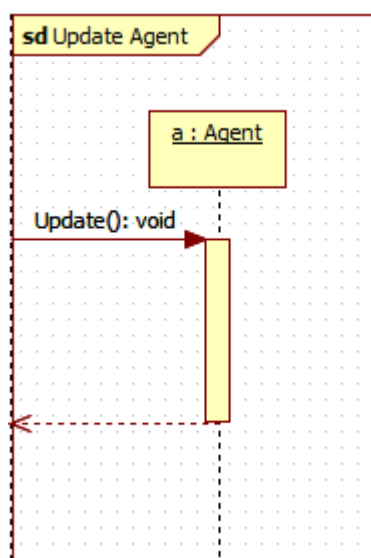
3.4.32 Create Agent Chorea



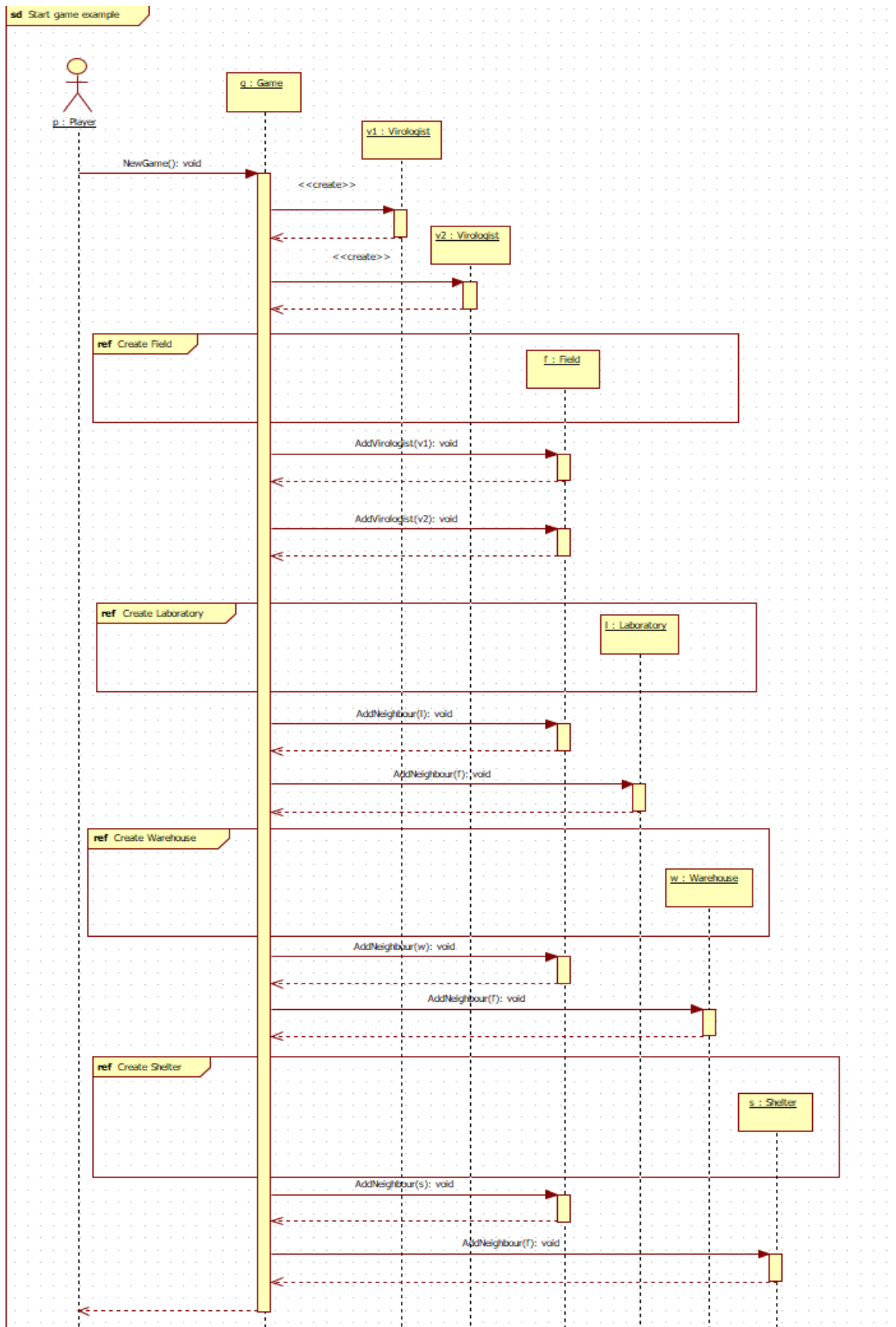
3.4.33 End Turn

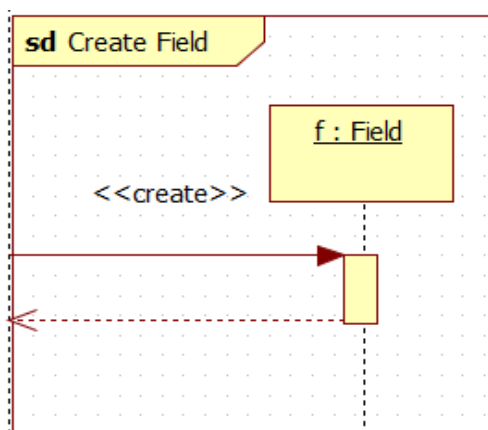
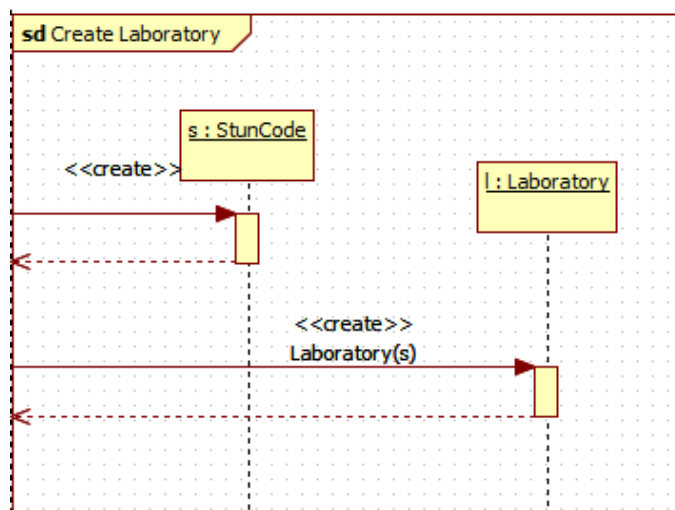
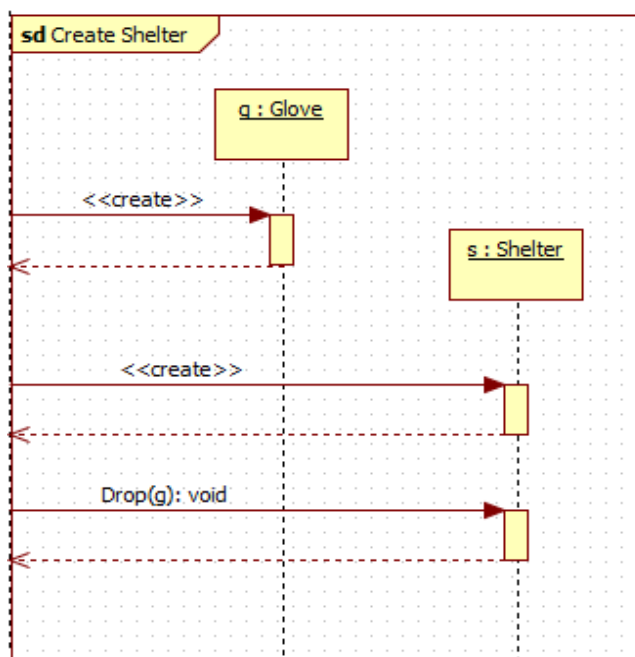


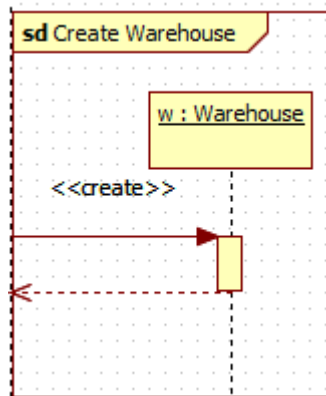
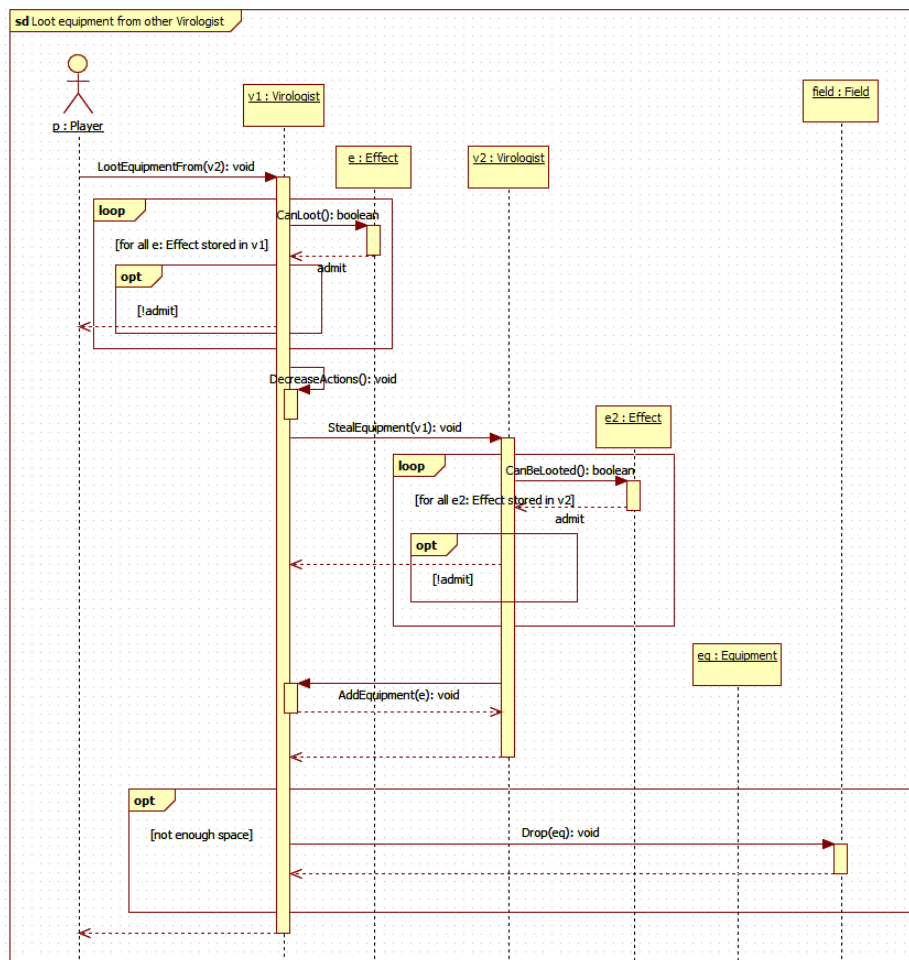
3.4.34 Update Agent



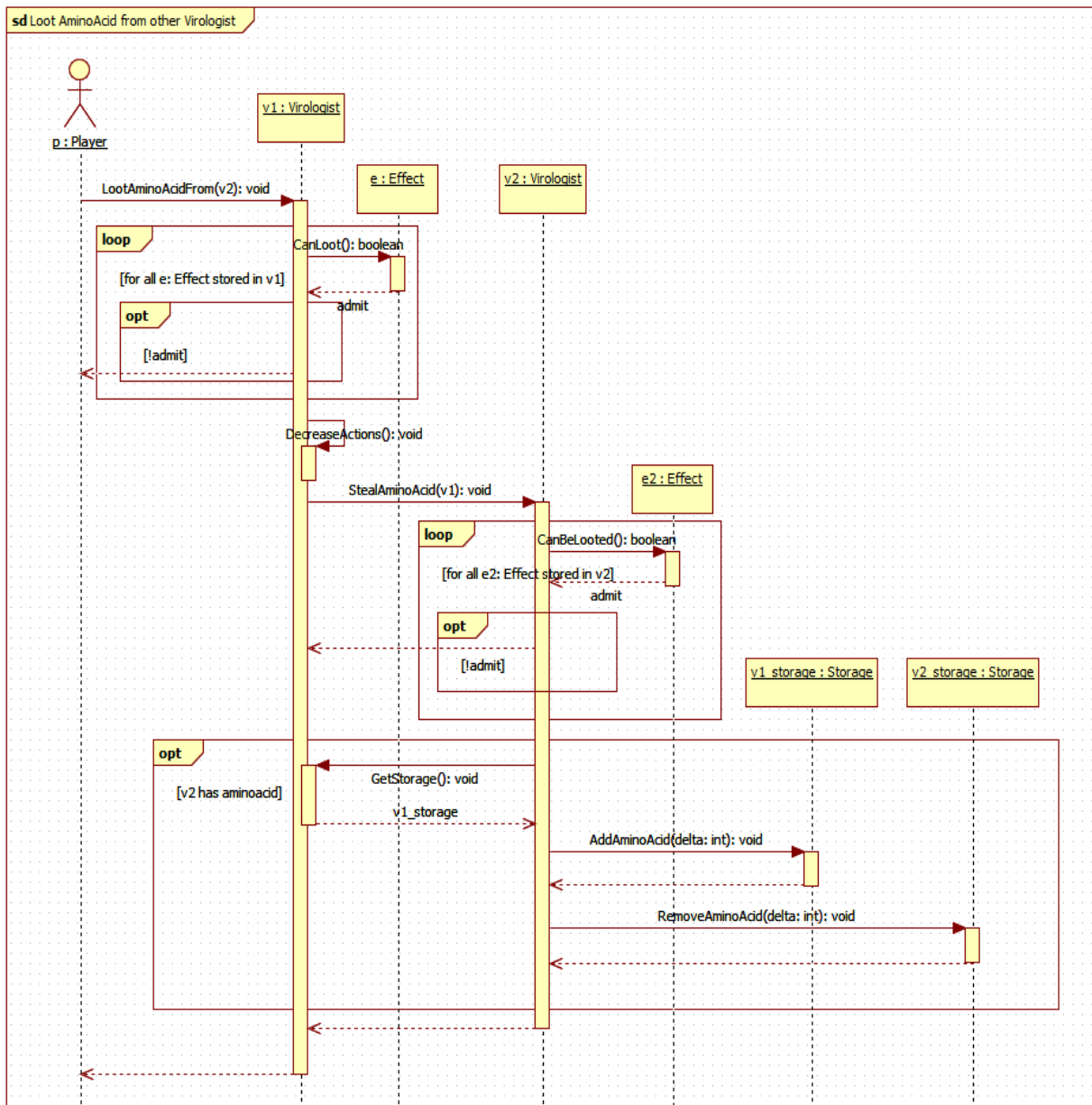
3.4.35 Start game example



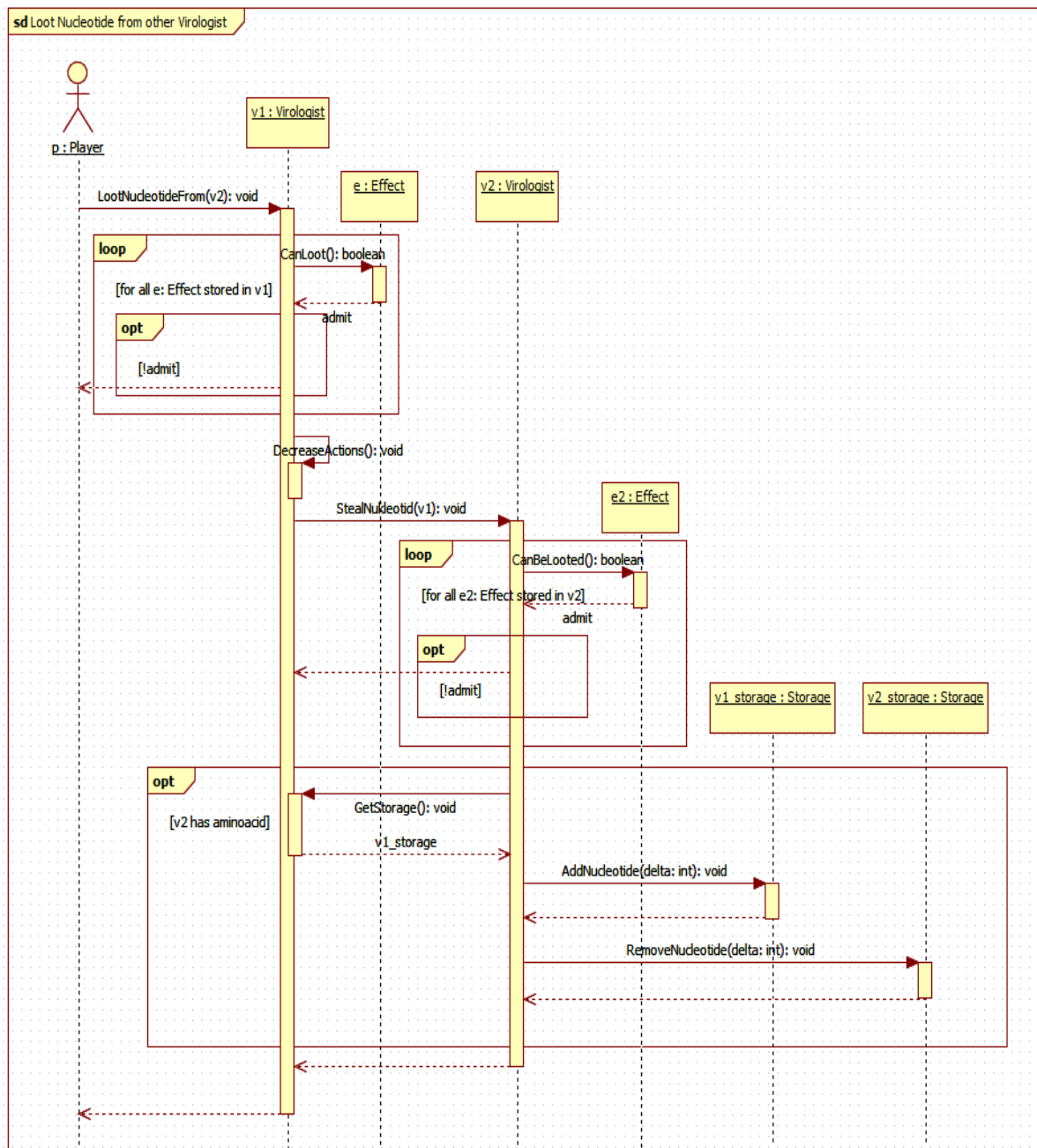
3.4.36 Field**3.4.37 Create Laboratory****3.4.38 Create Shelter**

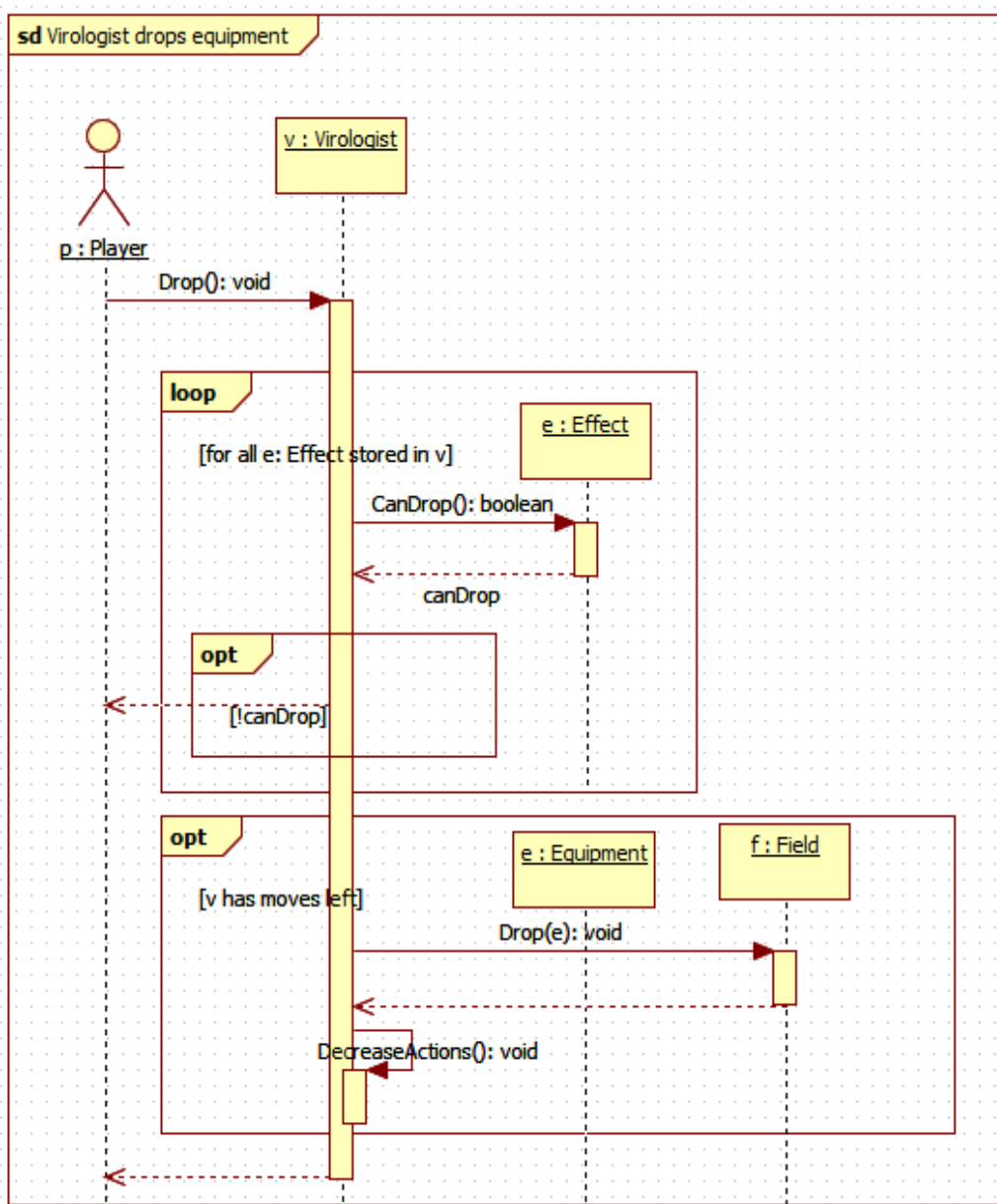
3.4.39 Create Warehouse**3.4.40 Loot equipment from other Virologist**

3.4.41 Loot AminoAcid from other Virologist

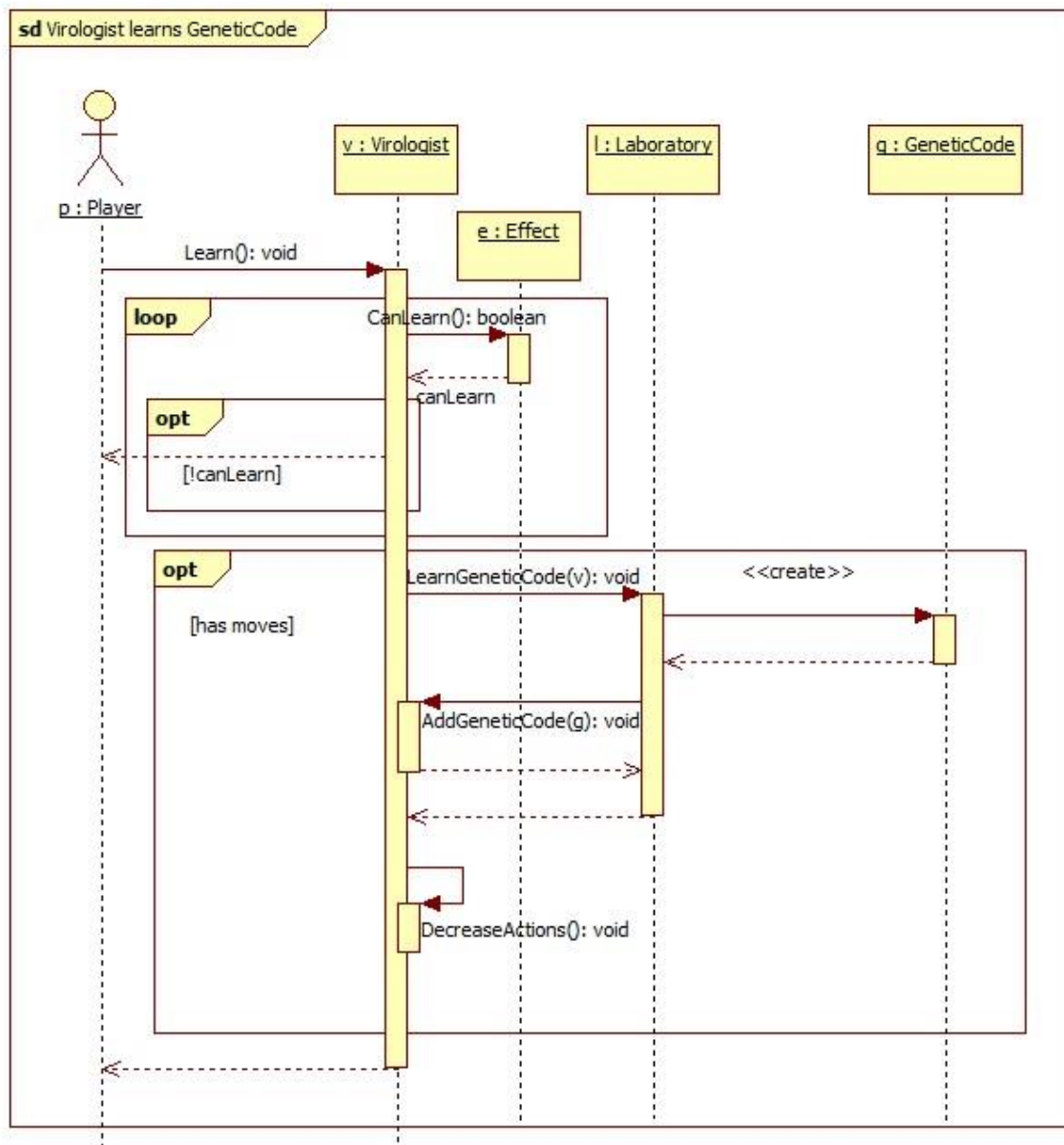


3.4.42 Loot Nucleotide from other Virologist

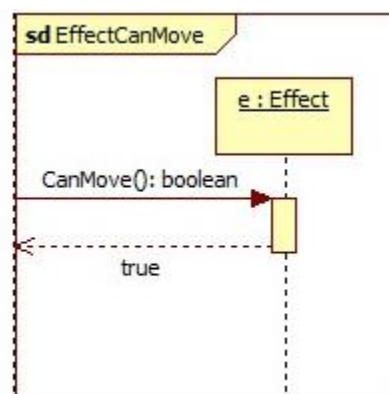


3.4.43 Virologist drop equipment

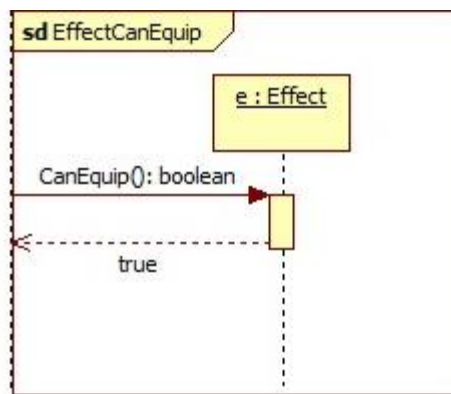
3.4.44 Virologist learns Genetic Code



3.4.44 Effect can move

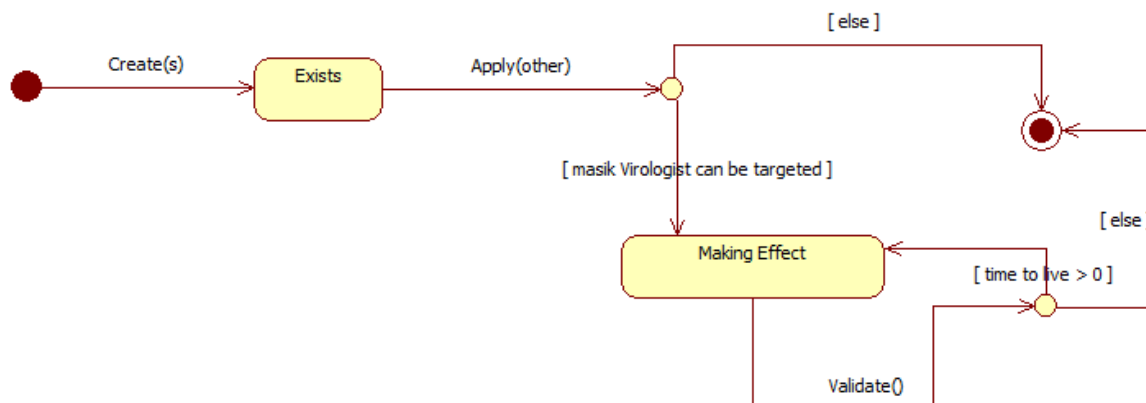


3.4.44 *Effect can equip*



3.5 State-chartok

3.5.1 Egy ágens élete



3.6. Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2022.03.02. 13:00	2 óra	Bajnok Dancsó Róna Tóth Pelczhoffer	<p>Értekezlet. Döntés: Feladatok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelczhoffer – Objektum katalógus, osztályleírások egyik fele, dokumentum elrendezések • Tóth – Osztálydiagramban részvétel, dokumentum végső formázása és beadása • Róna - Szekvenciadiagramok rajzolása, osztályleírások egyik fele, dokumentum lektorálása • Dancsó – Osztálydiagramban részvétel, szekvenciadiagramok rajzolása • Bajnok – Osztálydiagramban részvétel, szekvenciadiagramok rajzolása
2022.03.02. 18:00	2 óra	Pelczhoffer	Tevékenység: Pelczhoffer összeállította az Objektum katalógust.
2022.03.04. 20:00	5 óra	Bajnok Dancsó Tóth	Tevékenység: Bajnok, Dancsó, Tóth összeállította az osztálydiagramot.
2022.03.05. 14:00	2 óra	Bajnok	Tevékenység: Bajnok megrajzolta a 3.4.1- 3.4.15. szekvenciadiagramokat.
2022.03.05. 16:00	2 óra	Dancsó	Tevékenység: Dancsó megrajzolta a 3.4.16.-3.4.30. szekvenciadiagramokat.
2022.03.05. 18:00	2 óra	Róna	Tevékenység:

			Róna megrajzolta a 3.4.31.- 3.4.46. szekvenciadiagramokat.
2022.04.06. 12:00	3 óra	Róna	Tevékenység: Osztályleírások első fele.
2022.04.06. 15:00	3 óra	Pelczhoffer	Tevékenység: Osztályleírások második fele.
2022.03.06. 20:00	2 óra	Pelczhoffer	Dokumentum szerkesztése, diagramok beillesztése.
2022.04.06. 22:00	2 óra	Róna	Tevékenység: Dokumentum tartalmának ellenőrzése.
2022.04.06. 22:00	2 óra	Tóth	Tevékenység: Dokumentum formátumának egységesítése, véglegesítés.