**6. Szkeleton elkészítése**

5. – Pandora

Konzulens:

Elekes Márton

Csapattagok

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Szabó András | GA9BCR | sbasiliscus@gmail.com |
| Katona Benedek | LNU506 | kbeniboy2004@gmail.com |
| Lipóczi Levente László | SUSXSW | lipoczi.levente@gmail.com |
| Fekete Botond | VZ6YKQ | botond.fekete.010@gmail.com |
| Kőműves Marcell | LLDPZI | kommarci03@gmail.com |

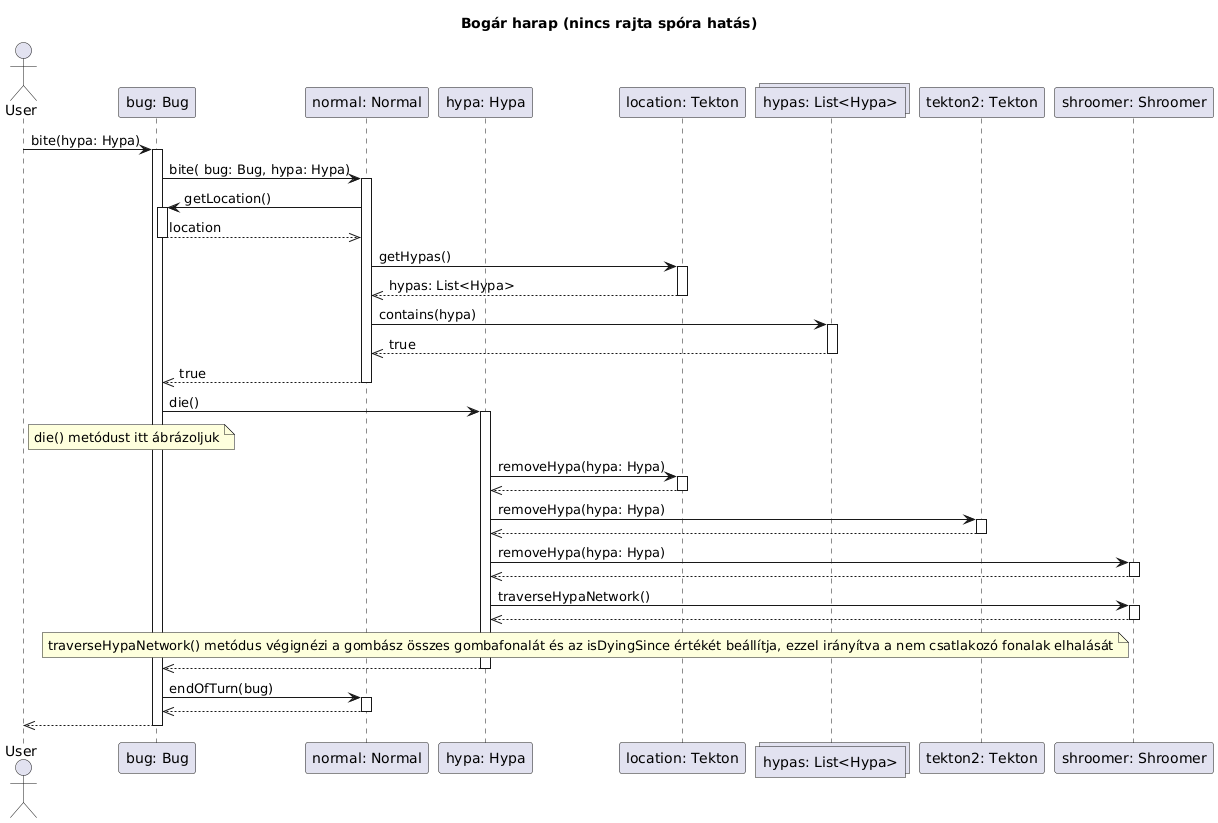
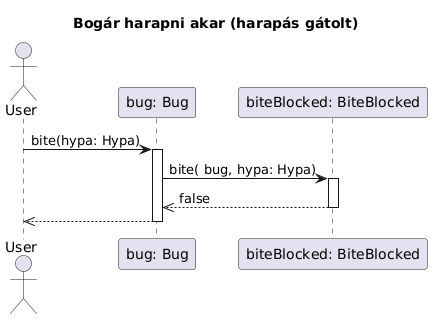
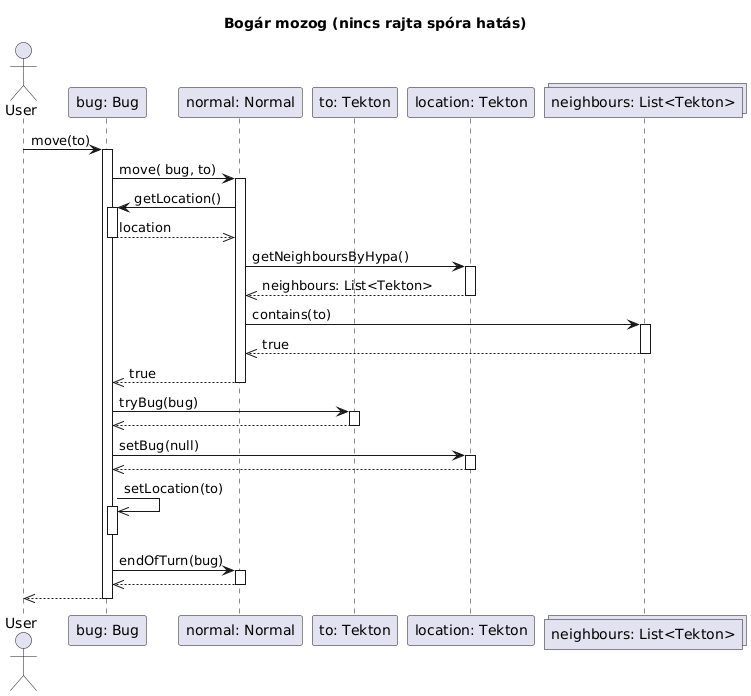
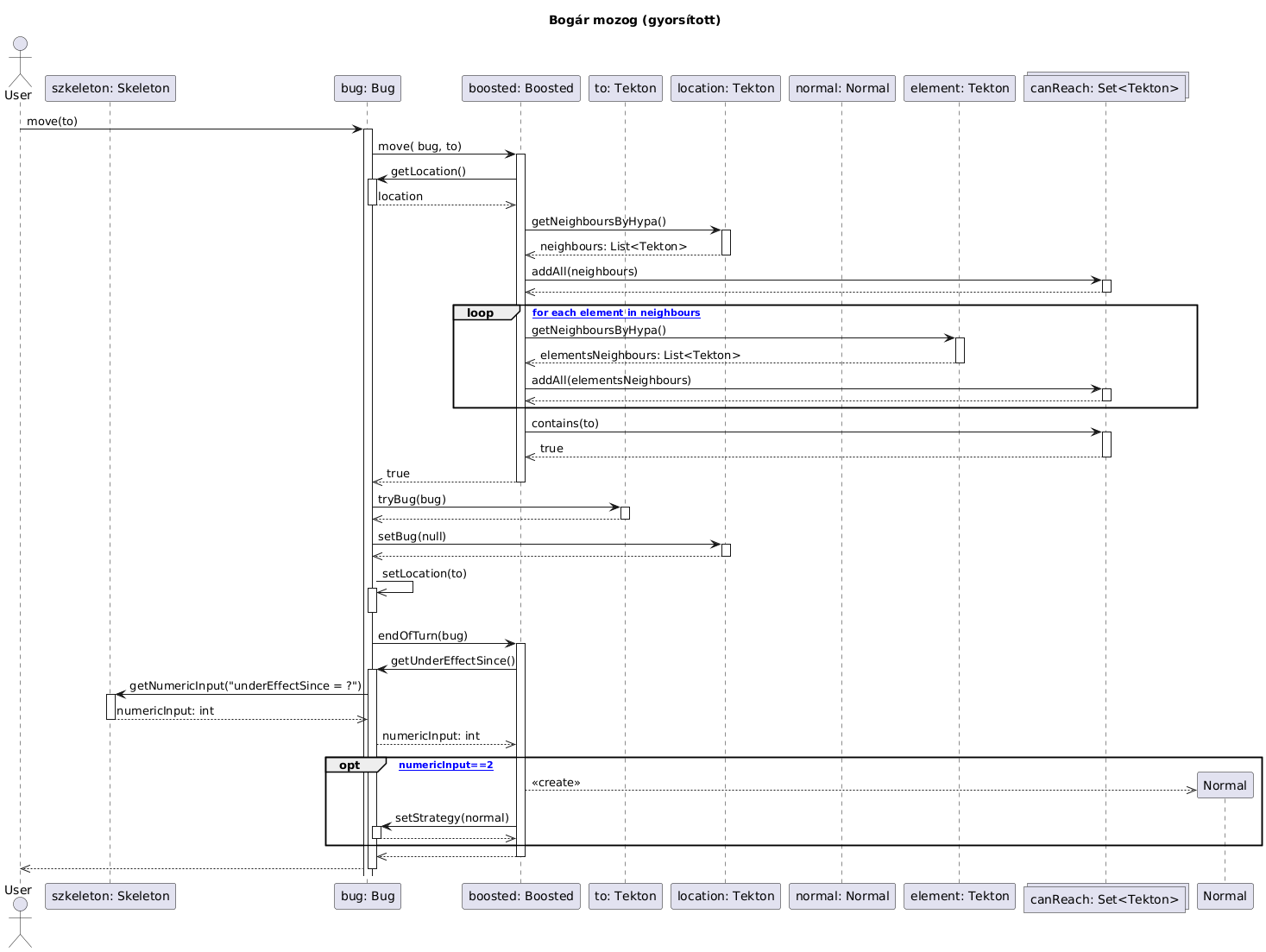
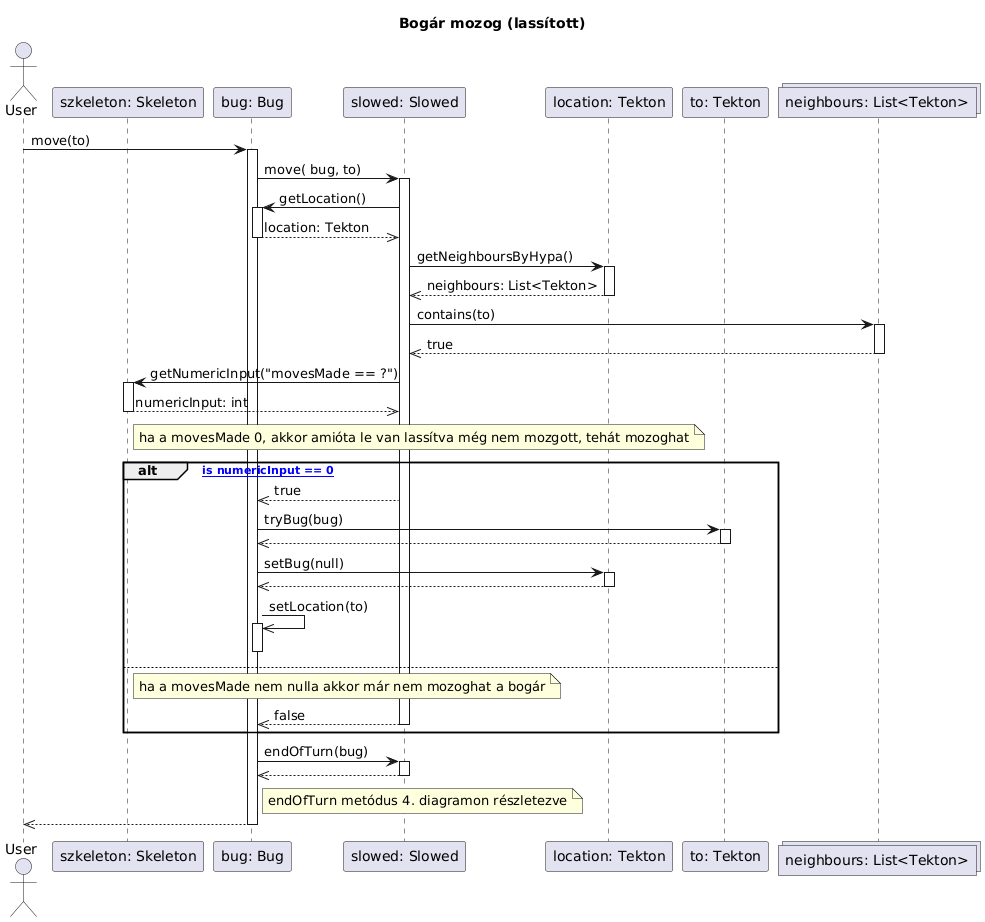
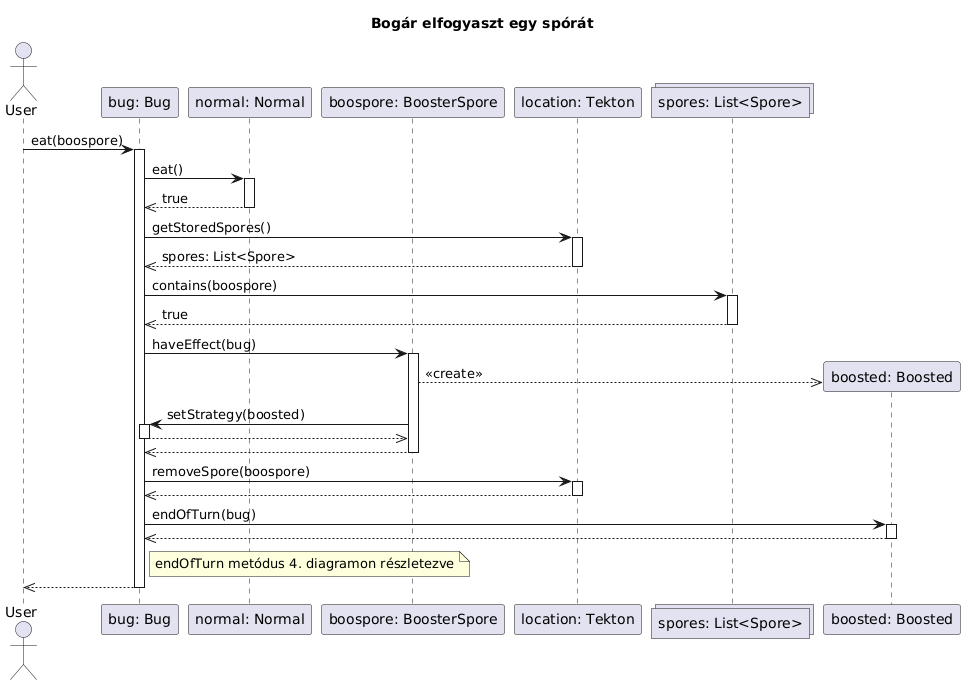
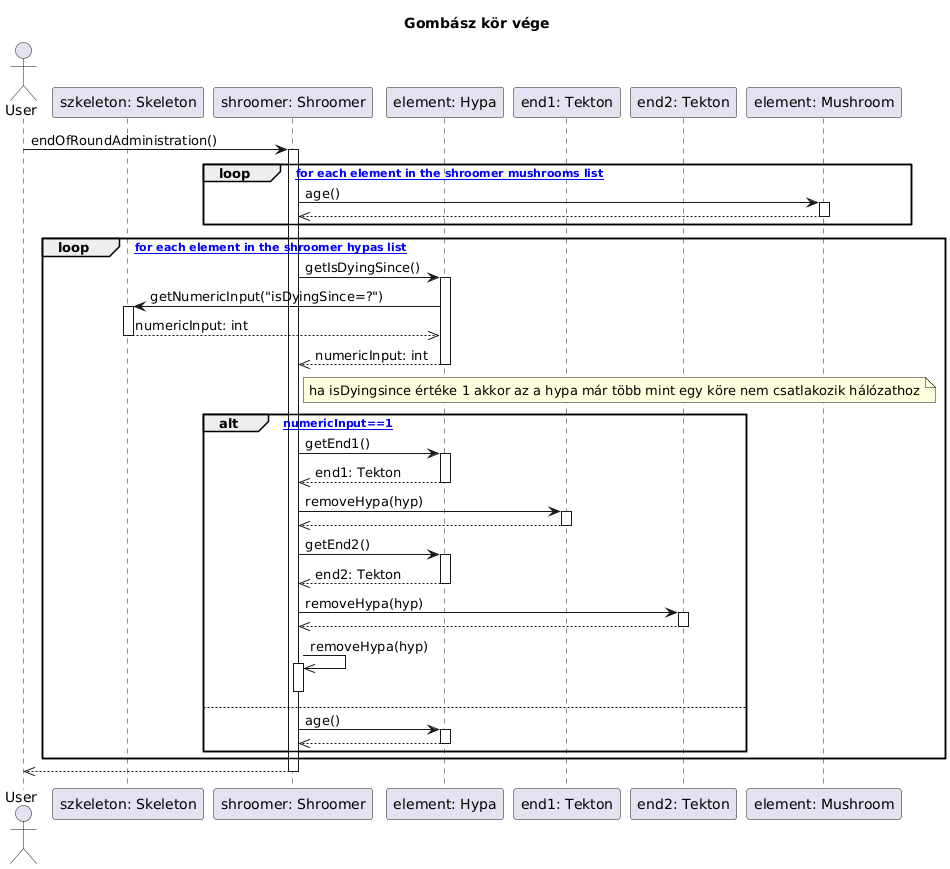
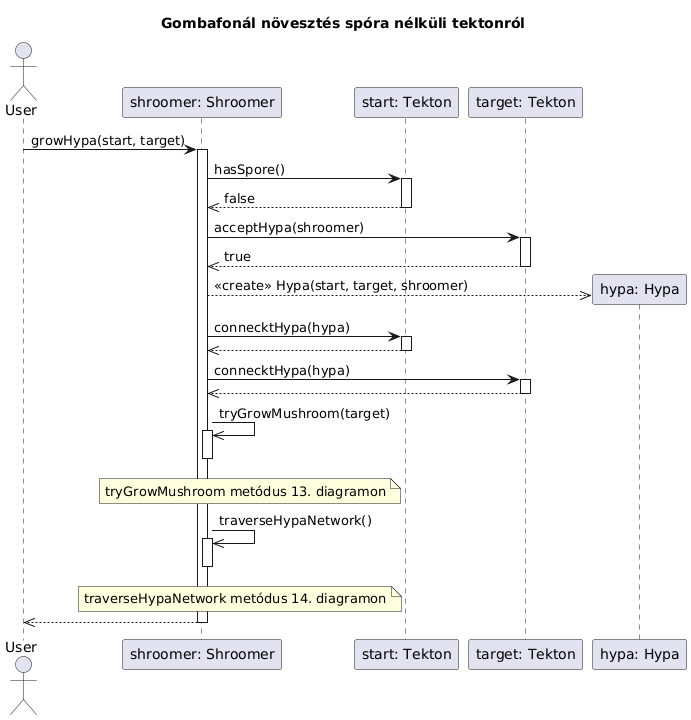
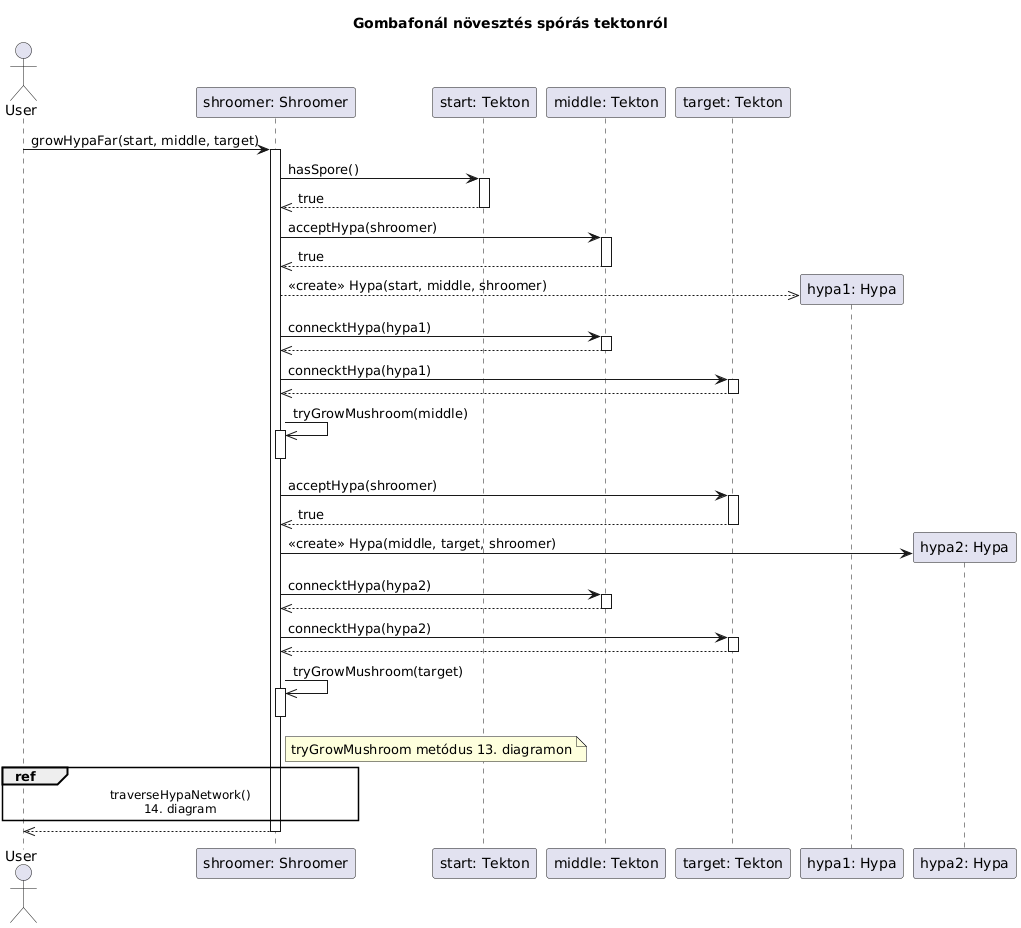
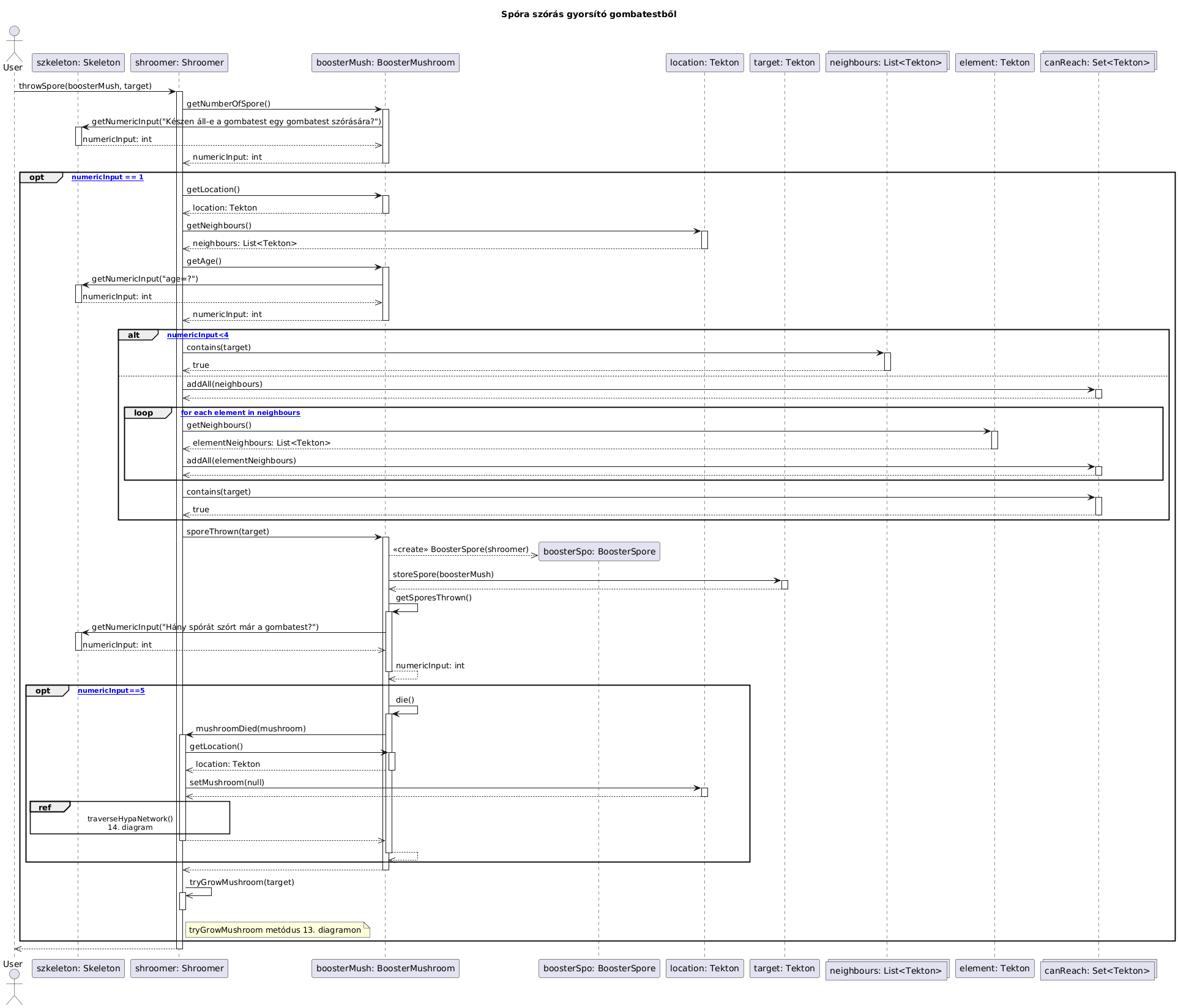
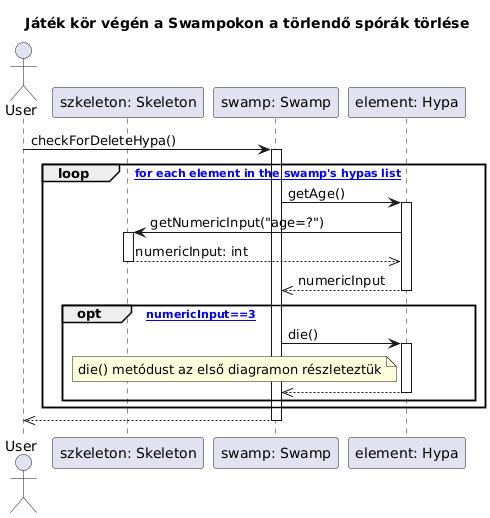
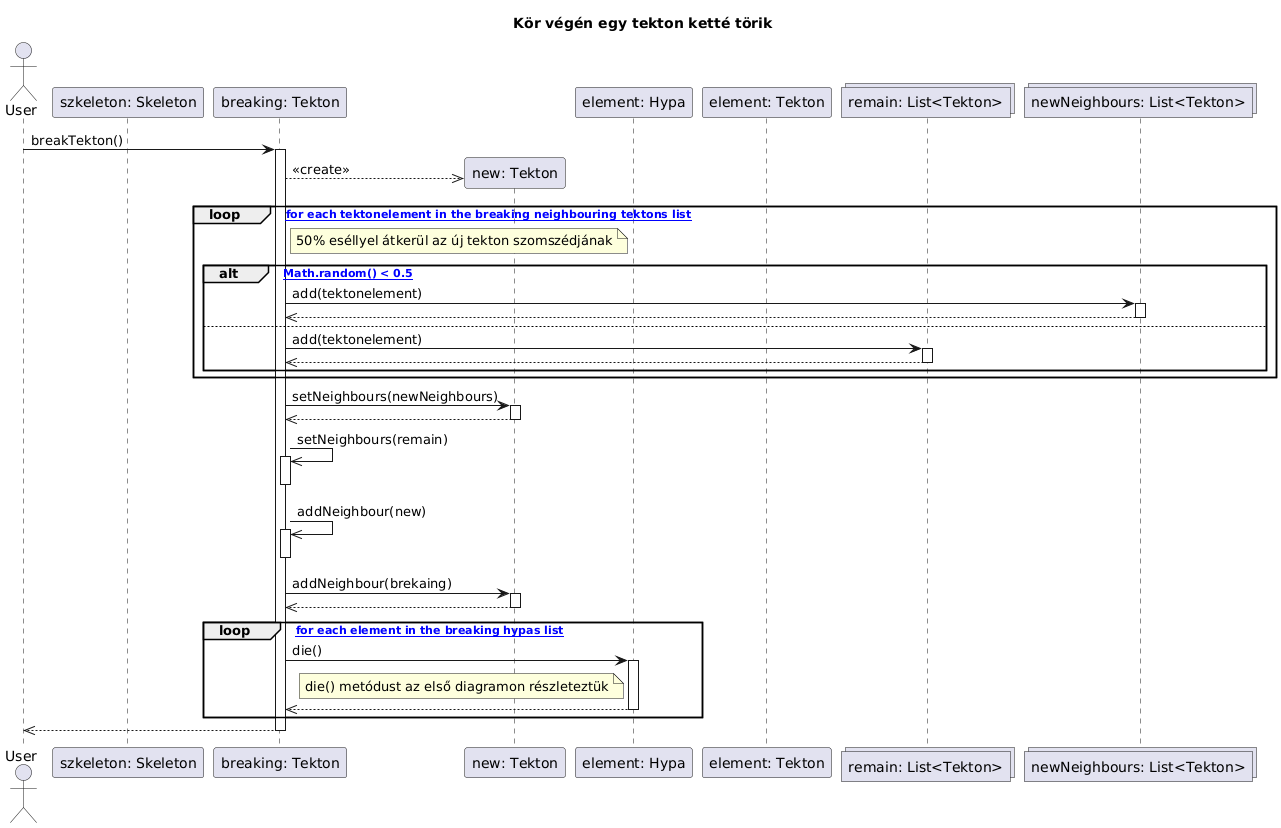
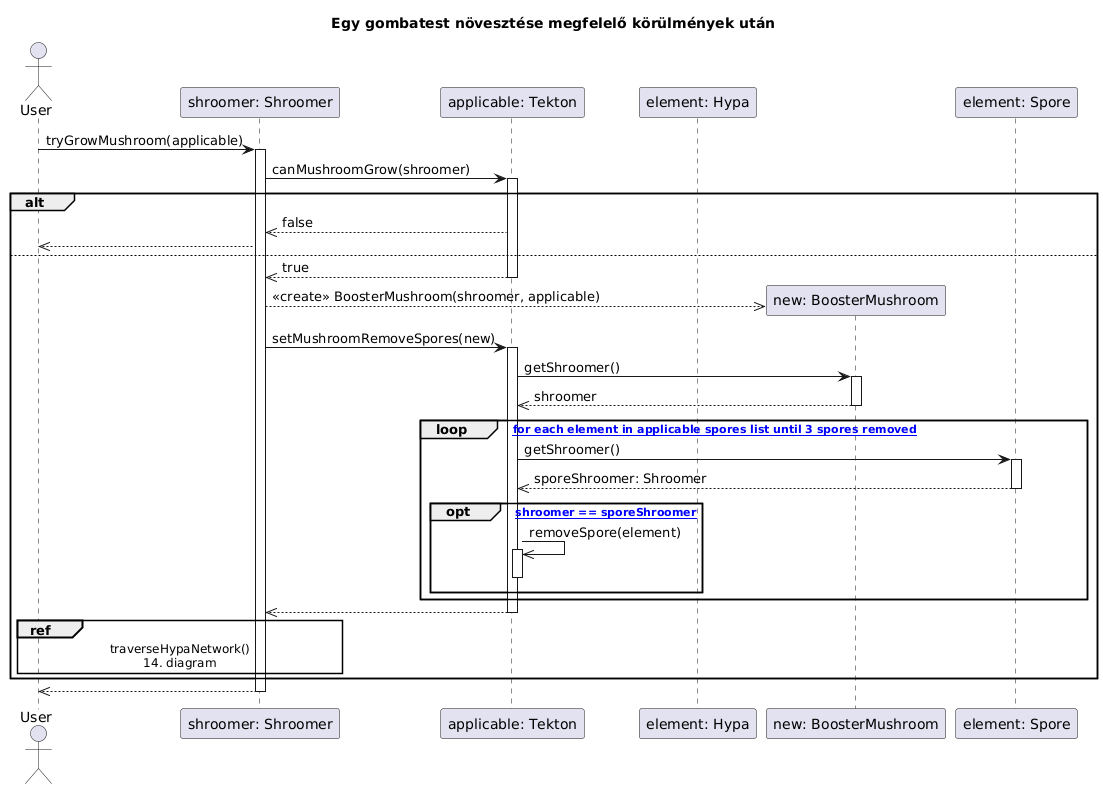
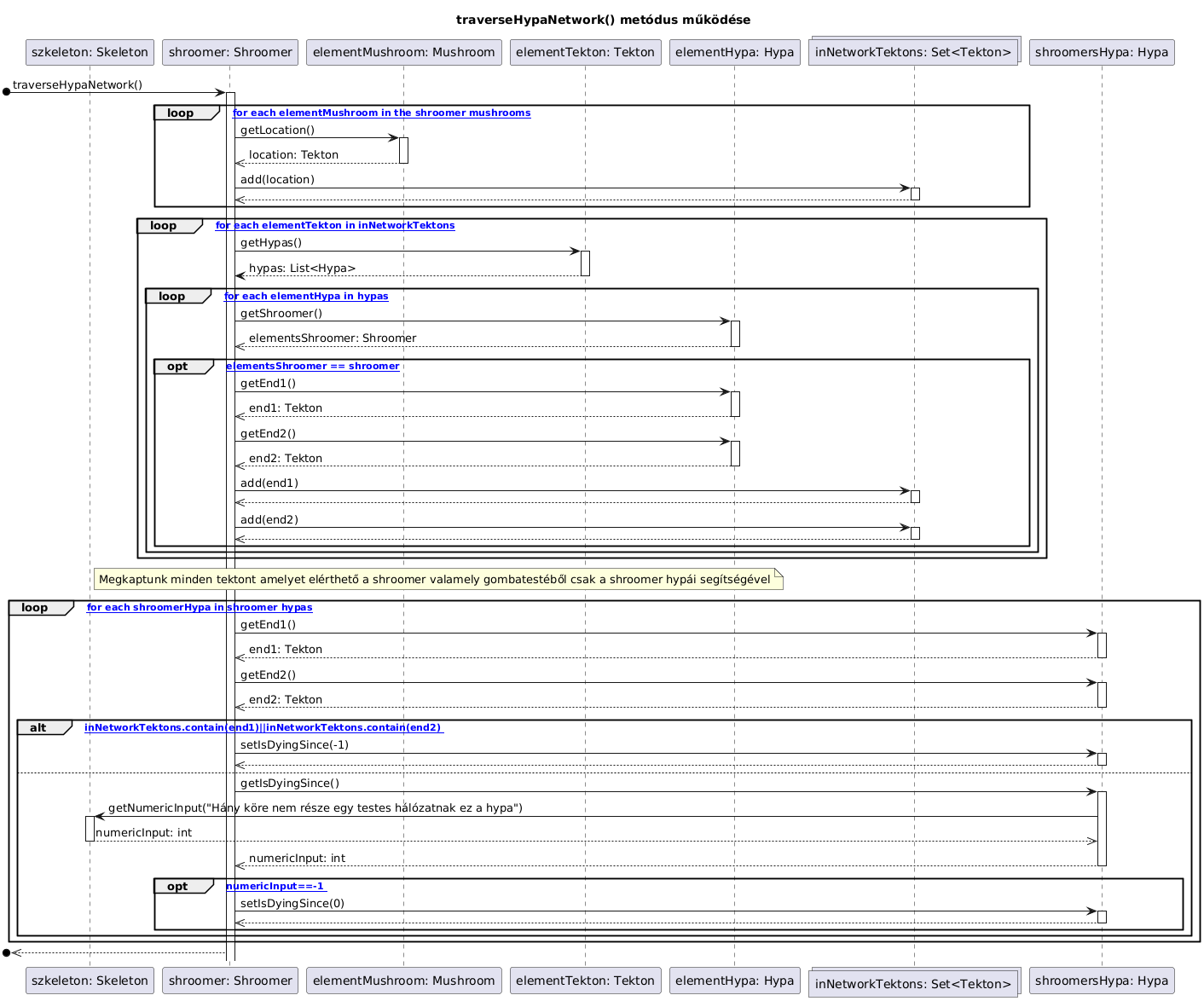
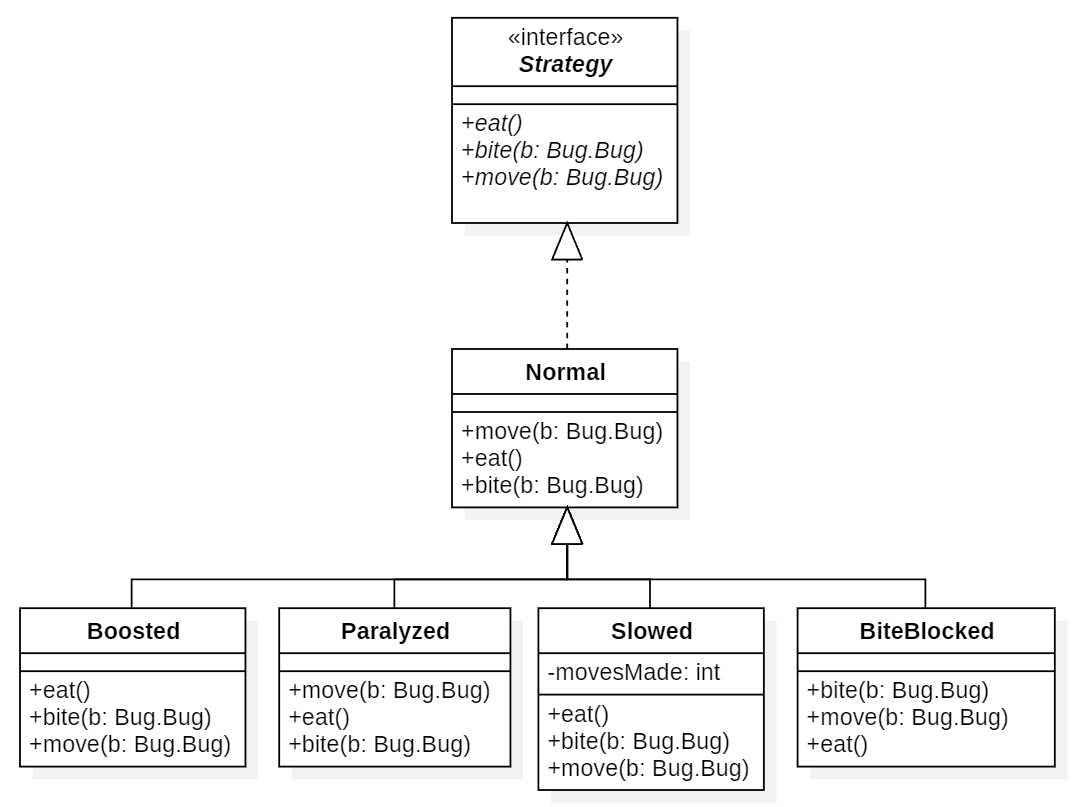
2025.03.23

1. **Szkeleton beadás**
   1. ***Módosítások***

Modellben módosítások:

1. growMushrom() metódust lecseréltük tryGrowMushrom() metódussá, amely megnézi, hogy tud-e növeszteni, és ha igen akkor növeszt. Ez jobban illeszkedik az általunk kitalált modellbe.
2. Strategy interface-t a Normal class implementálja, ebből származik le a többi stratégia (ezzel jelentősen csökkentettük a kód duplikációt)

Szekvencidiagramokon a módosítások  
Kisebb módosítások megjelennek majdnem mindegyik diagramon, és hogy egyben legyenek az összes szekvencia diagramot újra csatoljuk. Az újításokat, a diagramok felett jeleztük.

* + 1. akció végén, bugár endOfTurn() metódus meghívása, ami Normal objektumban nem csinál semmit ******
    2. bite metódus false értékkel tér vissza (exception dobás helyett) ******
    3. akció végén, bugár endOfTurn() metódus meghívása, ami Normal objektumban nem csinál semmit  ******
    4. akció végén, bugár endOfTurn() metódus meghívása, majd azon spóra hatás alatt lévő állapotban működésének kifejtése ******
    5. getLocation() metódus hívása az elején, endOfTurn() megjelenetése akció végén ******
    6. endOfTurn() megjelenetése akció végén  
       stratégiák eat() metódusának nem kell paraméter, hiszen minden normáltól különböző stratégiában false-t ad vissza ******
    7. getNumericInput metódust a element: Hypa hívja le (nem a shroomer) ******
    8. Megjelenik a tryGrowMushroom() metódus, hiszen gombafonál növesztés által válhat egy tekton gombatestnövesztésre alkalmassá ******
    9. Megjelenik a tryGrowMushroom() metódus, hiszen gombafonál növesztés által válhat egy tekton gombatestnövesztésre alkalmassá ******
    10. Megjelenítettünk két működést, amely korábban lemaradt: A gombatest készen áll-e a spóra szórásra? Spóra szórás után meghal-e a gombatest?  
        ******
    11. ******
    12. Új tektont és régi tektont szomszédokká tettük, és a véletlenszerű kiválasztáshoz már nem kérdezünk ki a felhasználóhoz, hiszen ezt tagváltozó ismerete nélkül is kitudunk számolni.******
    13. growMushroom() metódus megváltoztatása tryGrowMushroom() metódussá, amely false értékkel vissza, ha nincs az adott gombásznak fonala és 3 spórája az adott tektonon. ******
    14. Egy teljesen új diagram, melyen részletezzük a traverseHypaNetwork működését ******
    15. A class diagram módosult ahol a strategy maradt interface és a Normalból öröklődik a többi strategy ******
  1. ***Fordítási és futtatási útmutató***

A projekt forráskódjának letöltéséhez a következő lépéseket kell követni:

* Nyissunk meg egy PowerShell terminált
* Az első lépés a git telepítése (amennyiben nincs telepítve, ez ellenőrizhető a git -v paranccsal).   
  Adjuk ki a következő két parancsot (Az első engedélyezi a szkriptek futtatását, a második pedig telepíti a scoop csomagkezelő programot, a harmadik pedig telepíti a scoop segítségével a gitet):

Set-ExecutionPolicy -ExecutionPolicy RemoteSigned -Scope CurrentUser

Invoke-RestMethod -Uri https://get.scoop.sh | Invoke-Expression

scoop install main/git

* A következő lépés a forráskód repository-jának klónozása. Nyissunk egy Git Bash parancssort, autentikációra nem lesz szükség, elég egy általunk kiválasztott mappába navigálni és

git clone <https://github.com/Darknet500/Fungorium>

A klónozott repository-ban a következő fájlok találhatóak:

* + 1. **Fájllista**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fájl neve** | **Méret** | **Keletkezés ideje** | **Tartalom** |
| Skeleton.java | 24 076 bájt | 2025.03.23. 22:21 | A tesztesetek kiválaszthatóak és elindíthatóak egy menüből, numerikus bemenetek kérése, metódus hívások/visszatérések indentált kiírásának megvalósítását tartalmazza. A Skeleton osztálynak van egy publikus és statikus SKELETON példánya, amelyet a modell objektumai elérhetnek a Skeleton osztály importálása után. |
| Main.java | 165 bájt | 2025.03.23. 22:21 | Az alkalmazás belépési pontja, a Skeleton osztály statikus SKELETON példányát indítja. |
| Player.java | 514 bájt | 2025.03.23. 22:21 | A Player osztály implementációja, az increaseScore metódus deklarációja szerepel benne, egyelőre nem implementált. |
| BiteBlocked.java | 1 951 bájt | 2025.03.23. 22:21 | A BiteBlocked stratégia implementálása a BiteBlocked osztályban. Leszármazik a Normal osztályból és a normál stratégiától eltérő viselkedéseket override-olja: eat, bite, endOfTurn. |
| Boosted.java | 2 444 bájt | 2025.03.23. 22:21 | A Boosted stratégia implementálása a Boosted osztályban. Leszármazik a Normal osztályból és a normál stratégiától eltérő viselkedéseket override-olja: eat, move, endOfTurn. |
| Normal.java | 2 029 bájt | 2025.03.23. 22:21 | A Normal stratégia implementációja a Normal class-ben, ez implementálja a Strategy interface-t |
| Paralyzed.java | 2 129 bájt | 2025.03.23. 22:21 | A Paralyzed stratégia implementálása a Paralyzed osztályban. Leszármazik a Normal osztályból és a normál stratégiától eltérő viselkedéseket override-olja: minden. |
| Slowed.java | 2 431 bájt | 2025.03.23. 22:21 | A Slowed stratégia implementálása a Slowed osztályban. Leszármazik a Normal osztályból és a normál stratégiától eltérő viselkedéseket override-olja: eat, move, endOfTurn. |
| Strategy.java | 1 412 bájt | 2025.03.22. 19:38 | A Strategy interface deklarációja |
| Bug.java | 4 182 bájt | 2025.03.22. 19:38 | A Bug class implementálja a rovarok tényleges akcióit a stratégiákra támaszkodva. (+ getterek, setterek) |
| Hypa.java | 4 116 bájt | 2025.03.23. 21:53 | A Hypa osztály megvalósítása (die, age, + getterek, setterek) |
| Spore.java | 1 522 bájt | 2025.03.23. 21:53 | A Spore absztrakt osztály deklarációi |
| Mushroom.java | 4 254 bájt | 2025.03.23. 21:53 | A Mushroom osztály megvalósítása (die, age, sporeThrown absztrakt metódus deklarációja, + getterek, setterek) |
| BiteBlockerMushroom.java | 4 254 bájt | 2025.03.23. 21:53 | A BiteBlockerMushroom osztályt tartalmazza, ami leszármazik a Mushroom absztrakt osztályból és a sporeThrown absztrakt metódust valósítja meg, amelyben BiteBlockerSpore-t példányosít |
| BiteBlockerSpore.java | 1 344 bájt | 2025.03.23. 21:53 | A BiteBlockerSpore osztályt tartalmazza, amely a Spore absztrakt osztályból származik le és a haveEffect metódust valósítja meg. |
| BoosterMushroom.java | 1 454 bájt | 2025.03.23. 21:53 | A BoosterMushroom osztályt tartalmazza, ami leszármazik a Mushroom absztrakt osztályból és a sporeThrown absztrakt metódust valósítja meg, amelyben BoosterSpore-t példányosít |
| BoosterSpore.java | 1 279 bájt | 2025.03.23. 21:53 | A BoosterSpore osztályt tartalmazza, amely a Spore absztrakt osztályból származik le és a haveEffect metódust valósítja meg. |
| ParalyzerMushroom.java | 1 464 bájt | 2025.03.23. 21:53 | A ParalyzerMushroom osztályt tartalmazza, ami leszármazik a Mushroom absztrakt osztályból és a sporeThrown absztrakt metódust valósítja meg, amelyben ParalyzerSpore-t példányosít |
| ParalyzerSpore.java | 1 290 bájt | 2025.03.23. 21:53 | A ParalyzerSpore osztályt tartalmazza, amely a Spore absztrakt osztályból származik le és a haveEffect metódust valósítja meg. |
| SlowerMushroom.java | 1 590 bájt | 2025.03.23. 21:53 | A SlowerMushroom osztályt tartalmazza, ami leszármazik a Mushroom absztrakt osztályból és a sporeThrown absztrakt metódust valósítja meg, amelyben SlowerSpore-t példányosít |
| SlowerSpore.java | 1 291 bájt | 2025.03.23. 21:53 | A SlowerSpore osztályt tartalmazza, amely a Spore absztrakt osztályból származik le és a haveEffect metódust valósítja meg.í |
| Shroomer.java | 9 863 bájt | 2025.03.23. 21:53 | A Shroomer osztály megvalósítása: gombászok akciói és gomba-gombafonál hálózat nyilvántartása |
| Tekton.java | 1 717 bájt | 2025.03.23. 21:53 | A Tekton osztály megvalósítása (föld, alap tekton tulajdonságok). |
| Peat.java | 1 102 bájt | 2025.03.22.19:38 | A Tekton osztály leszármazottja (tőzeg), az AcceptHypa függvényt override-olja |
| Swamp.java | 1 717 bájt | 2025.03.22.19:38 | A Tekton osztály leszármazottja (mocsár), plusz viselkedést valósít meg (checkForDeleteHypa) |
| Stone.java | 1 066 bájt | 2025.03.22.19:38 | A Tekton osztály leszármazottja (kő), a canMushroomGrow függvényt override-olja |
| build.ps1 | 681 byte | 2025.03.23.21:49 | Tartalmazza a projekt fordításához szükséges PowerShell szkriptet, javac parancs segítségével fordítja az állományt, majd java paranccsal indítja a szekeleton alkalmazást. |

* + 1. **Fordítás**

Ha a forrásfájlok és a build.ps1 fájlt sikerült letölteni, navigáljunk a PowerShell terminálban a projekt “.\Fungorium\” gyökérkönyvtárába, és indítsuk el a build szkriptet:

.\build.ps1

Ez a szkript *fordítja és indítja* a Szkeleton programot. A fordított állomány az újonnan létrejövő “.\Fungorium\out\” mappába kerül.

* + 1. **Futtatás**

Ha a build szkript futtatása után újabb build nélkül szeretnénk futtatni a szkeletont, a “.\Fungorium\” könyvtárból a következő parancs kiadásával lehetséges:

java -cp "out" "Controll.Main"

* 1. ***Értékelés***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tag neve** | **Tag neptun** | **Munka százalékban** | **Aláírás** |
| Fekete Botond | VZ6YKQ | 20 |  |
| Kőműves Marcell | LLDPZI | 20 |  |
| Katona Benedek | LNU506 | 20 |  |
| Lipóczi Levente | SUSXSW | 20 |  |
| Szabó András | GA9BCR | 20 |  |

* 1. ***Napló***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevők** | **Leírás** |
| 2025.03.18 17:00 | 2 óra | Katona | UML class diagramból kód generálása és kiegészítése |
| 2025.03.18. 18:00 | 2 óra | Katona  Fekete  Lipóczi  Kőműves  Szabó | Értekezlet.  Döntés: Feladatok szétosztása  UML diagrammból generált kód kisebb javításai, Git branch-ek használat módja. |
| 2025.03.18. 21:00 | 2 óra | Kőműves | Strategy implementációk elkészítése |
| 2025.03.19 00:00 | 3 óra | Katona | Skeleton osztály kódolása, A testCase metódusok user inputtal hívhatók és UI |
| 2025.03.19 15:00 | 3 óra | Szabó | Shroomer, Spore, Mushroom és ezek leszármazottainak függvényeinek felkészítése a szkeleton teszt eseteihez.  Szekvencia diagramok javítása |
| 2025.03.19 20:00 | 3 óra | Fekete | Tekton metódusok implementálása |
| 2025.03.20. 12:00 | 3 óra | Lipóczi | Bug osztály implementálása |
| 2025.03.21 | 6 óra | Szabó | Teszt esetekehez az inicializáció elkészítése, és metódusok implementációiban hibajavítás |
| 2025.03.21 18:00 | 2 óra | Kőműves | Modellbeli működés implementálása, szkeleton javítása |
| 2025.03.22 11:00 | 4 óra | Kőműves | Javítások, debug, Shroomer package-ben hiányzó implementációk elkészítése |
| 2025. 03.22. 18:00 | 2 óra | Lipóczi | Bug osztályhoz és Strategy osztályokhoz Javadoc kommentek |
| 2025. 03. 22. 18:00 | 2 óra | Fekete | Javadoc kommentek írása |
| 2025.03.23. 11:00 | 2 óra | Kőműves | forráskód elérésének és fordításának megvalósítása |
| 2025.03.23. 13:00 | 3 óra | Fekete | Javadoc kommentek írásának folytatása |
| 2025.03.23 20:00 | 3 óra | Szabó | Szekvencia diagramok javítása. |
| 2025.03.23. 20:00 | 3 óra | Kőműves | Fájllista írása |
| 2025.03.24 20:00 | 6 óra | katona | Komentek írása, Ellenőrzések és Javítások, Dokumentum formázás |