

11. Prototípus leadása

67 – brainstormers

Konzulens:
Simon Balázs

Csapattagok

Mohácsi Márton

Simon Zoltán

Kárpáti Márk András

Bárkányi Csaba

Tóth Ádám

T8ZT88

HRSNUG

O1BG0Z

BQI7QQ

QEYOW2

moha.mohacsi@gmail.com

simonzolika1999@gmail.com

mark.karpati1999@gmail.com

csaba.barkanyi.csaba@gmail.com

toth99adam@gmail.com

2021-04-26

Tartalomjegyzék

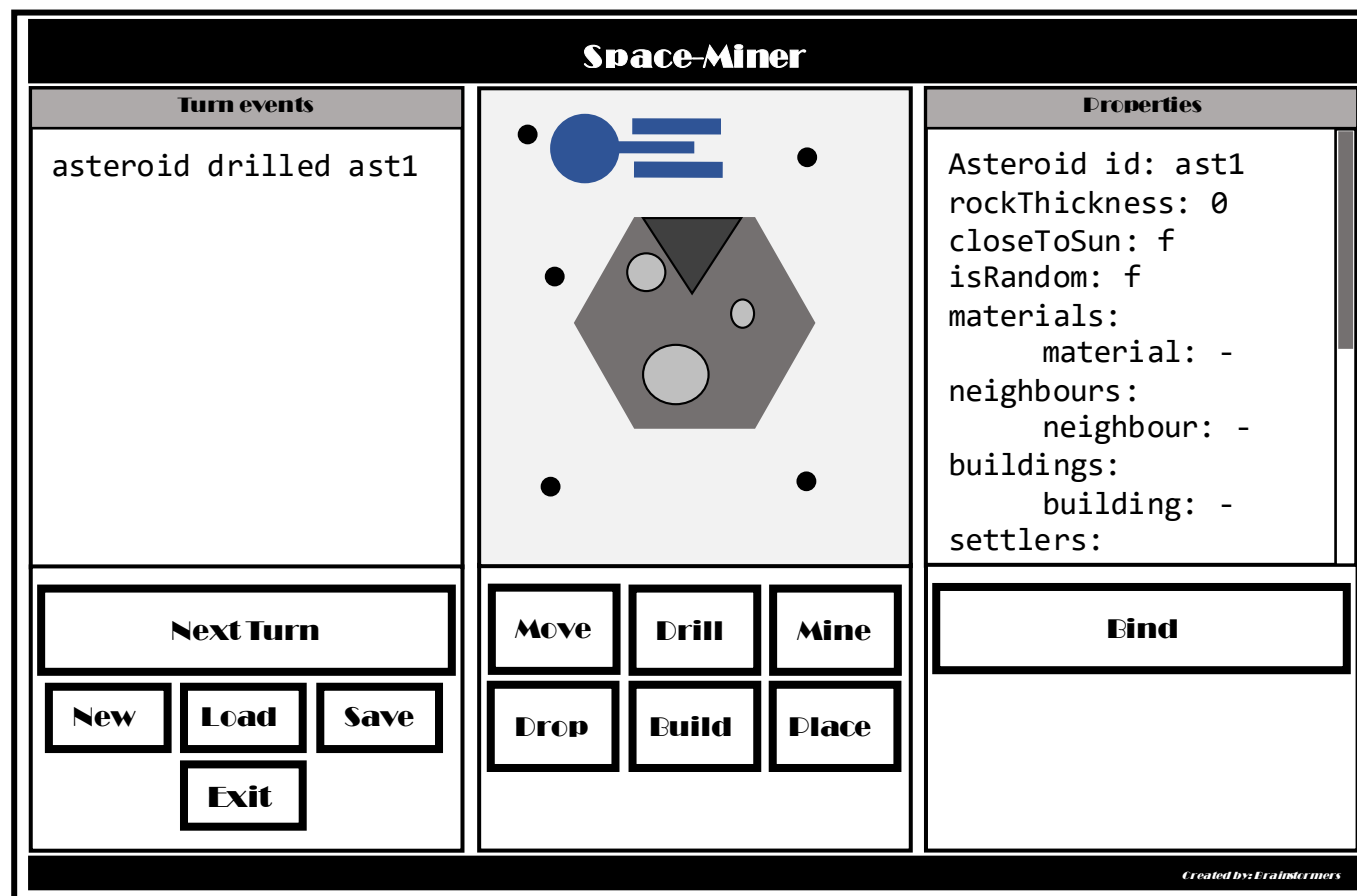
Tartalomjegyzék.....	2
11. Grafikus felület specifikációja.....	3
11.1 A grafikus interfész	3
11.2 A grafikus rendszer architektúrája	7
11.2.1 Struktúra diagram	7
11.2.2 A felület működési elve.....	8
11.2.3 A felület osztály-struktúrája.....	10
11.3 A grafikus objektumok felsorolása	10
11.3.1 BindDialog	10
11.1.2 BindDialog	11
11.1.3 Controller.....	12
11.1.4 DialogSelect1	12
11.1.5 DialogSelect2	13
11.1.6 DialogSelect3	14
11.1.7 DrillDialog	14
11.1.8 DropDialog.....	15
11.1.9 Game.....	15
11.1.10 Main	16
11.1.11 MineDialog	17
11.1.12 MoveDialog	17
11.1.13 PlaceDialog.....	18
11.1.14 View	19
11.2 Kapcsolat az alkalmazói rendszerrel.....	20
11.2.1 Build	20
11.3 Napló.....	26

11. Grafikus felület specifikációja

11.1A grafikus interfész

11.1.1.1 Alkalmazás tervezett fő kezelőfelületi képe

A felületterv a jobb értelmezhetőség miatt példaadatokkal is ellátásra került.



11.1.1.2 Bind felugró ablak tervezett elrendezése

Bind	
Type:	<input type="text"/>
Id:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Select"/>	

11.1.1.3 Move felugró ablak tervezett elrendezése

Move with settler	
Destination Type:	<input type="text"/>
Id:	<input type="text"/>
SettlerId:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Select"/>	

11.1.1.4 Drill felugró ablak tervezett elrendezése

Drill with settler	
SettlerId:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Select"/>	

11.1.1.5 Mine felugró ablak tervezett elrendezése

Mine with settler	
Settler Id:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Select"/>	

11.1.1.6 Build felugró ablak tervezett elrendezése

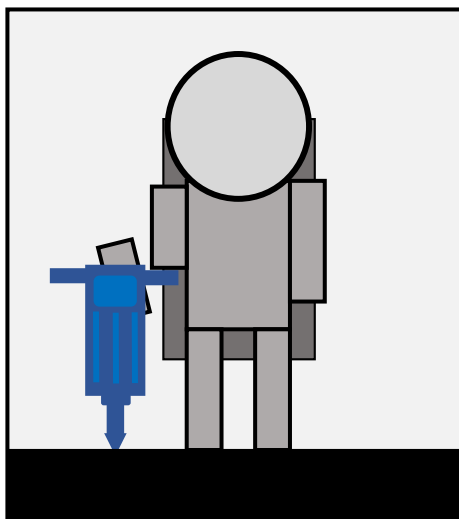
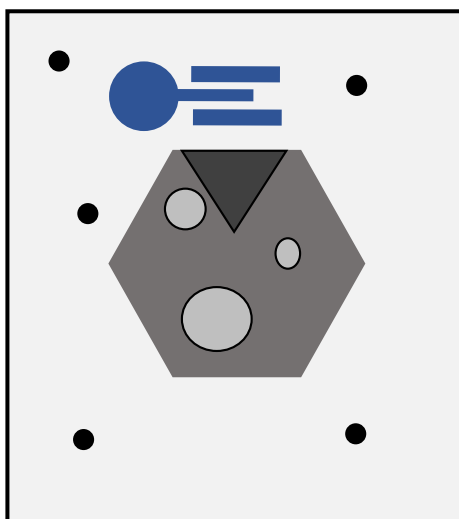
Build with settler	
Buildable:	<input type="text"/>
Settler Id:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Select"/>	

11.1.1.7 Place felugró ablak tervezett elrendezése

Place Gate with settler	
Gate Id:	<input type="text"/>
Settler Id:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Select"/>	

11.1.1.8 Drop felugró ablak tervezett elrendezése

Drop Material with settler	
Material Id:	<input type="text"/>
Settler Id:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Select"/>	

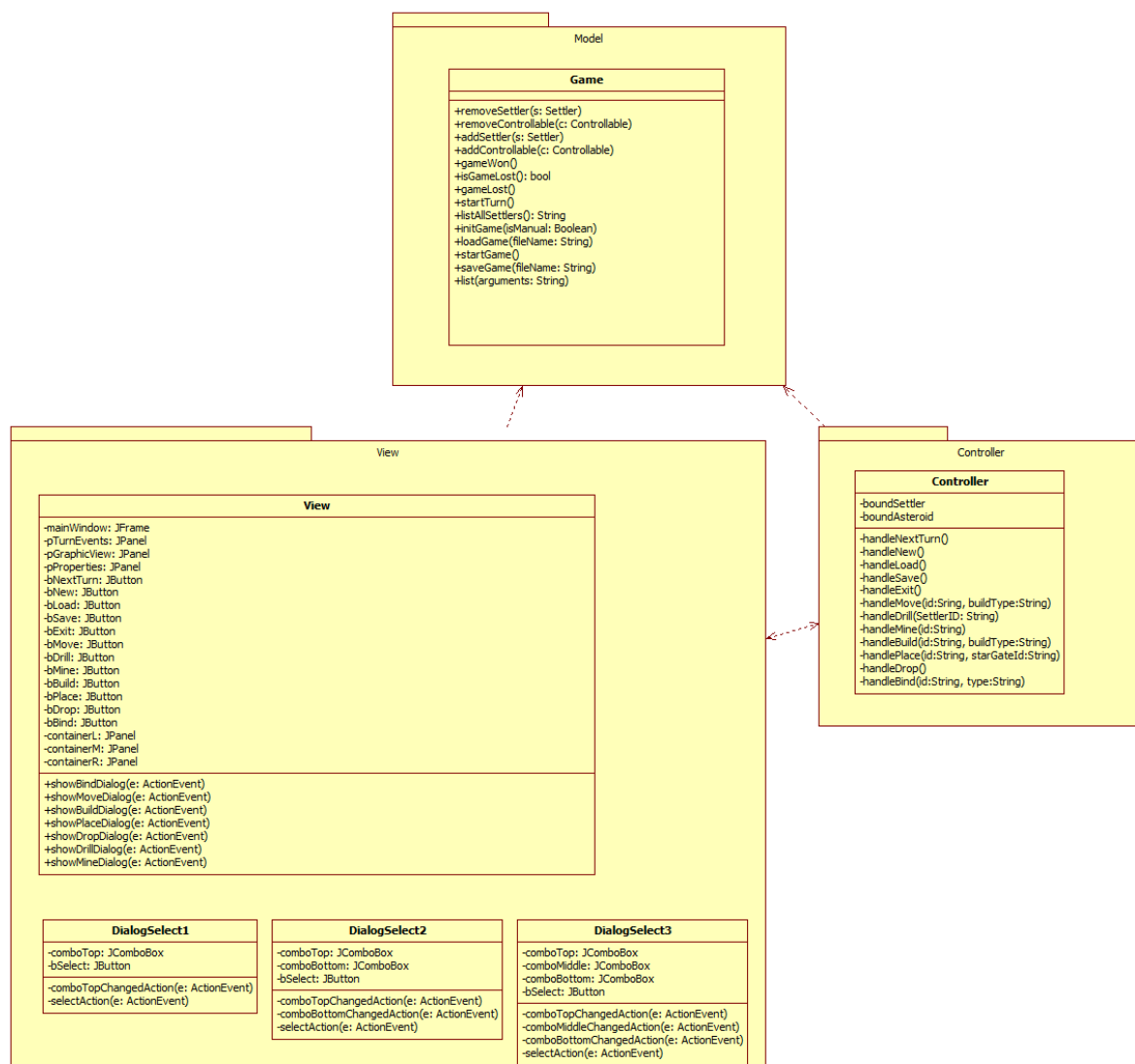
11.1.1.9 Telepes tervezett megjelenítése**11.1.1.10 Aszteroida tervezett megjelenítése**

11.2 A grafikus rendszer architektúrája

Grafikus elemek csoportjai:

- EventFeed
- GameControls
- GraphicView
- EntityControls
- Properties
- Bind

11.2.1 Struktúra diagram



11.2.2 A felület működési elve

11.2.2.1 Áttekintés:

Az applikáció MVC felépítésű. A felületelemek vizuálisan három csoportba szerveződnek. Ezek a köresemények listázása és játék kezelés, a kiválasztott objektum megjelenítése és annak kezelése és végül a kiválasztott objektum tulajdonságainak listázása és objektum választás. A felsoroltak tehát további két részre bomlanak: View és Controller. Az ablakban felül megjelenő mezők a View részei a lenti gombok pedig a Controller részei.

11.2.2.2 A Controller és View részletesebb bemutatása:

11.2.2.2.1 TurnEvents

Szemantikailag a view része. A köresemények listázása egy Java Swing szövegdoboz. Ebben az egyes játékkörök végén kiíródnak, az adott körben végbement események.

pl.: mozgás, bányászás, robbanás stb.

A Controller handleNextTurn() tölti fel új tartalommal.

11.2.2.2.2 GameControls

Szemantikailag a controller része. Ez A View-ban gombokként jelenik meg. A Next turn gomb hatására a Controller handleNextTurn()-je befejezi a kört és új kört indít Game hívásokkal. A New gombra kattintva a Controller handleNew() függvénye új játék kezd. A Load gombra kattintva a Controller handleLoad() függvénye betölt egy korábbi játékállást fájlból. A Save gombra kattintva a Controller handleSave() függvénye elmenti a játékállást. Az Exit gombra kattintva a Controller handleExit() függvénye leállítja a programot.

11.2.2.2.3 GraphicView

Szemantikailag a view része. Egy panel tartozik hozzá. Megjelenít egy ábrát, ami az éppen bindelt objektumtól függ, azt ábrázolja. A Controller handleBind() függvénye adja át a képet, amit meg kell jelenítenie.

11.2.2.2.4 EntityControls

Szemantikailag a controller része. A View-ben gombok tartoznak hozzá. A gombok lenyomására dialógusok jelennek meg. Ezek szintén a view részei.

A Move gomb lenyomásának hatására megjelenik egy dialógus, amiben kiválaszthatjuk, hogy melyik settler mozogjon, aszteroidára vagy kapura lépjen és konkrétan mi legyen a célja.

A "Select" gombbal bezárul a dialógus és a Controller handleMove() függvénye továbbítja a Game felé a parancsot.

A Drill gomb lenyomásának hatására megjelenik egy dialógus, amiben kiválaszthatjuk, hogy melyik settler fúrjon.

A "Select" gombbal bezárul a dialógus és a Controller handleDrill() függvénye továbbítja a Game felé a parancsot.

A Mine gomb lenyomásának hatására megjelenik egy dialógus, amiben kiválaszthatjuk, hogy melyik settler bányásszon.

A "Select" gombbal bezárul a dialógus és a Controller handleMine() függvénye továbbítja a Game felé a parancsot.

A Drop gomb lenyomásának hatására megjelenik egy dialógus, amiben kiválaszthatjuk, hogy melyik settler tegyen le nyersanyagot és melyik nyersanyagot tegye le.

A "Select" gombbal bezárul a dialógus és a Controller handleDrop() függvénye továbbítja a Game felé a parancsot.

A Build gomb lenyomásának hatására megjelenik egy dialógus, amiben kiválaszthatjuk, hogy melyik settler építsen és mit építsen.

A "Select" gombbal bezárul a dialógus és a Controller handleBuild() függvénye továbbítja a Game felé a parancsot.

A Place gomb lenyomásának hatására megjelenik egy dialógus, amiben kiválaszthatjuk, hogy melyik settler rakjon le épületet és melyik már megépített épületet tegye le.

A "Select" gombbal bezárul a dialógus és a Controller handlePlace() függvénye továbbítja a Game felé a parancsot.

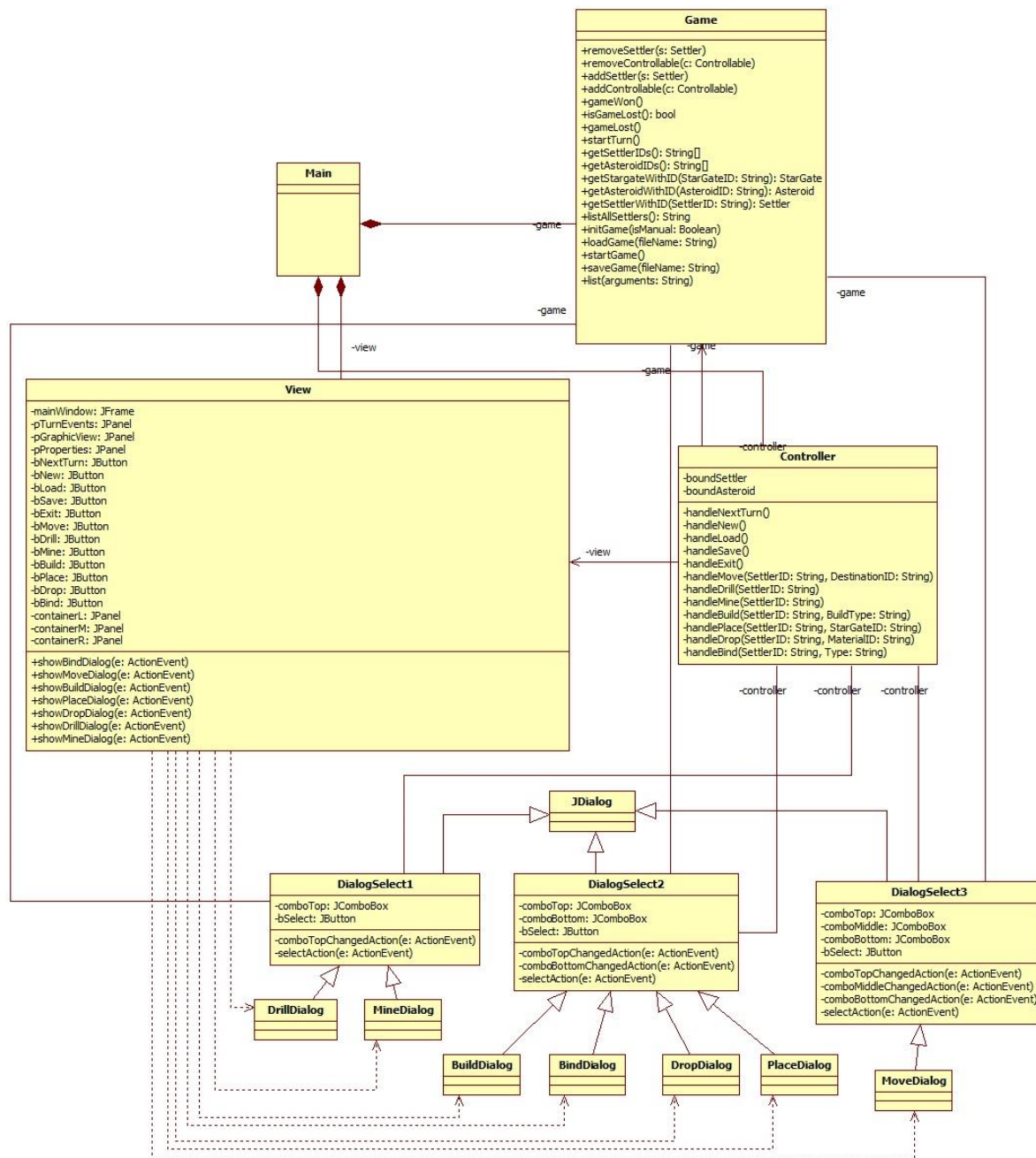
11.2.2.2.5 Properties

Szemantikailag a view része. A View-ban egy panel tartozik hozzá, ami kiírja az aktuálisan kiválasztott settler vagy asteroid adatait. A Controller handleBind() függvénye lekérdezi a Game-ből a bind-olt objektum adatait (pull), majd továbbadja a View-ba a Properties panelnek.

11.2.2.2.6 Bind

Szemantikailag a controller része. A View-ben egy gomb és egy megjelenő dialógus tartozik hozzá. A Bind gombra kattintva megjelenik egy dialógus, amiben kiválaszthatjuk, hogy aszteroidát vagy telepeset szeretnénk bind-olni. (Az aszteroidáról is megjeleníthetünk adatokat.) A "Select" gombbal bezárul a dialógus és a Controller handleBind() függvénye lekérdezi a Game-ből a bind-olt objektum adatait (pull), majd továbbadja a View-ba a Properties panelnek.

11.2.3 A felület osztály-struktúrája



11.3A grafikus objektumok felsorolása

11.3.1 BindDialog

11.1.1.1 Felelősség

Ez az osztály a bind gomb által létrehozott dialógus ablakot valósítja meg.

11.1.1.2 Össztályok

JDialog->DialogSelect2->BindDialog

11.1.1.3 Interfészek

-

11.1.1.4 Attribútumok

- **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit, ha változik egy másik combobox szelekciója. Például, ha a felső comboboxban kiválasztjuk az aszteroida típust, az alsó comboboxot updatelni kell, hogy abban az aszteroidák idjei legyenek.
- **comboTop:** JComboBox: A legfelső combobox a dialógusablakon. A bindolt objektum típusát lehet benne kiválasztani.
- **comboBottom:** JComboBox: A legalsó combobox a dialógusablakon. A bindolni kívánt objektum idjét lehet benne kiválasztani.
- **bSelect:** JButton: A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

11.1.1.5 Metódusok

- **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ha megváltozik a típus az alsó combobox id listáját updatelni kell.
- **comboBottomChangedAction(e: ActionEvent):** A comboBottom szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
- **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

11.1.2 BindDialog

11.1.2.1 Felelősség

Ez az osztály a build gomb által létrehozott dialógus ablakot valósítja meg.

11.1.2.2 Ősosztályok

JDialog->DialogSelect2->BuildDialog

11.1.2.3 Interfészek

-

11.1.2.4 Attribútumok

- **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
- **comboTop:** JComboBox: A legfelső combobox a dialógusablakon. A bindolni kívánt objektum típusát lehet benne kiválasztani.
- **comboBottom:** JComboBox: A legalsó combobox a dialógusablakon. A bindolni kívánt objektum id-jét lehet benne kiválasztani
- **bSelect:** JButton: A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

11.1.2.5 Metódusok

- **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.

- **comboBottomChangedAction(e: ActionEvent):** A comboBottom szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
- **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

11.1.3 Controller

11.1.3.1 Felelősség

Ez az osztály felel a játékos View-en keresztül beadott utasításainak a gamehez (vagy modellhez) való eljuttatásáért. Mostmár a modellünkben nincs külön UI osztály, szét lett szedve a Controller s a View osztályokra.

11.1.3.2 Ősosztályok

-

11.1.3.3 Interfészek

-

11.1.3.4 Attribútumok

- **view: View:** Egy referencia a játékot megjelenítő View osztályhoz.
- **game: Game:** Egy referencia a játék modelljéhez, a gamehez.
- **boundSettler: Settler:** A legutóbb megjelenített (bebindolt) settlerre mutató referencia.
- **boundAsteroid: Asteroid:** A legutóbb megjelenített (bebindolt) asteroidra mutató referencia.

11.1.3.5 Metódusok

- **handleNextTurn():** A következő kör utasítást a gamenek átfordító függvény.
- **handleNew():** Az új játék utasítást a gamenek átfordító függvény.
- **handleLoad():** A játék betöltése utasítást a gamenek átfordító függvény.
- **handleSave():** A játék mentése utasítást a gamenek átfordító függvény.
- **handleExit():** A kilépést végző függvény.
- **handleMove(id: String, destinationType: String, destination: String):** A mozgás utasítást a gamenek átfordító függvény.
- **handleDrill(id: String):** A fúrás utasítást a gamenek átfordító függvény.
- **handleMine(id: String):** A bányászást a gamenek átfordító függvény.
- **handleBuild(id: String, buildType: String):** Az építést a gamenek átfordító függvény.
- **handlePlace(id: String, starGateId: String):** A StarGate lehelyezését a gamenek átfordító függvény.
- **handleBind(id: String, type: String):** A bind utasítást a gamenek átfordító függvény.

11.1.4 DialogSelect1

11.1.4.1 Felelősség

Ez az osztály egy generikus típusa az egy comboboxú dialógusablaknak.

11.1.4.2 Ősosztályok

JDialog->DialogSelect1

11.1.4.3 Interfészek

-

11.1.4.4 Attribútumok

- **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója.
- **comboTop:** JComboBox: A legfelső combobox a dialógusablakon.
- **bSelect:** JButton: A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

11.1.4.5 Metódusok

- **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event.
- **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

11.1.5 DialogSelect2

11.1.5.1 Felelősség

Ez az osztály egy generikus típusa a két comboboxú dialógusablaknak.

11.1.5.2 Ősosztályok

JDialog->DialogSelect2

11.1.5.3 Interfészek

-

11.1.5.4 Attribútumok

- **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója.
- **comboTop:** JComboBox: A legfelső combobox a dialógusablakon.
- **comboBottom:** JComboBox: A legalsó combobox a dialógusablakon.
- **bSelect:** JButton: A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

11.1.5.5 Metódusok

- **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event.
- **comboBottomChangedAction(e: ActionEvent):** A comboBottom szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event.
- **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

11.1.6 DialogSelect3

11.1.6.1 Felelősség

Ez az osztály egy generikus típusa a három comboboxú dialógusablaknak.

11.1.6.2 Ősosztályok

JDialog->DialogSelect3

11.1.6.3 Interfészek

-

11.1.6.4 Attribútumok

- **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója.
- **comboTop:** JComboBox: A legfelső combobox a dialógusablakon.
- **comboMiddle:** JComboBox: A középső combobox a dialógusablakon.
- **comboBottom:** JComboBox: A legalsó combobox a dialógusablakon.
- **bSelect:** Jbutton: A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

11.1.6.5 Metódusok

- **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event.
- **comboMiddleChangedAction(e: ActionEvent):** A comboMiddle szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event.
- **comboBottomChangedAction(e: ActionEvent):** A comboBottom szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event.
- **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

11.1.7 DrillDialog

11.1.7.1 Felelősség

Ez az osztály a drill gomb által létrehozott dialógus ablakot valósítja meg.

11.1.7.2 Ősosztályok

JDialog->DialogSelect1->DrillDialog

11.1.7.3 Interfészek

-

11.1.7.4 Attribútumok

- **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
- **comboTop:** JComboBox: A legfelső combobox a dialógusablakon. A settler id-jét lehet kiválasztani benne mellyel fűrni akarunk.
- **bSelect:** Jbutton: A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

11.1.7.5 Metódusok

- **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
- **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

11.1.8 DropDialog

11.1.8.1 Felelősség

Ez az osztály a drop gomb által létrehozott dialógus ablakot valósítja meg.

11.1.8.2 Ősosztályok

JDialog->DialogSelect2

11.1.8.3 Interfészek

-

11.1.8.4 Attribútumok

- **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója. Például ha a felső comboboxban megváltoztatjuk a settler id-t akkor az alsó comboboxban meg kell változtatnunk a material id-k listáját (itt mindig azoknak a materialoknak kell lenniük melyek az adott settler inventoryjában vannak).
- **comboTop: JComboBox:** A legfelső combobox a dialógusablakon. A settler id-jét lehet benne kiválasztani amellyikkel el akarunk dobni egy nyersanyagot.
- **comboBottom: JComboBox:** A legalsó combobox a dialógusablakon. A material id-jét lehet benne kiválasztani amellyiket el akarjuk dobni.
- **bSelect: JButton:** A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

11.1.8.5 Metódusok

- **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ha a settler id-je megváltoztatni az alsó combobox listáját updatelni kell az adott settler inventoryjában lévő materialok id-jével.
- **comboBottomChangedAction(e: ActionEvent):** A comboBottom szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
- **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

11.1.9 Game

11.1.9.1 Felelősség

A játék menetéért felelő osztály, nagyrészt változatlan de a grafikus megjelenítés érdekében új függvényekkel lett kiegészítve.

11.1.9.2 Ősosztályok

-

11.1.9.3 Interfészek

-

11.1.9.4 Attribútumok

- **turnEvents: String[]:** Egy string tömb melyben a kör eventjeit tároljuk, ezt mindenféle osztály updatelheti az addTurnEvent függvénnyel, illetve a kör kezdetén törlődik.

11.1.9.5 Metódusok

- **addTurnEvent(s: String):** Hozzáadja az s stringet a turnEvents tömbhöz.
- **listTurnEvents(): String** Visszaadjuk soronként kiírva a turnEvents tömböt.
- **getSettlerIds(): String[]:** Egy string tömbbe szervezve visszaadjuk az összes játékban létező settler idjét.
- **getAsteroidIds(): String[]:** Egy string tömbbe szervezve visszaadjuk az összes játékban létező asteroid idjét.
- **getSettlerWithId(id: String): Settler:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű Settler, vagy nullt ha nincs ilyen.
- **getAsteroidWithId(id: String): Asteroid:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű Asteroidot, vagy nullt ha nincs ilyen.
- **getSunWithId(id: String): Sun:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű Sunt, vagy nullt ha nincs ilyen.
- **getAlienWithId(id: String): Alien:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű Alient, vagy nullt ha nincs ilyen.
- **getRobotWithId(id: String): Robot:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű Robotot, vagy nullt ha nincs ilyen.
- **getStarGateWithId(id: String): StarGate:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű StarGatet, vagy nullt ha nincs ilyen.
- **getBaseWithId(id: String): Base:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű Baset, vagy nullt ha nincs ilyen.
- **getMaterialWithId(id: String): Material:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű Materialt, vagy nullt ha nincs ilyen.

11.1.10 Main

11.1.10.1 Felelősség

Ez az osztály inicializálja az egész programunk működését, innen fut a játék.

11.1.10.2 Ősosztályok

-

11.1.10.3 Interfészek

-

11.1.10.4 Attribútumok

- **controller: Controller:** Egy referencia a View és a Modell közötti kommunikációt végző Controller osztályhoz.
- **view: View:** Egy referencia a játékot megjelenítő View osztályhoz.

- **game:** Game: Egy referencia a játék modelljéhez, a gamehez.

11.1.11 MineDialog

11.1.11.1 Felelősség

Ez az osztály a mine gomb által létrehozott dialógus ablakot valósítja meg.

11.1.11.2 Ősosztályok

JDialog->DialogSelect1->MineDialog

11.1.11.3 Interfészek

-

11.1.11.4 Attribútumok

- **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
- **comboTop:** JComboBox: A legfelső combobox a dialógusablakon. A settler id-jét lehet kiválasztani benne mellyel bányászni akarunk.
- **bSelect:** JButton: A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

11.1.11.5 Metódusok

- **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
- **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

11.1.12 MoveDialog

11.1.12.1 Felelősség

Ez az osztály a move gomb által létrehozott dialógus ablakot valósítja meg.

11.1.12.2 Ősosztályok

JDialog->DialogSelect3->MoveDialog

11.1.12.3 Interfészek

-

11.1.12.4 Attribútumok

- **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója. Például ha a settler id-je megváltozik akkor a harmadik combobox listáját (a második combobox szelekciójának függvényében) megfelelően updatelni kell.
- **comboTop:** JComboBox: A legfelső combobox a dialógusablakon. A mozgatni kívánt settler id-jét lehet benne kiválasztani.
- **comboMiddle:** JComboBox: A középső combobox a dialógusablakon. A destination típusát lehet benne kiválasztani (stargate/asteroid).

- **comboBottom:** JComboBox: A legalsó combobox a dialógusablakon. A destination id-jét lehet benne kiválasztani.
- **bSelect:** JButton: A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

11.1.12.5 Metódusok

- **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ha megváltozik ez a combobox akkor a legalsó combobox listáját updatelni kell a második combobox függvényében. Ha a második combobox értéke asteroid akkor az ebben a comboboxban beállított id-jű settler aszteroidájának szomszédos aszteroidáinak id-jeit kell belehelyeznünk a harmadik comboboxba. Ha a második combobox érték stargate akkor az ebben a comboboxban beállított id-jű settler aszteroidáján található stargatek id-jeit kell belehelyeznünk a harmadik comboboxba.
- **comboMiddleChangedAction(e: ActionEvent):** A comboMiddle szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ha megváltozik ez a combobox akkor a legalsó combobox listáját updatelni kell. Ha ez a combobox asteroidra változik akkor az első comboboxban specifikált id-jű settler aszteroidájának szomszédos aszteroidáinak id-jeit kell a legalsó comboboxba helyezni. Ha ez a combobox stargate-re változik akkor az első comboboxban specifikált id-jű settler aszteroidáján található stargatek id-jeit kell a legalsó comboboxba helyezni.
- **comboBottomChangedAction(e: ActionEvent):** A comboBottom szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
- **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

11.1.13 PlaceDialog

11.1.13.1 Felelősség

Ez az osztály a place gomb által létrehozott dialógus ablakot valósítja meg.

11.1.13.2 Ősosztályok

JDialog->DialogSelect2->PlaceDialog

11.1.13.3 Interfészek

-

11.1.13.4 Attribútumok

- **game:** Game: Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója. Például ha a felső comboboxban a settler id-ja meg lett változtatva, akkor az alsó comboboxban updatelni kell a stargatek listáját, úgy hogy azok szerepeljenek a listában amelyek a settler inventoryjában benne vannak.
- **comboTop:** JComboBox: A legfelső combobox a dialógusablakon. A settler id-jét lehet benne kiválasztani amivel le akarunk helyezni egy stargatet.
- **comboBottom:** JComboBox: A legalsó combobox a dialógusablakon. A stargate id-jét lehet benne kiválasztani amelyiket le szeretnénk helyezni.
- **bSelect:** JButton: A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

11.1.13.5 Metódusok

- **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ha a settler id-je megváltozik akkor az alsó comboboxot updatelni kell úgy, hogy a megfelelő id-jű settler inventoryjában található stargatek id-jei szerepeljenek benne.
- **comboBottonChangedAction(e: ActionEvent):** A comboBottom szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
- **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

11.1.14 View

11.1.14.1 Felelősség

A UI megjelenítéséért felelő osztály. Mostmár a modellünkben nincs külön UI osztály, szét lett szedve a Controller s a View osztályokra.

11.1.14.2 Ősosztályok

-

11.1.14.3 Interfészek

-

11.1.14.4 Attribútumok

- **mainWindow: JFrame:** A játék fő ablaka.
- **pTurnEvents: JPanel:** Egy szövegdoboz amelyik az adott körben történt dolgokat tartalmazza.
- **pGraphicView: JPanel:** Egy megjelenítő amelyik az éppen bindolt settler/asteroid képét mutatja.
- **pProperties: JPanel:** Egy szövegdoboz amelyik az éppen bindolt settler/asteroid tulajdonságait listázza.
- **bNextTurn: JButton:** Egy gomb melynek hatására elindul a következő kör.
- **bNew: JButton:** Egy gomb melynek hatására új játék kezdődik.
- **bLoad: JButton:** Egy gomb melynek hatására betöltődik a játék állása a game.txt fileből.
- **bSave: JButton:** Egy gomb melynek hatására elmentődik a játék állása a game.txt fileba.
- **bExit: JButton:** Egy gomb melynek hatására kilépünk a játékból.
- **bMove: JButton:** Egy gomb melynek hatására felugrik egy párbeszédablak melyben sepcifikálhatjuk, hogy melyik settler hogyan mozogjon.
- **bDrill: JButton:** Egy gomb melynek hatására felugrik egy párbeszédablak melyben specifikálhatjuk, hogy melyik settler fúrjon.
- **bMine: JButton:** Egy gomb melynek hatására felugrik egy párbeszédablak melyben specifikálhatjuk, hogy melyik settler bányásszon.
- **bBuild: JButton:** Egy gomb melynek hatására felugrik egy párbeszédablak melyben specifikálhatjuk, hogy melyik settler s mit építsen.
- **bPlace: JButton:** Egy gomb melynek hatására felugrik egy párbeszédablak melyben sepcifikálhatjuk, hogy melyik settler s melyik stargatejét helyezze le.

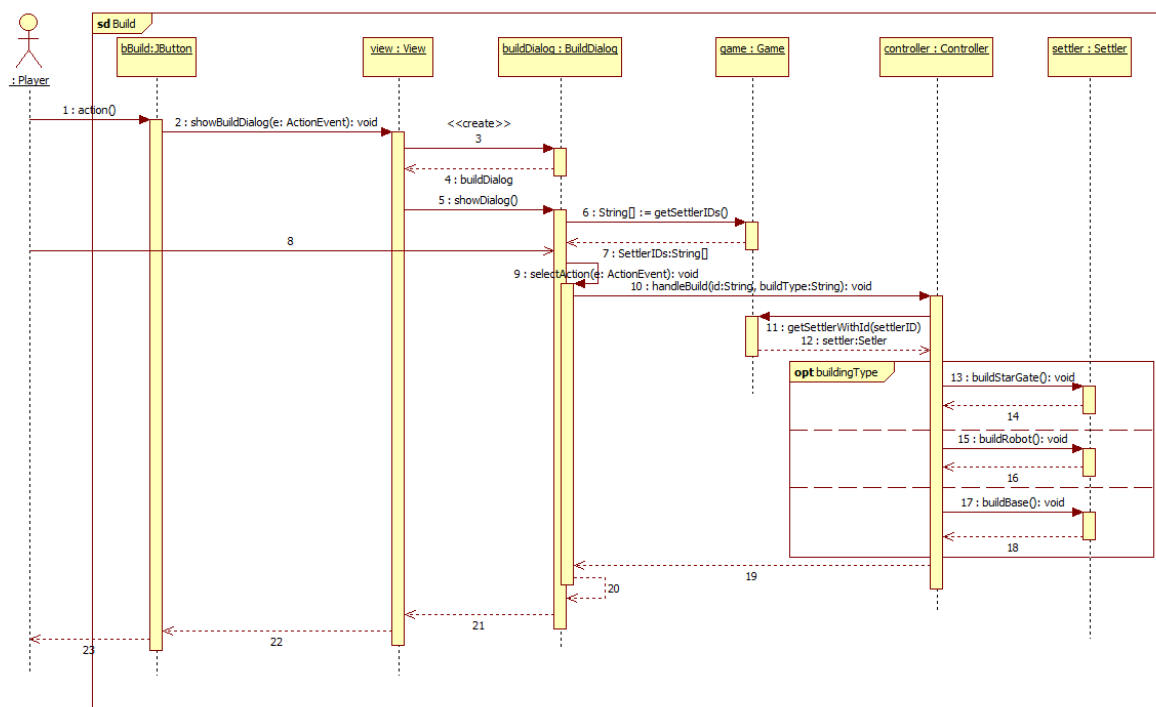
- **bBind: JButton:** Egy gomb melynek hatására felugrik egy párbeszédablak melyben specifikálhatjuk, hogy mit (settler-t vagy aszteroidát) s abból melyiket bindoljuk.
- **containerL: JPanel:** Egy container amiben a pTurnEvents, bNextTurn, bNew, bLoad, bSave, bExit elemek találhatóak.
- **containerM: JPanel:** Egy container amiben a pGraphicView, bMove, bDrill, bMine, bBuild, bPlace elemek találhatóak.
- **containerR: JPanel:** Egy container amiben a pProperties, bBind elemek találhatóak.

11.1.14.5 Metódusok

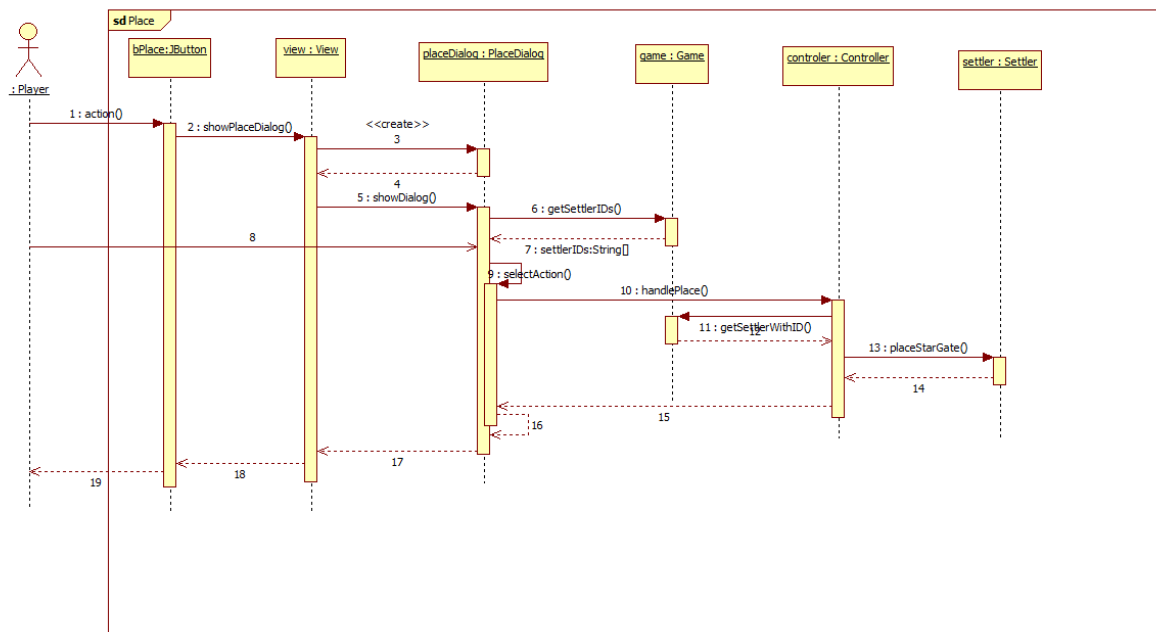
- **showBindDialog(e: ActionEvent):** Megjeleníti a bBind által használt dialógusablakot.
- **showMoveDialog(e: ActionEvent):** Megjeleníti a bMove által használt dialógusablakot.
- **showBuildDialog(e: ActionEvent):** Megjeleníti a bBuild által használt dialógusablakot.
- **showPlaceDialog(e: ActionEvent):** Megjeleníti a bPlace által használt dialógusablakot.
- **showDropDialog(e: ActionEvent):** Megjeleníti a bDrop által használt dialógusablakot.
- **showDrillDialog(e: ActionEvent):** Megjeleníti a bDrill által használt dialógusablakot.
- **showMineDialog(e: ActionEvent):** Megjeleníti a bMine által használt dialógusablakot.

11.2 Kapcsolat az alkalmazói rendszerrel

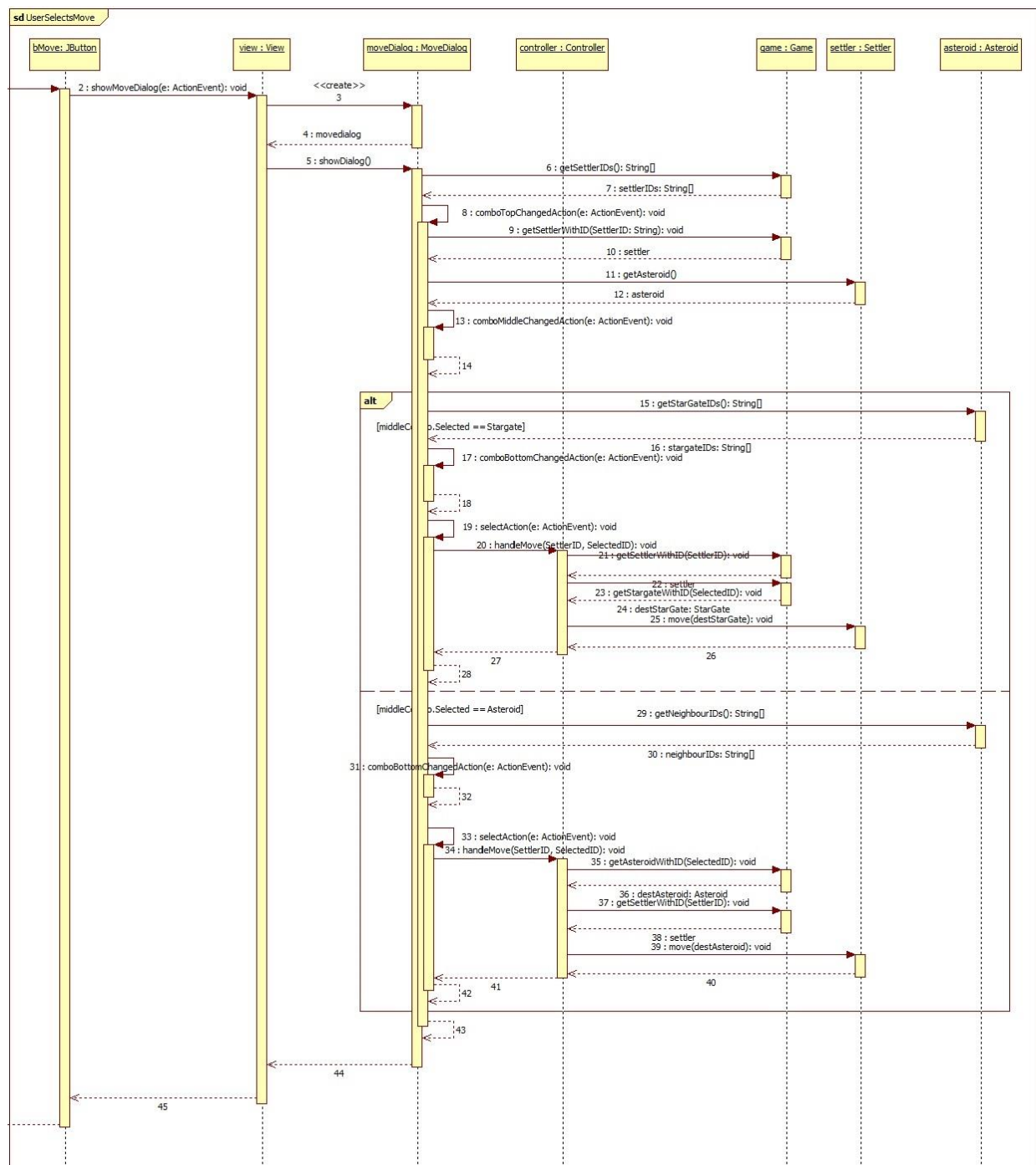
11.2.1 Build



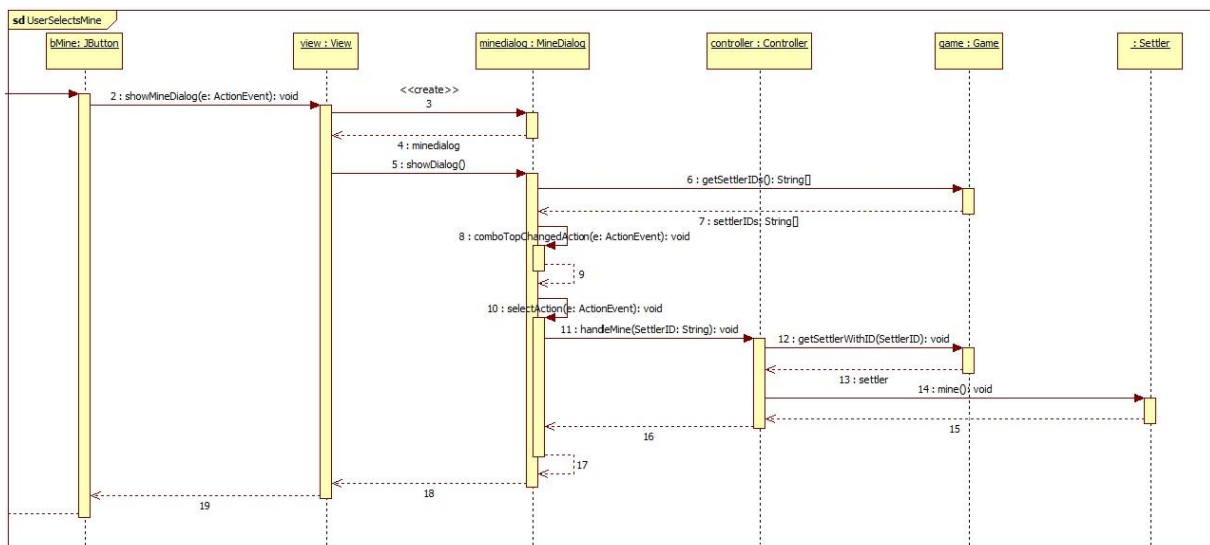
11.2.1.1 Place



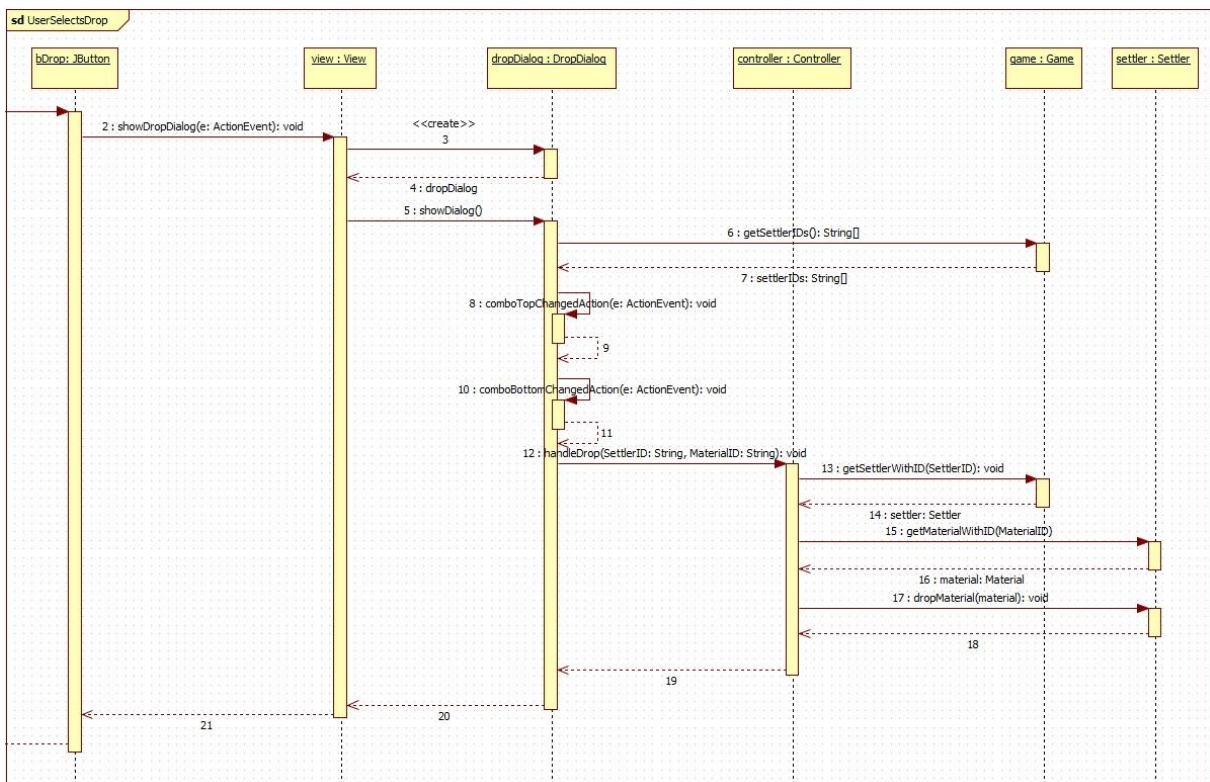
11.2.1.2 Moves



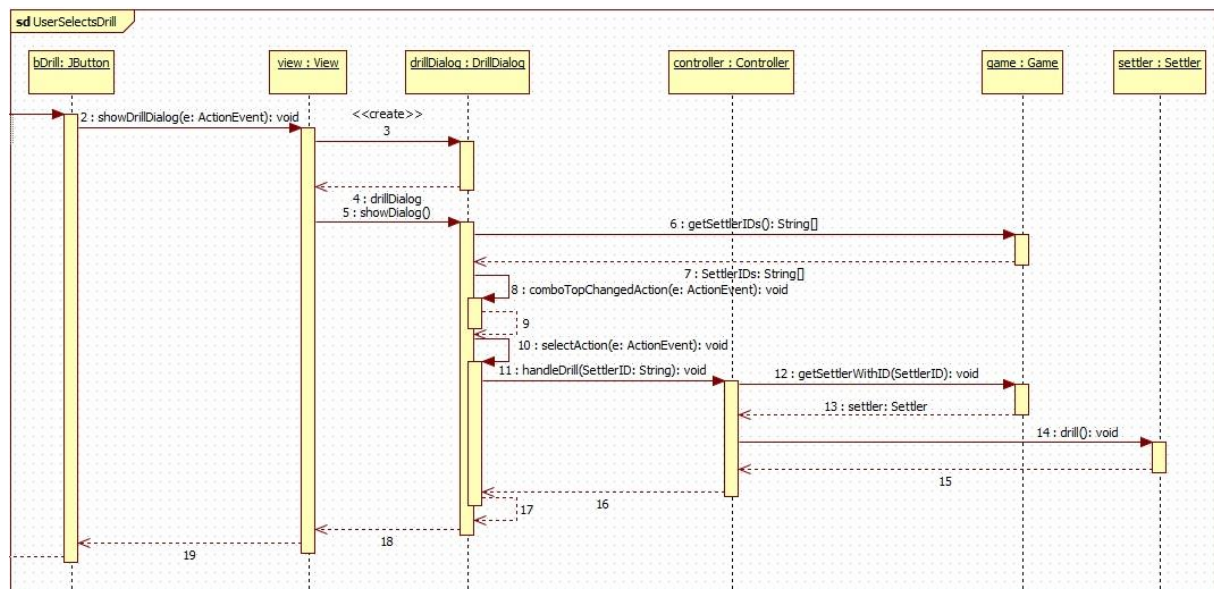
11.2.1.3 Mine



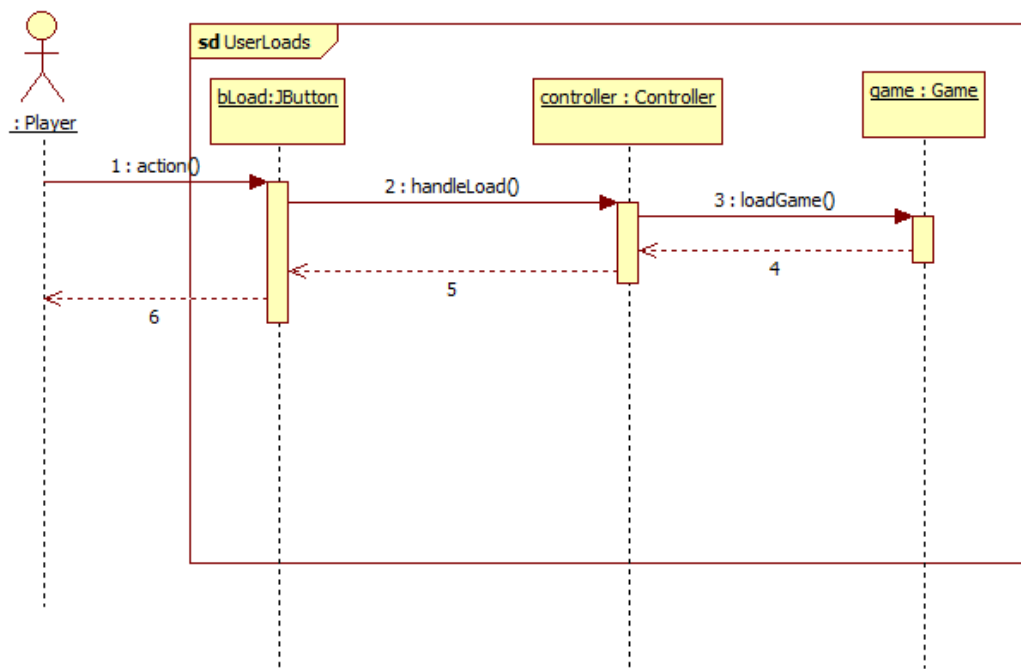
11.2.1.4 Drop



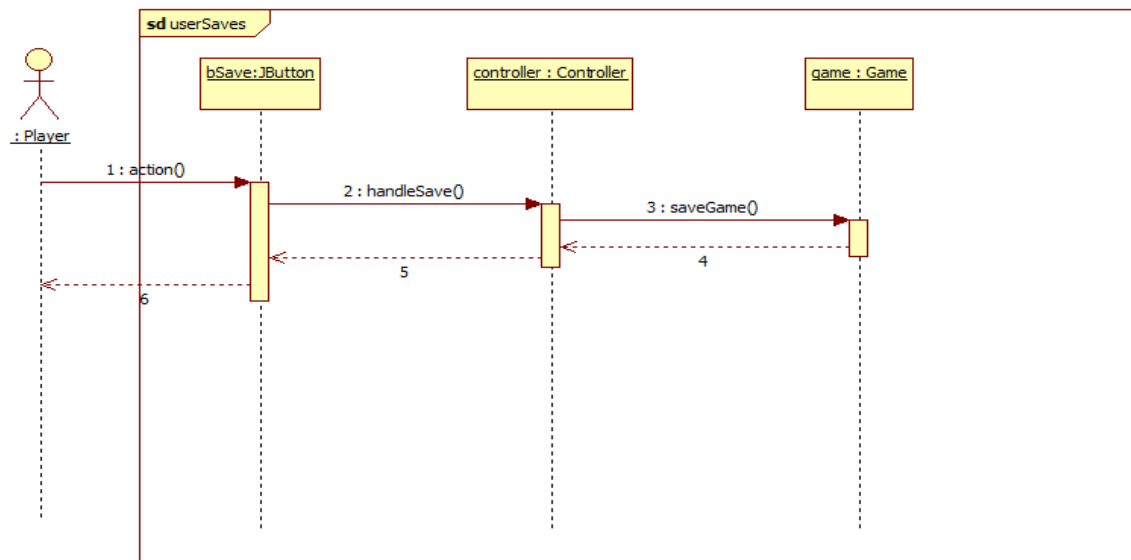
11.2.1.5 Drill



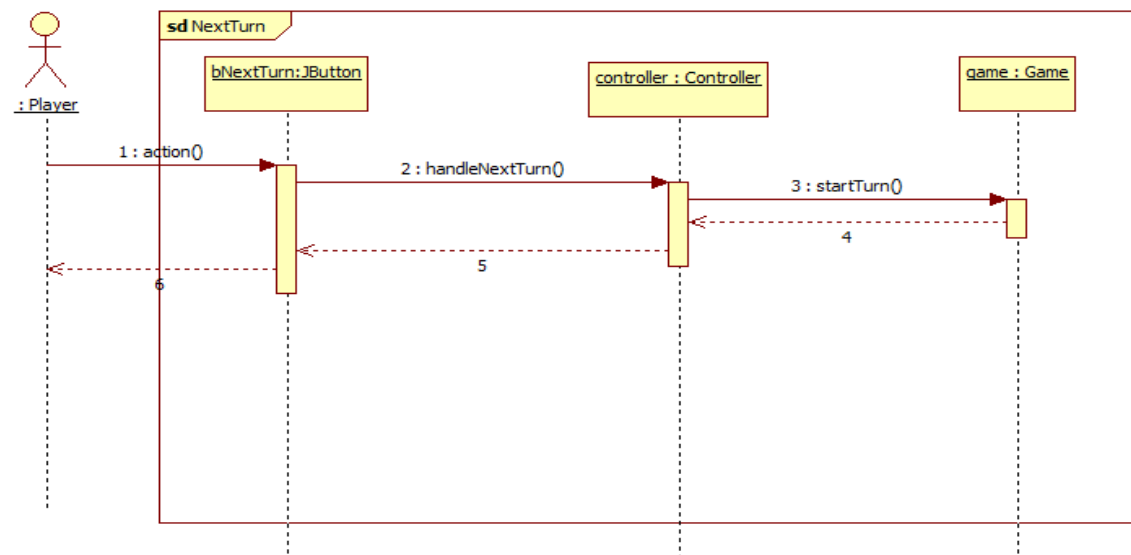
11.2.1.6 Load



11.2.1.7 Save



11.2.1.8 Next turn



11.3Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2010.04.20. 20:00	1 óra	Mohácsi Simon Kárpáti Bárkányi Tóth	Értekezlet. Átnéztük az új feladatokat és összeszedtük a kérdéseinket a laboralkalomra.
2010.04.23. 16:00	1,5 óra	Mohácsi Simon Kárpáti Bárkányi Tóth	Részletesebben átbeszéltük mit kell csinálnunk és szétosztottuk a feladatokat. Bárkányi: Grafikus interfész, Simon: Grafikus rendszer architektúrája, Kárpáti és Tóth: Kapcsolat az alkalmazói rendszerrel, Mohácsi: Osztályleírások
2010.04.24. 16:00	3 óra	Mohácsi Simon Kárpáti Bárkányi Tóth	Felvetések megvitatása. Programhibák kijavítása.
2010.04.25. 17:00	2,5 óra	Mohácsi Simon Kárpáti Bárkányi Tóth	Felvetések megvitatása. További hibák javítása.
2010.04.26. 10:00	3 óra	Mohácsi Simon Kárpáti Bárkányi Tóth	Utolsó felvetések megoldása és dokumentum összeállítása.