

5. Szkeleton tervezése

5.1 Változtatások

A *Material* osztály *exposedAndCloseToSun(a:Asteroid)* függvényének paraméterként megadásra került az aszteroida neve, amelyben a nyersanyag van. Erre azért volt szükség, mivel a nyersanyag nem tudja melyik aszteroidában van, viszont neki kell esetekben például ezen hívás alapján felrobbantania.

Az *Inventory* osztály *addInventory(m: Material)* függvénytel bővült, mivel eddig a *Material* tette magát az *Inventory*-ba, viszont ez arra lett módosítva hogy a felhasználó teszi bele az *Inventory* az új függvényével.

Meghatározásra került az az eset, amikor az aszteroidának nincs szomszédja, viszont robbanás miatt a robotot szomszédosra kellene helyezni. Ilyenkor a robot is meghal szomszéd hiányában.

A *Game* osztály bővült az *addSettler(s: Settler)* függvénytel, amellyel immár a telepesek listájához is adhatók elemek, amelyre addig nem volt függvény.

StarGate készítésekor minden két példány jön létre párból, viszont ez az eddigi diagrammokon hibásan szerepelt. Eddig minden csak egy példány volt jelezve, de ez javítva lett.

A szekvenciák esetén a *die()* függvények működése pontosításra került.

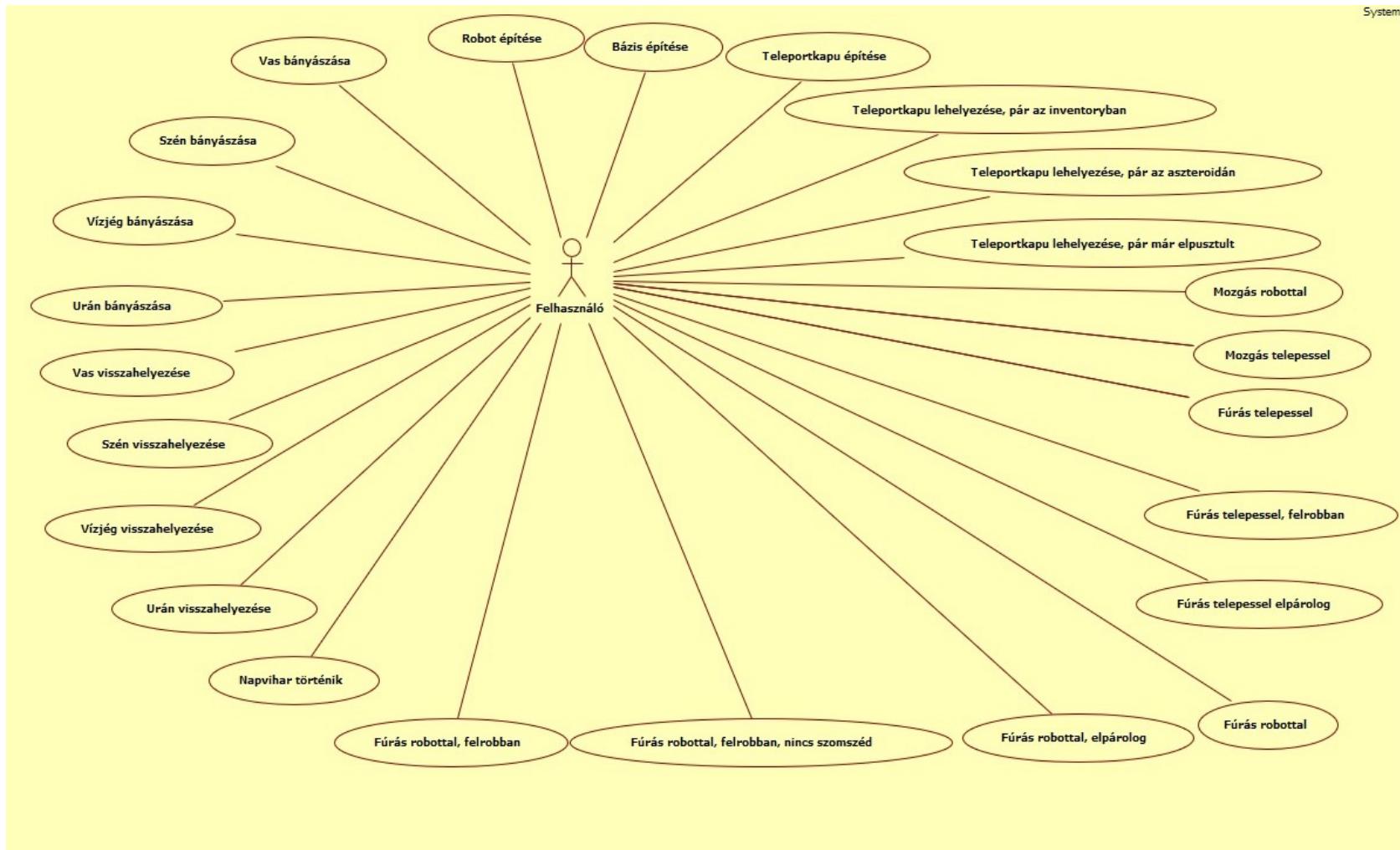
5.2 Megjegyzés

A robot, teleportkapu és bázis építéséhez kapcsolódó diagrammok esetében a megépítésükhez szükséges nyersanyagok listáját tartalmazó receptek elemei külön nem kerültek feltüntetésre az inventory-val ellentétben. Ennek oka, hogy a diagrammok kezelhetetlen méretűvé nőttek volna, valamint a receptek konstansok, így a játék során tartalmuk végig állandó. A receptekben, ha fel lennének külön tüntetve a nyersanyag példányok ugyan azon típusok szerepelnének, mint jelen esetben az inventory-ban. Ez azért igaz, mivel minden esetben itt csak azon nyersanyagok lettek az inventory-ba helyezve, amelyek kellenek is az adott dolog elkészítéséhez.

A forgatókönyvek megalkotásánál, úgy vettük, hogy a felhasználó nem próbál meg irrationális dolgot véghez vinni vagy ha igen is ezek még az érintett szekvenciák futása előtt meghiúsulnak. Ez úgy értendő, hogy ha nincs nyersanyag nála, akkor nem próbálja azt aszteroidába elhelyezni, ha még is megpróbálná az már a lerakás előtt meghiúsul. minden hasonló eset ezen megállapodás szerint értendő. A robot, teleportkapu és bázis építéséhez kapcsolódó diagrammok esetében a megépítésükhez szükséges nyersanyagok listáját tartalmazó receptek elemei külön nem kerültek feltüntetésre az inventory-val ellentétben. Ennek oka, hogy a diagrammok kezelhetetlen méretűvé nőttek volna, valamint a receptek konstansok, így a játék során tartalmuk végig állandó. A receptekben, ha fel lennének külön tüntetve a nyersanyag példányok ugyan azon típusok szerepelnének, mint jelen esetben az inventory-ban. Ez azért igaz, mivel minden esetben itt csak azon nyersanyagok lettek az inventory-ba helyezve, amelyek kellenek is az adott dolog elkészítéséhez.

A forgatókönyvek megalkotásánál, úgy vettük, hogy a felhasználó nem próbál meg irrationális dolgot véghez vinni vagy ha igen is ezek még az érintett szekvenciák futása előtt meghiúsulnak. Ez úgy értendő, hogy ha nincs nyersanyag nála, akkor nem próbálja azt aszteroidába elhelyezni, ha még is megpróbálná az már a lerakás előtt meghiúsul. minden hasonló eset ezen megállapodás szerint értendő.

5.3 A szkeleton modell valóságos use-case-ai



5.3.1 Use-case diagram

5.3.2 Use-case leírások

Use-case neve	Vas bányászása
Rövid leírás	A telepessel vasat bányászunk az aszteroidából.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> Kiadjuk a parancsot, hogy bányásszunk a telepessel. A telepes szól az aszteroidának, hogy vegye ki a vasat a magjából. A telepes hozzáadja a kivett vasat az inventory-jához.
Alternatív forgatókönyv	2.A.1. Ha az aszteroida kérgének vastagsága nagyobb mint 0 akkor nem veszi ki a telepes a vasat.
Alternatív forgatókönyv	2.B.1. Ha a telepes inventory-ja teli van akkor sem veszi ki a vasat.

Use-case neve	Szén bányászása
Rövid leírás	A telepessel szenet bányászunk az aszteroidából.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> Kiadjuk a parancsot, hogy bányásszunk a telepessel. A telepes szól az aszteroidának, hogy vegye ki a szenét a magjából. A telepes hozzáadja a kivett szenet az inventory-jához.
Alternatív forgatókönyv	2.A.1. Ha az aszteroida kérgének vastagsága nagyobb mint 0 akkor nem veszi ki a telepes a szenet.
Alternatív forgatókönyv	2.B.1. Ha a telepes inventory-ja tele van akkor sem veszi ki a szenet.

Use-case neve	Vízjég bányászása
Rövid leírás	A telepessel vízjeget bányászunk az aszteroidából.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> Kiadjuk a parancsot, hogy bányásszunk a telepessel. A telepes szól az aszteroidának, hogy vegye ki a vízjegét a magjából. A telepes hozzáadja a kivett vízjeget az inventory-jához.
Alternatív forgatókönyv	2.A.1. Ha az aszteroida kérgének vastagsága nagyobb mint 0 akkor nem veszi ki a telepes a vízjeget.
Alternatív forgatókönyv	2.B.1. Ha a telepes inventory-ja teli van akkor sem veszi ki a vízjeget.

Use-case neve	Urán bányászása
Rövid leírás	A telepessel uránt bányászunk az aszteroidából.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> Kiadjuk a parancsot, hogy bányásszunk a telepessel. A telepes szól az aszteroidának, hogy vegye ki az uránját a magjából. A telepes hozzáadja a kivett uránt az inventory-jához.

Alternatív forgatókönyv	2.A.1. Ha az aszteroida kérgenek vastagsága nagyobb mint 0 akkor nem veszi ki a telepes az uránt.
Alternatív forgatókönyv	2.B.1. Ha a telepes inventory-ja teli van akkor sem veszi ki az uránt.

Use-case neve	Vas visszahelyezése
Rövid leírás	A telepessel vasat helyezünk vissza az aszteroidába.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<p>1. Kiadjuk a parancsot, hogy helyezzünk vissza egy vasat az aszteroidába.</p> <p>2. Az aszteroidába bekerül egy vas s a telepes inventory-jából kikerül egy vas.</p>
Alternatív forgatókönyv	2.A.1. Ha az aszteroida nem üreges akkor nem történik semmi.

Use-case neve	Szén visszahelyezése
Rövid leírás	A telepessel szenet helyezünk vissza az aszteroidába.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<p>1. Kiadjuk a parancsot, hogy helyezzünk vissza egy szenet az aszteroidába.</p> <p>2. Az aszteroidába bekerül egy szén s a telepes inventory-jából kikerül egy szén.</p>
Alternatív forgatókönyv	2.A.1. Ha az aszteroida nem üreges akkor nem történik semmi.

Use-case neve	Vízjég visszahelyezése
Rövid leírás	A telepessel vízjeget helyezünk vissza az aszteroidába.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<p>1. Kiadjuk a parancsot, hogy helyezzünk vissza egy vízjeget az aszteroidába.</p> <p>2. Az aszteroidába bekerül egy vízjeg s a telepes inventory-jából kikerül egy vízjég.</p>
Alternatív forgatókönyv	2.A.1. Ha az aszteroida nem üreges akkor nem történik semmi.
Alternatív forgatókönyv	2.B.1. Ha az aszteroida napközelben van, akkor visszahelyezés után a vízjég rögtön elpárolog.

Use-case neve	Urán visszahelyezése
Rövid leírás	A telepessel uránt helyezünk vissza az aszteroidába.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<p>1. Kiadjuk a parancsot, hogy helyezzünk vissza egy uránt az aszteroidába.</p> <p>2. Az aszteroidába bekerül egy urán s a telepes inventory-jából kikerül egy urán.</p>
Alternatív forgatókönyv	2.A.1. Ha az aszteroida nem üreges akkor nem történik semmi.
Alternatív forgatókönyv	<p>2.B.1. Ha az aszteroida napközelben van, akkor visszahelyezés után az aszteroida felrobban.</p> <p>2.B.2. A telepes elpusztul.</p>

	2.B.3. Az aszteroida szól minden szomszédjának, hogy elpusztult.
--	--

Use-case neve	Napvihar történik
Rövid leírás	Az egyik nap napvihart idéz elő.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<p>1. A nap amelyik kitör szól a game osztálynak, hogy napvihar történik.</p> <p>2. A game osztály szól minden aszteroidának, hogy napvihar van.</p> <p>3. minden aszteroida minden rajta található entitást elpusztít.</p>
Alternatív forgatókönyv	3.A.1. Ha az aszteroida üreges, s kérgének vastagsága 0 akkor nem csinál semmit a rajta található entitásokkal.

Use-case neve	Fúrás robottal, elpárolog
Rövid leírás	Egy olyan aszteroidát fúrunk robottal, melynek belsejében olyan anyag van, ami elpárologtatható.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<p>1. Kiadjuk a parancsot, hogy a robot fúrjon.</p> <p>2. Az aszteroida kérgének vastagsága csökken 1-el.</p>
Alternatív forgatókönyv	<p>2.A.1. Ha az aszteroida vastagsága 1 akkor 0-ra csökken.</p> <p>2.A.2. Ha az aszteroida napközelben van akkor a benne található nyersanyag elpárolog.</p>
Alternatív forgatókönyv	2.B.1. Ha az aszteroida vastagsága 0 akkor nem történik semmi.

Use-case neve	Fúrás telepessel, elpárolog
Rövid leírás	Egy olyan aszteroidát fúrunk telepessel melynek belsejében olyan anyag van ami elpárologtatható.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<p>1. Kiadjuk a parancsot, hogy a telepes fúrjon.</p> <p>2. Az aszteroida kérgének vastagsága csökken 1-el.</p>
Alternatív forgatókönyv	<p>2.A.1. Ha az aszteroida vastagsága 1 akkor 0-ra csökken.</p> <p>2.A.2. Ha az aszteroida napközelben van akkor a benne található nyersanyag elpárolog</p>
Alternatív forgatókönyv	2.B.1. Ha az aszteroida vastagsága 0 akkor nem történik semmi.

Use-case neve	Fúrás robottal, robban, van szomszéd
Rövid leírás	Egy olyan aszteroidát fúrunk robottal melynek belsejében olyan anyag van ami felrobbantható, ezen kívül az aszteroidának van szomszédja.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<p>1. Kiadjuk a parancsot, hogy a robot fúrjon.</p> <p>2. Az aszteroida kérgének vastagsága csökken 1-el.</p>
Alternatív forgatókönyv	<p>2.A.1. Ha az aszteroida vastagsága 1 akkor 0-ra csökken.</p> <p>2.A.2. Ha az aszteroida napközelben van akkor a benne található nyersanyag felrobbantja az aszteroidát.</p> <p>2.A.3. A robot egy szomszédos aszteroidára repül át.</p>

	2.A.4. Az aszteroida szól minden szomszédjának, hogy elpusztult.
Alternatív forgatókönyv	2.B.1. Ha az aszteroida vastagsága 0 akkor nem történik semmi.

Use-case neve	Fúrás robottal, robban, nincs szomszéd
Rövid leírás	Egy olyan aszteroidát fúrunk robottal melynek belsejében olyan anyag van ami felrobbantható, ezen kívül az aszteroidának nincsen szomszédja.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> Kiadjuk a parancsot, hogy a robot fúrjon. Az aszteroida kérgének vastagsága csökken 1-el.
Alternatív forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> Ha az aszteroida vastagsága 1 akkor 0-ra csökken. Ha az aszteroida napközelben van akkor a benne található nyersanyag felrobbantja az aszteroidát. A robot elpusztul.
Alternatív forgatókönyv	2.B.1. Ha az aszteroida vastagsága 0 akkor nem történik semmi.

Use-case neve	Fúrás telepessel, robban
Rövid leírás	Egy olyan aszteroidát fúrunk telepessel melynek belsejében olyan anyag van ami felrobbantható.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> Kiadjuk a parancsot, hogy a telepes fúrjon. Az aszteroida kérgének vastagsága csökken 1-el.
Alternatív forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> Ha az aszteroida vastagsága 1 akkor 0-ra csökken. Ha az aszteroida napközelben van akkor a benne található nyersanyag felrobbantja az aszteroidát A telepes elpusztul. Az aszteroida szól minden szomszédjának, hogy elpusztult
Alternatív forgatókönyv	2.B.1. Ha az aszteroida vastagsága 0 akkor nem történik semmi.

Use-case neve	Fúrás robottal
Rövid leírás	Egy robottal fúrunk egy aszteroidát.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> Kiadjuk a parancsot, hogy a robot fúrjon. Az aszteroida kérgének vastagsága csökken 1-el.
Alternatív forgatókönyv	2.A.1. Ha az aszteroida vastagsága 0 akkor nem történik semmi.

Use-case neve	Fúrás telepessel
Rövid leírás	Egy telepessel fúrunk egy aszteroidát.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> Kiadjuk a parancsot, hogy a telepes fúrjon. Az aszteroida kérgének vastagsága csökken 1-el.
Alternatív forgatókönyv	2.A.1. Ha az aszteroida vastagsága 0 akkor nem történik semmi.

Use-case neve	Mozgás robottal
Rövid leírás	Mozog egy robot.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A robotnak kiadjuk a mozgás parancsot. 2. A robot átmegy a célaszteroidára s elmegy az eddigi aszteroidájáról.

Use-case neve	Mozgás telepessel
Rövid leírás	Mozog egy telepes.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A telepesnek kiadjuk a mozgás parancsot. 2. A telepes átmegy a célaszteroidára s elmegy az eddigi aszteroidájáról.

Use-case neve	Teleportkapu lehelyezése, pár egy másik aszteroidán.
Rövid leírás	Egy telepes lehelyez egy teleportkaput, úgy, hogy a kapu párja már le van helyezve egy aszteroidán.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A telepesnek kiadjuk a parancsot, hogy helyezze le a teleportkaput. 2. A telepes kiveszi a teleportkaput az inventoryjából, s rárakja az aszteroidájára. 3. A teleportkapu megnézi, hogy melyik aszteroidán van a vele összekötött teleportkapu 4. A teleportkapu megmondja a két megfelelő aszteroidának, hogy mostmár szomszédosak.

Use-case neve	Teleportkapu lehelyezése, pár a telepes inventory-jában.
Rövid leírás	Egy telepes lehelyez egy teleportkaput, úgy hogy a párja még a telepes háitzsákjában van.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A telepesnek kiadjuk a parancsot, hogy helyezze le a teleportkaput. 2. A telepes kiveszi a teleportkaput az inventory-jából, s rárakja az aszteroidájára.

Use-case neve	Teleportkapu lehelyezése, pár már elpusztult.
Rövid leírás	Egy telepes lehelyez egy teleportkaput, úgy hogy a teleportkapu párja már elpusztult.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A telepesnek kiadjuk a parancsot, hogy helyezze le a teleportkaput. 2. A telepes kiveszi a teleportkaput az inventoryjából, s rárakja az aszteroidájára.

Use-case neve	Teleportkapu építése
Rövid leírás	Egy telepessel építünk egy teleportkaput.
Aktorok	Felhasználó

Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> Kiadjuk a telepesnek a parancsot, hogy építsen meg egy teleportkaput. Kivesszük a szükséges nyersanyagokat a telepes inventory-jából. Hozzáadunk egy teleportkapu párt a telepes inventory-jához
Alternatív forgatókönyv	2.A.1. Ha a telepesnek nincsenek meg a megfelelő nyersanyagai akkor nem történik semmi.

Use-case neve	Bázis építése
Rövid leírás	Egy telepessel építünk egy bázist.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> Kiadjuk a telepesnek a parancsot, hogy építsen meg egy bázist. Kivesszük a szükséges nyersanyagokat a telepes inventory-jából. Ráhelyezünk a telepes aszteroidájára egy bázist. Szólunk a game osztálynak, hogy a játékos megnyerte a játékot.
Alternatív forgatókönyv	2.A.1. Ha a telepesnek nincsenek meg a megfelelő nyersanyagai akkor nem történik semmi.

Use-case neve	Robot építése
Rövid leírás	Egy telepessel építünk egy robotot.
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> Kiadjuk a telepesnek a parancsot, hogy építsen meg egy robotot. Kivesszük a szükséges nyersanyagokat a telepes inventory-jából. Ráhelyezünk a telepes aszteroidájára egy robotot.
Alternatív forgatókönyv	2.A.1. Ha a telepesnek nincsenek meg a megfelelő nyersanyagai akkor nem történik semmi.

5.4 A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok

A kezelőfelület konzolos alkalmazásként kerül megvalósításra. A dokumentumban feltüntetett szekvencia és kommunikációs diagrammoknak páronként megfeleltethetők a kezelőfelületen található menü pontok. A több lefutásból álló esetekben egy gyűjtő menüpont alá lettek sorolva a különálló, de hasonló témakörű esetek.

A kezelőfelületen lévő menüpontok között az előttünk lévő szám beírásával és enter ütésével lehet választani. Azon lefutások során, ahol választani lehet esetek közül szintén számok leütésével lehet az esetek között a menűhöz hasonlóan választani. Egyes esetekben számot is megadható paraméterként.

5.4.1 Főmenük

A főmenü tervezett kinézete.

5.4.2 Almenük

Az almenük tervezett kinézete.

Aszteroida bányászat

1. Bányászás
2. Visszahelyezés
3. Napkitörés
4. Fúrás
5. Mozgás
6. Teleportkapu lehelyezése
7. Építés

Aszteroida bányászat Bányászás

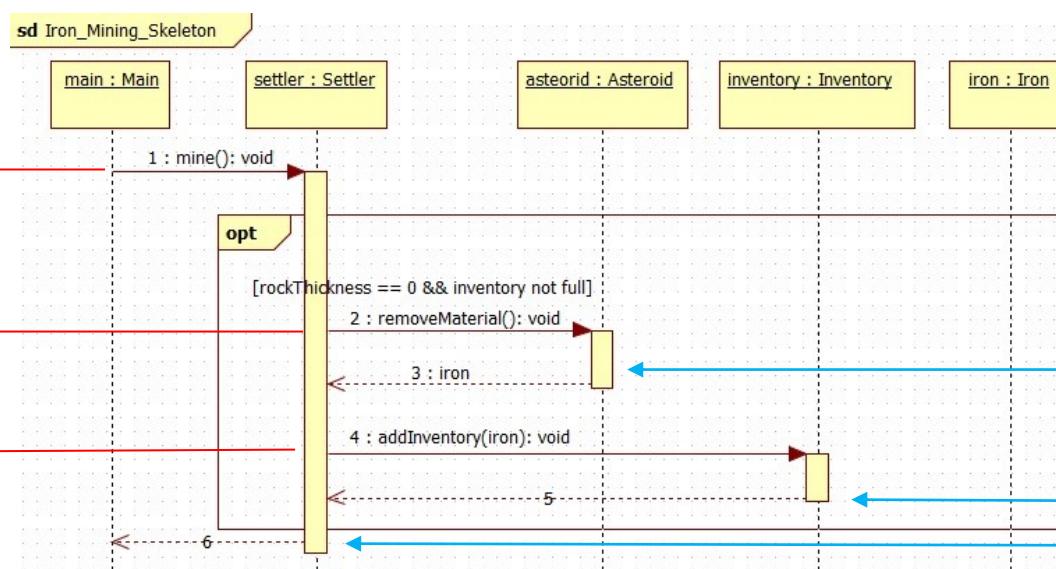
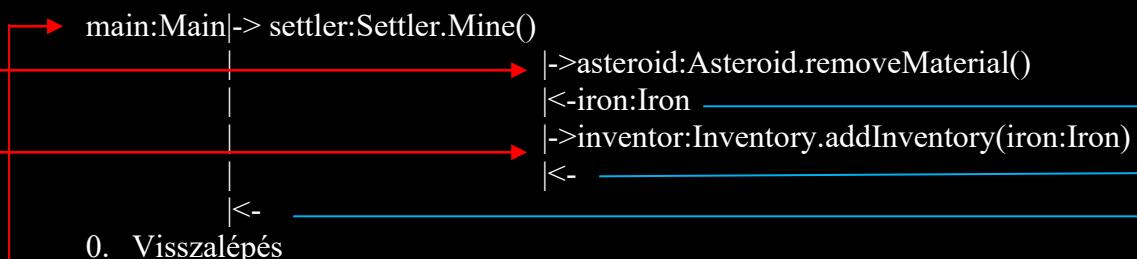
1. Vas bányászása
2. Urán bányászása
3. Szén bányászása
4. Vízjég bányászása
0. Visszalépés

5.4.3 Kimenet formátuma, értelmezése

Aszteroida bányászat Vas bányászása

Nincs beállítható egyéni paraméter.

Lefutás:



A kimeneti formátum tervezete és értelmezése.

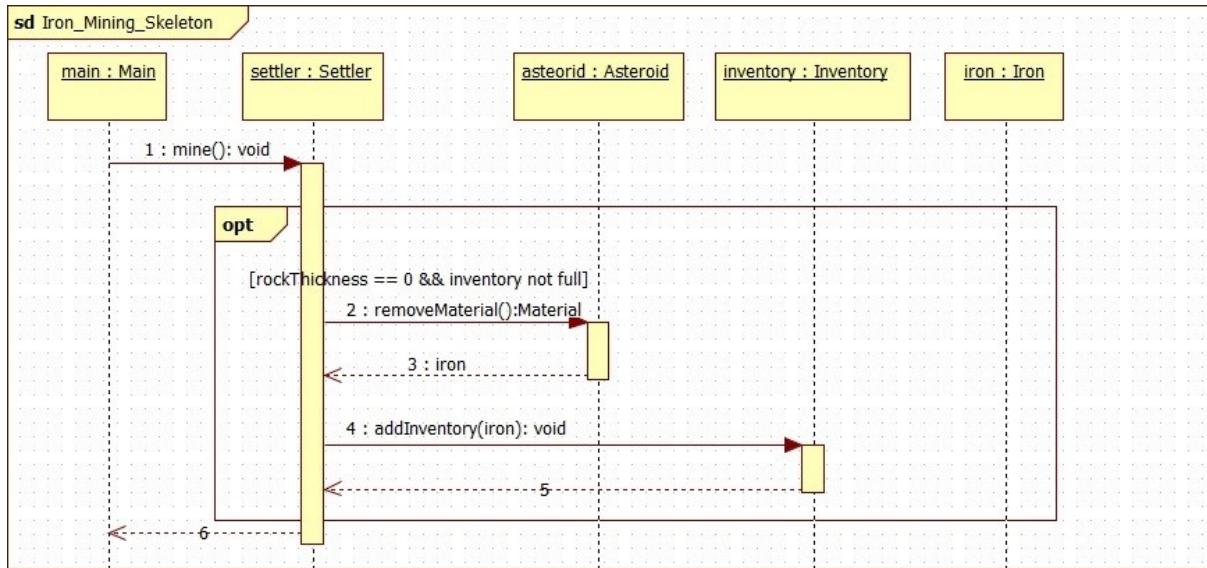
Jelölések a szekvenciával való egyeztetéshez:

Piros nyíl: függvényhívás

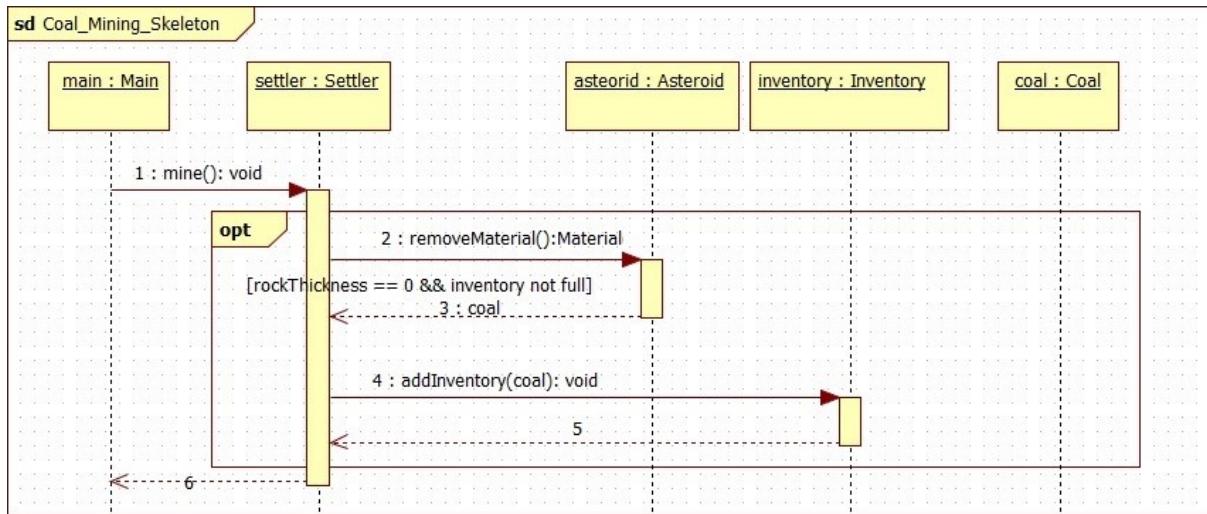
Kék nyíl: visszatérés

5.5 Szekvencia diagramok a belső működésre

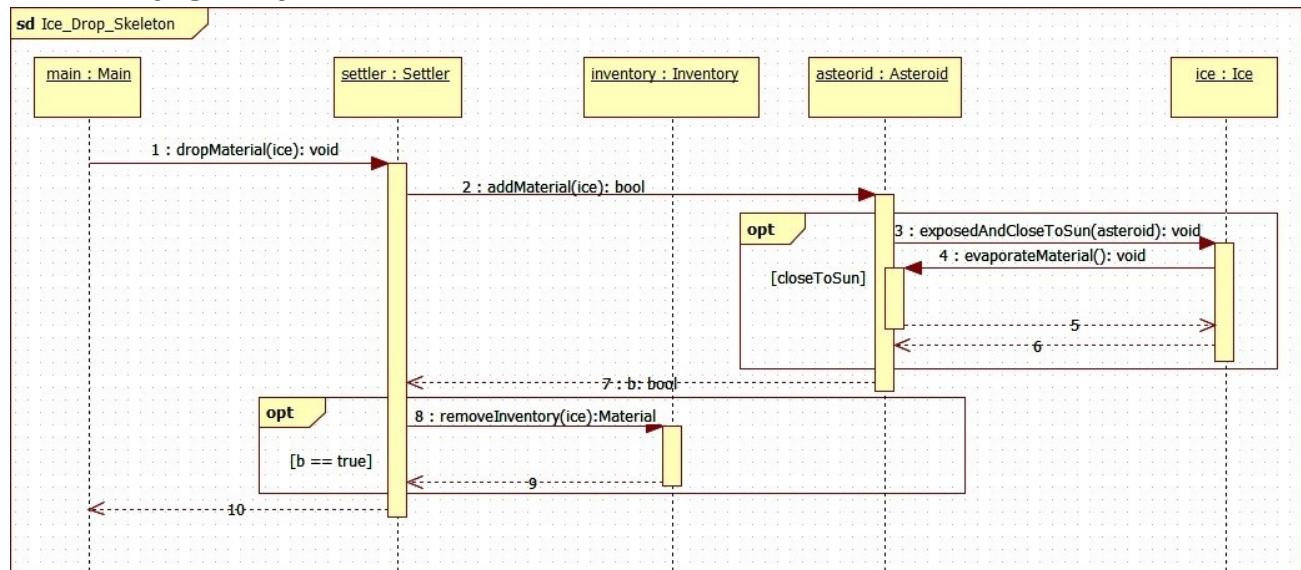
5.5.1 Vas bányászása



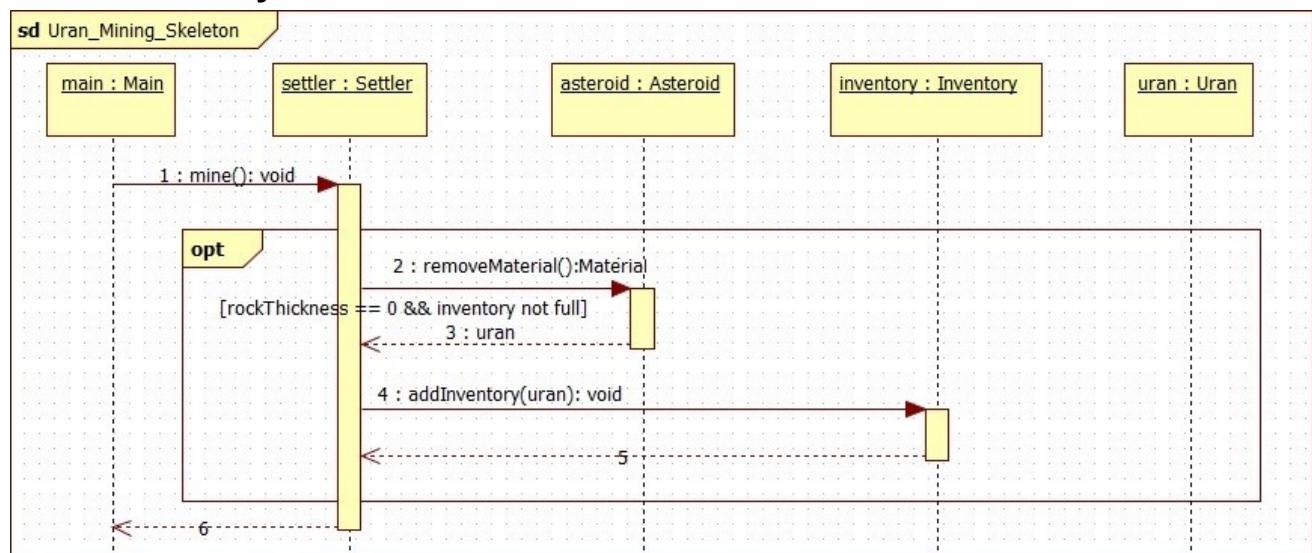
5.5.2 Szén bányászása



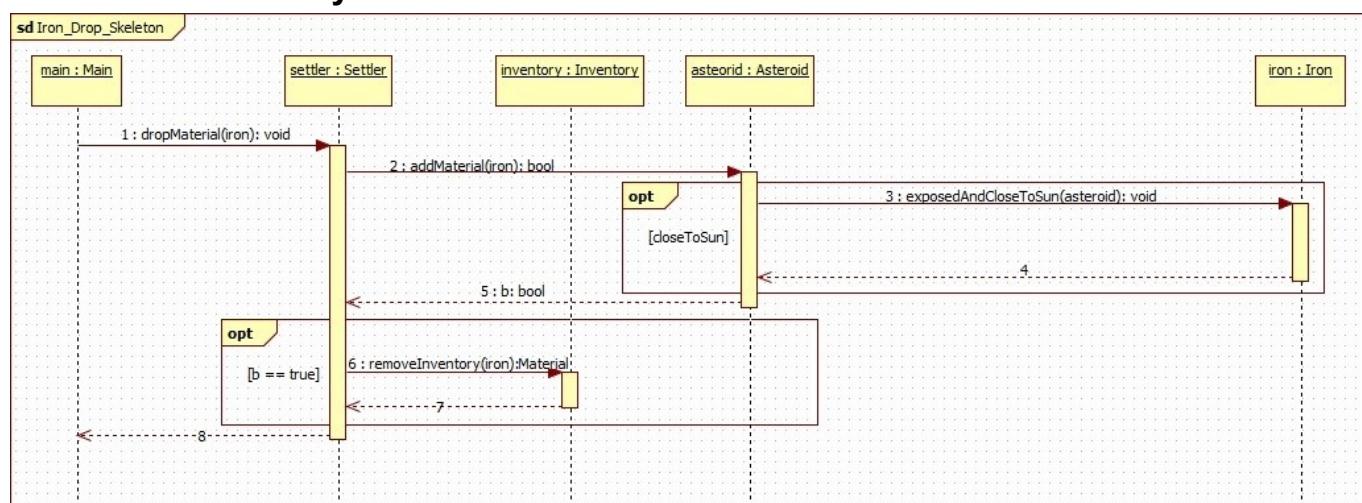
5.5.3 Vízjég bányászása



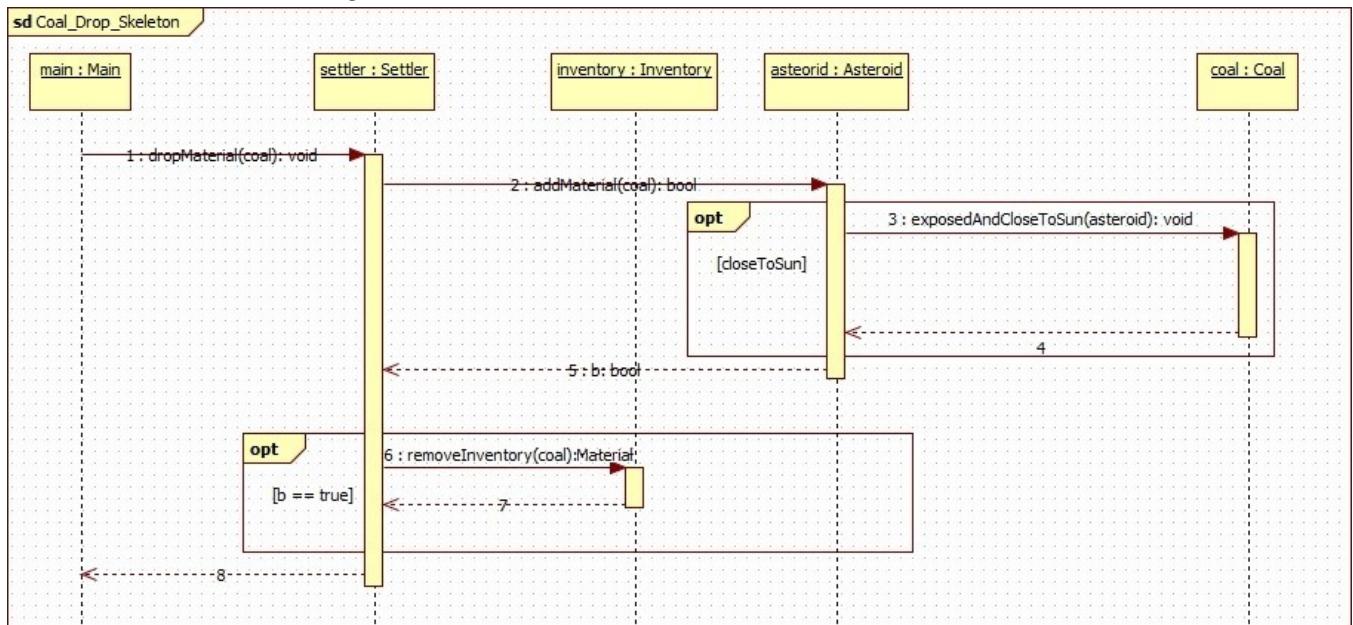
5.5.4 Urán bányászása



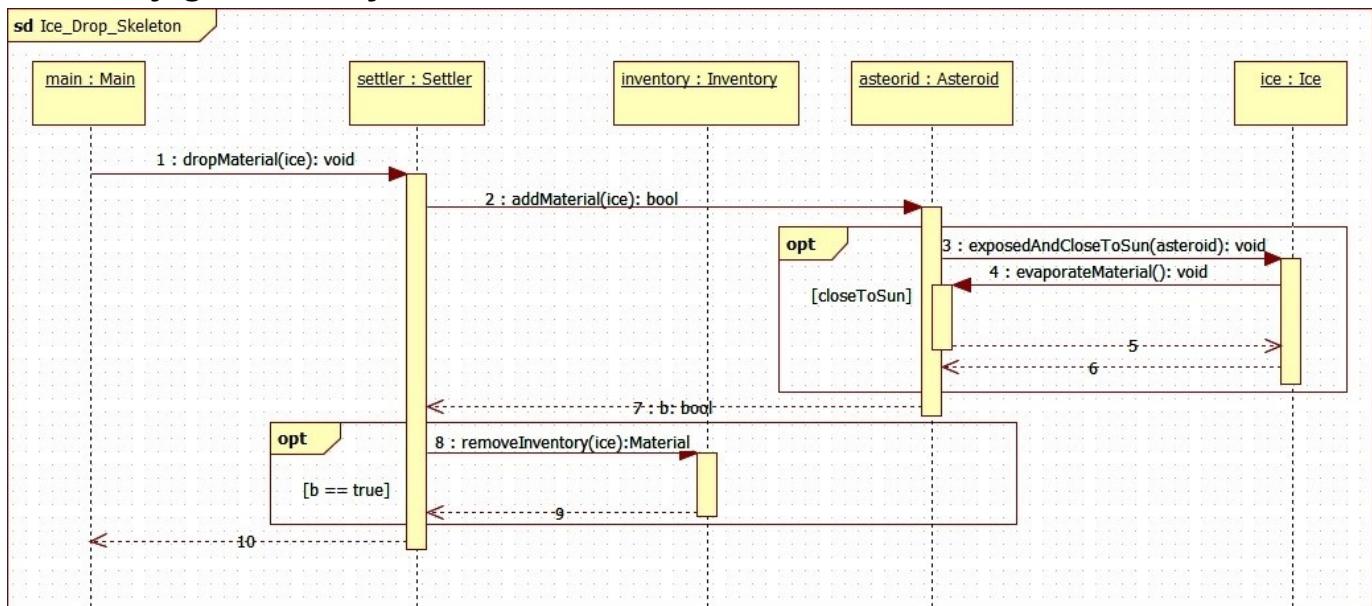
5.5.5 Vas visszahelyezése



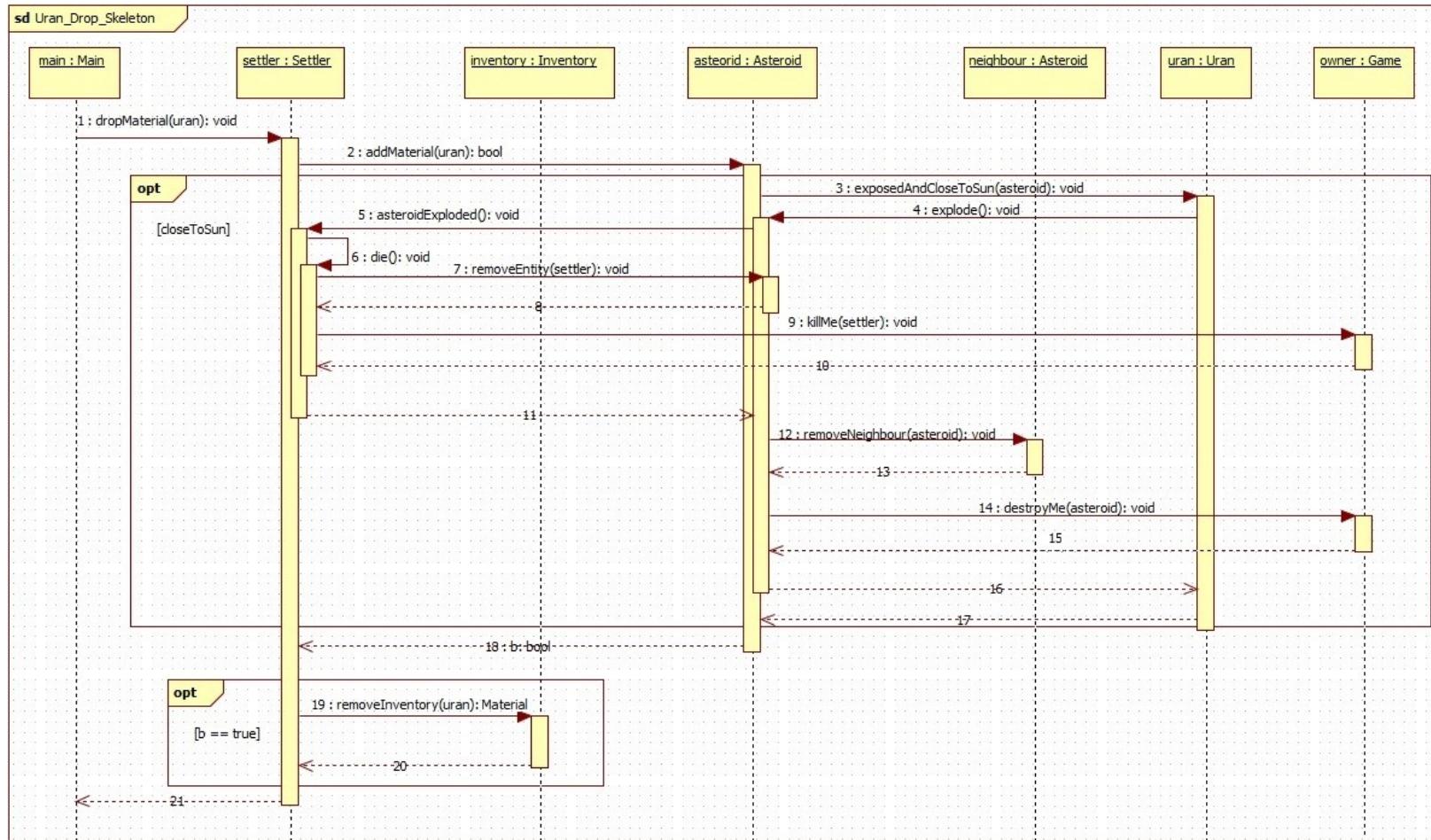
5.5.6 Szén visszahelyezése



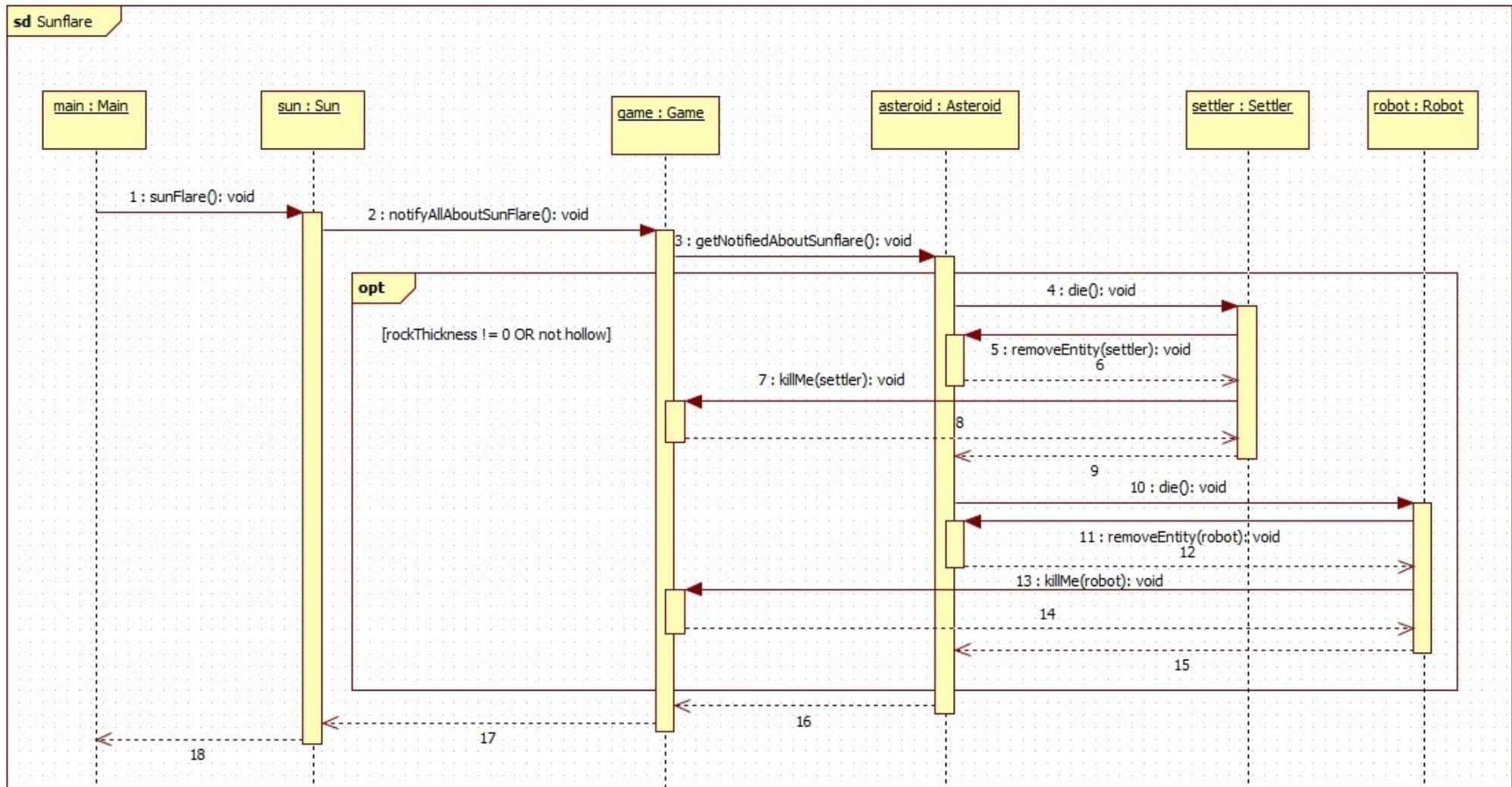
5.5.7 Vízjég visszahelyezése



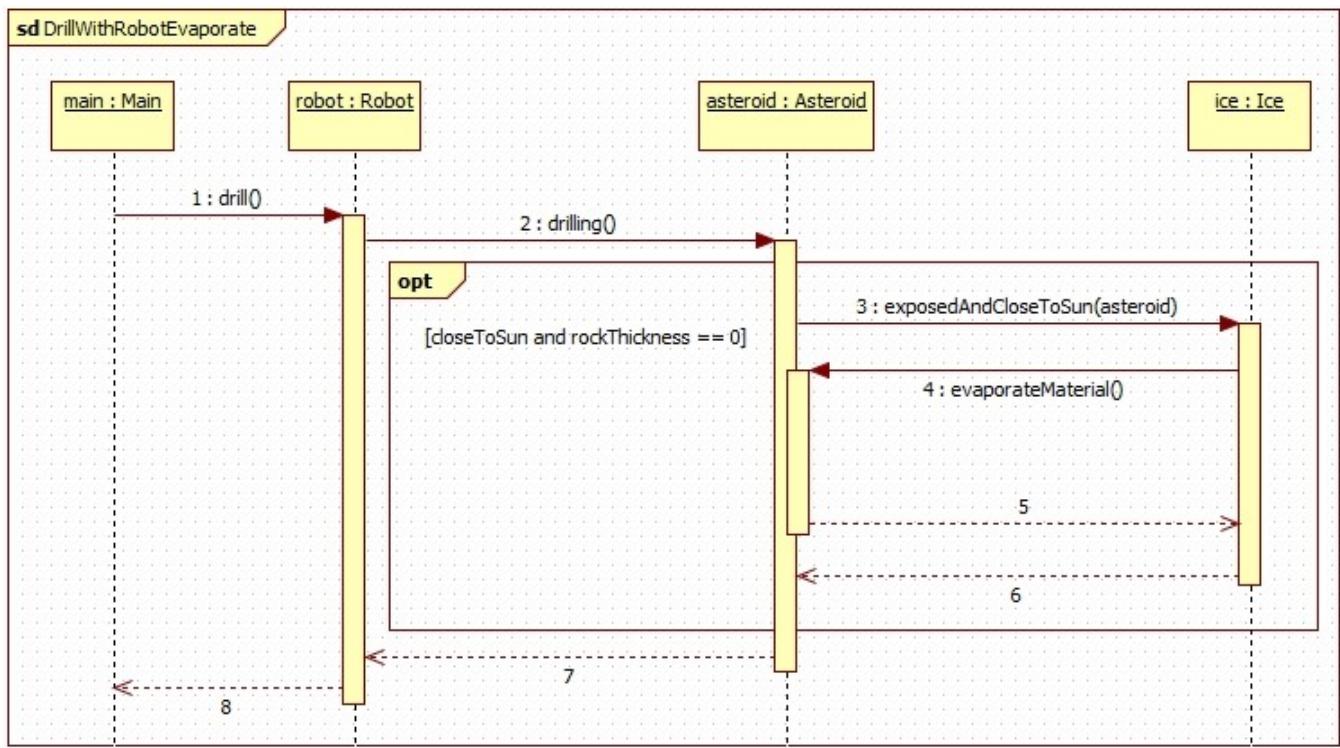
5.5.8 Urán visszahelyezése



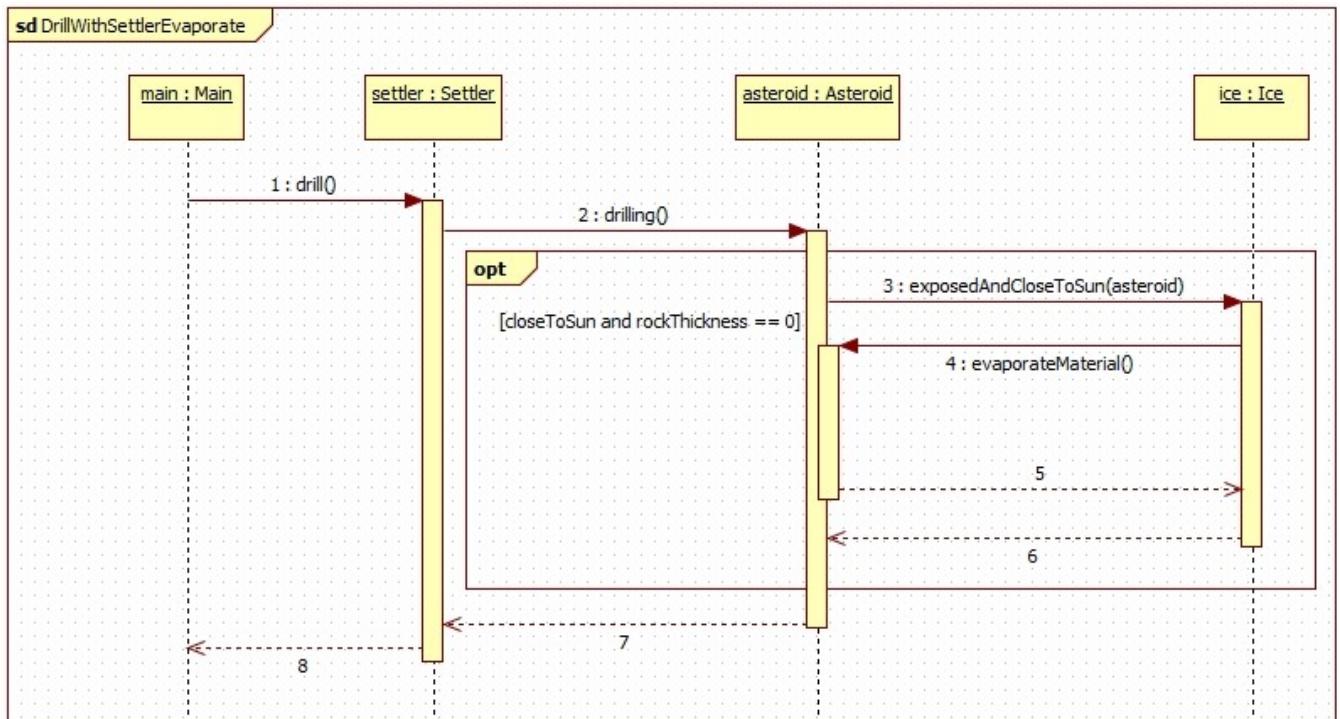
5.5.9 Napvihar történik



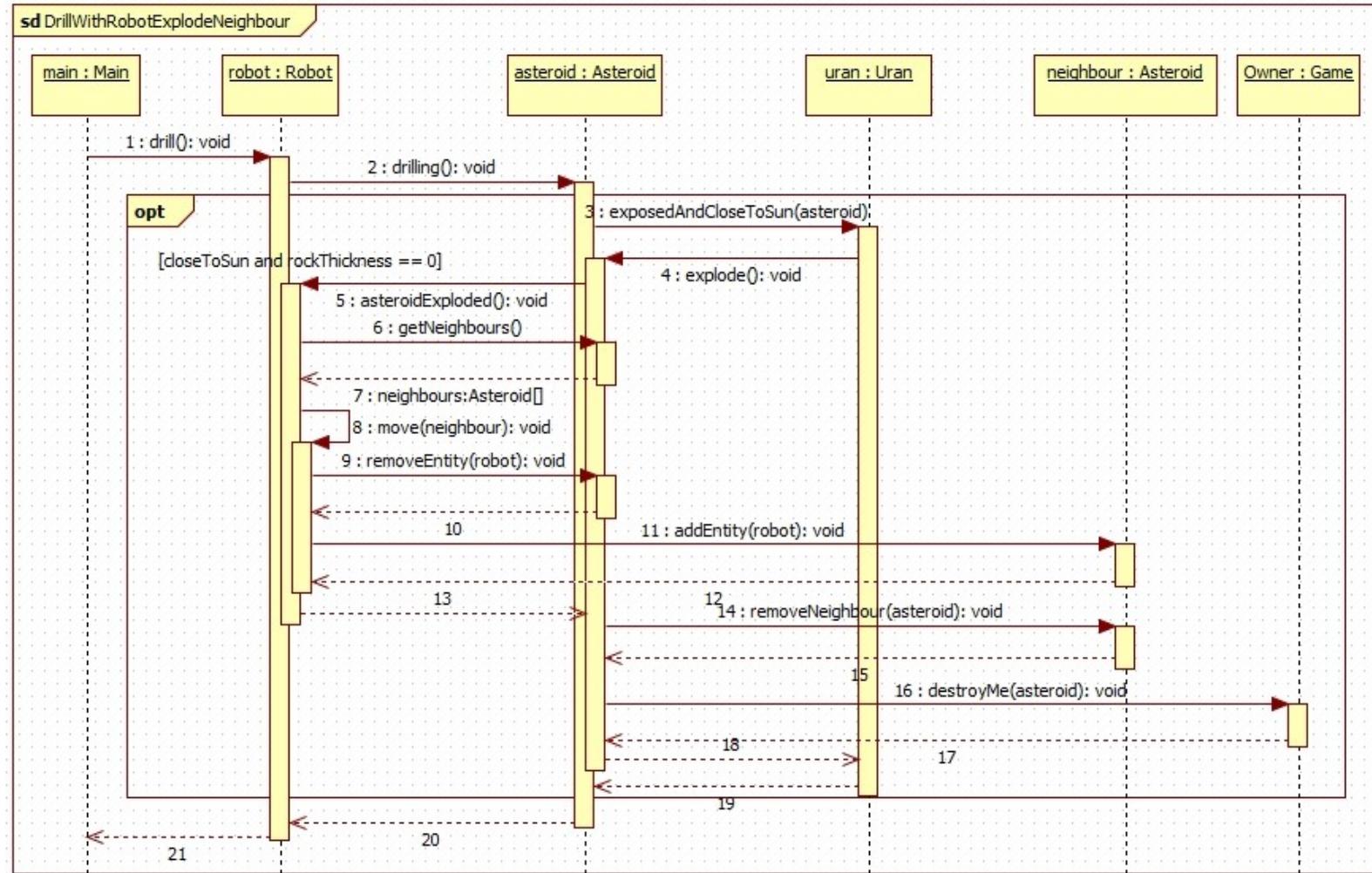
5.5.10 Fúrás robottal, elpárolog



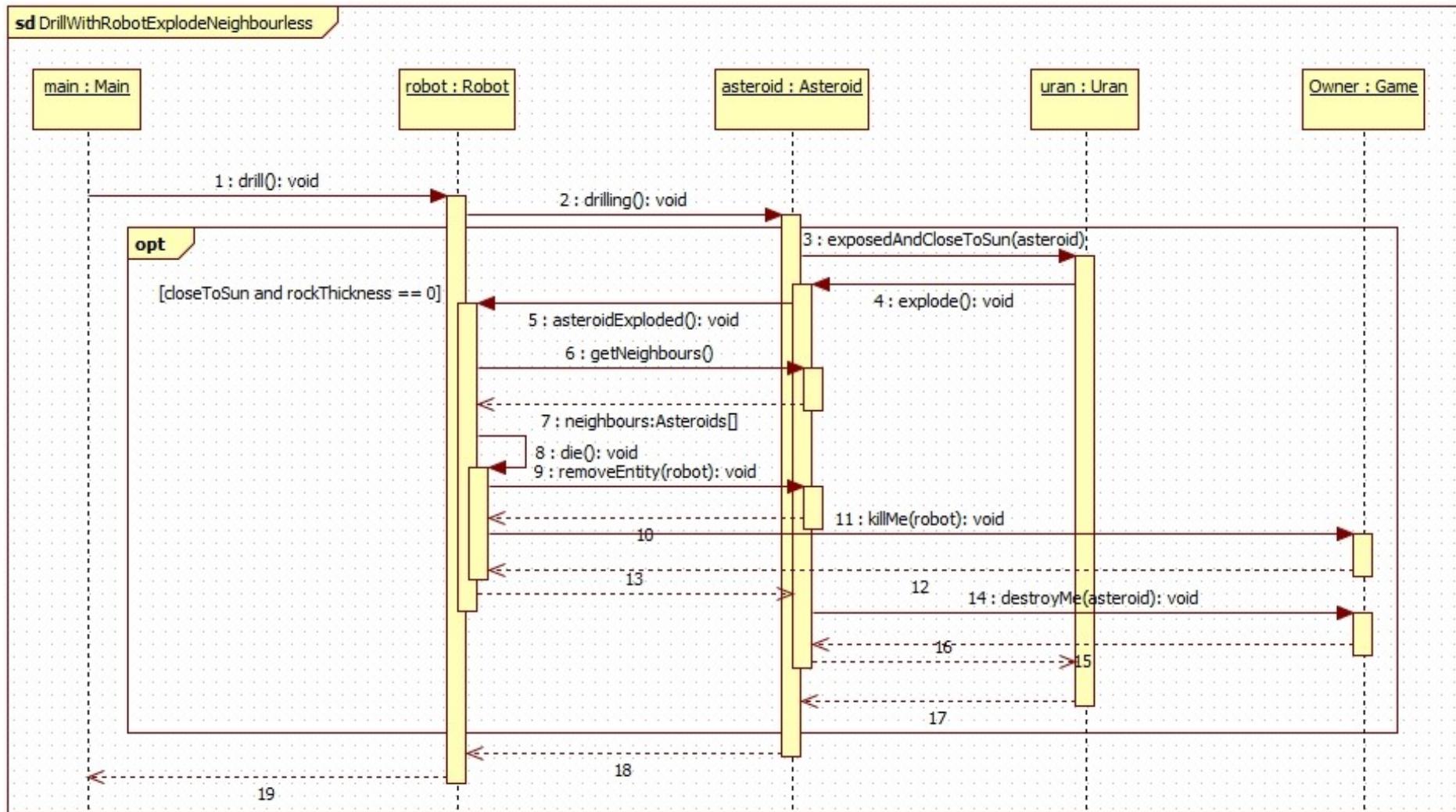
5.5.11 Fúrás telepessel, elpárolog



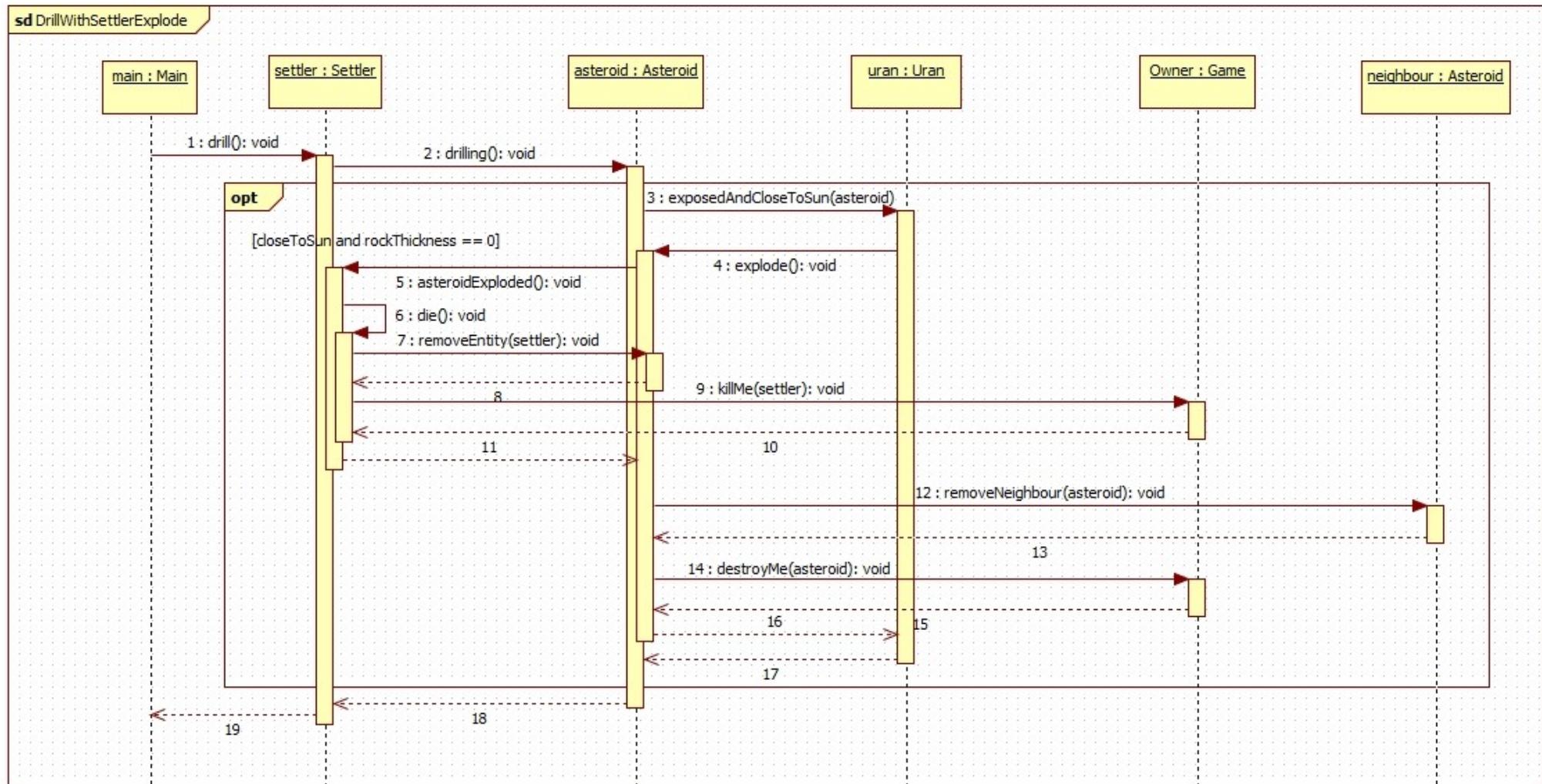
Fúrás robottal, robban, van szomszéd



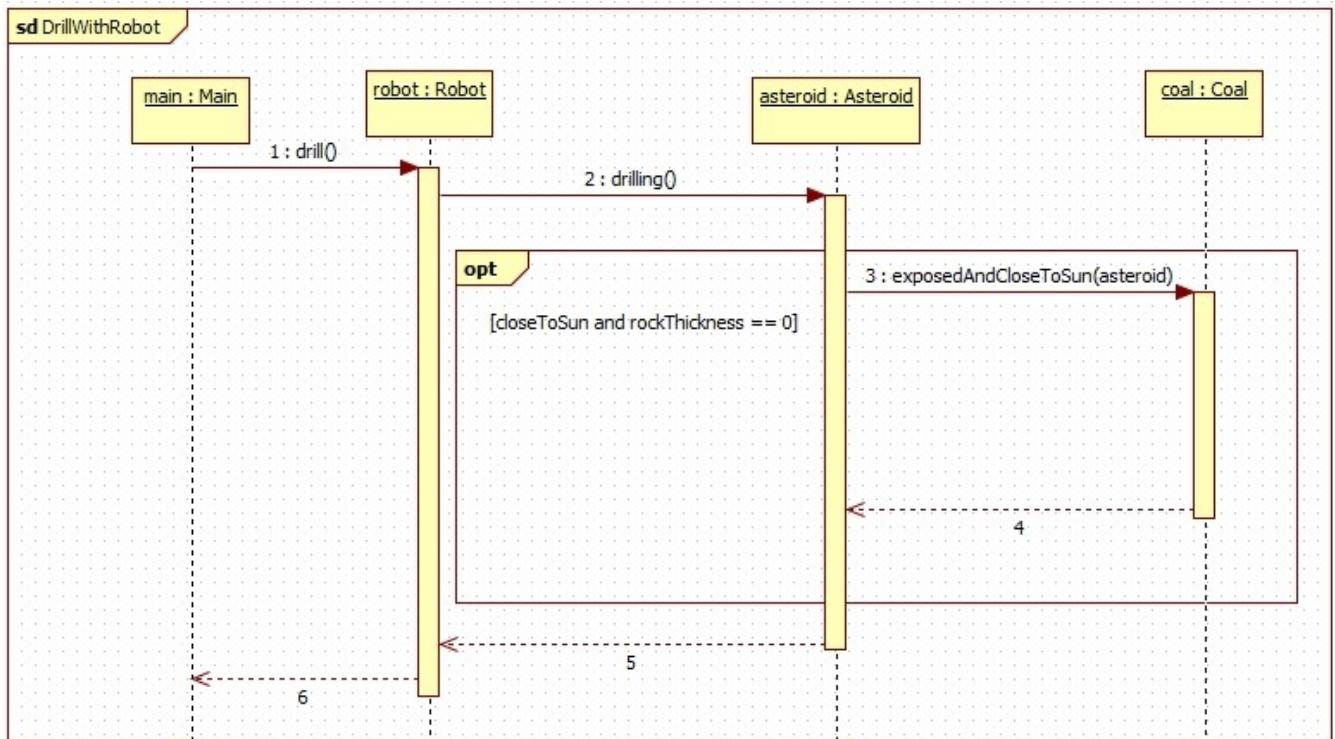
5.5.12 Fúrás robottal, robban, nincs szomszéd



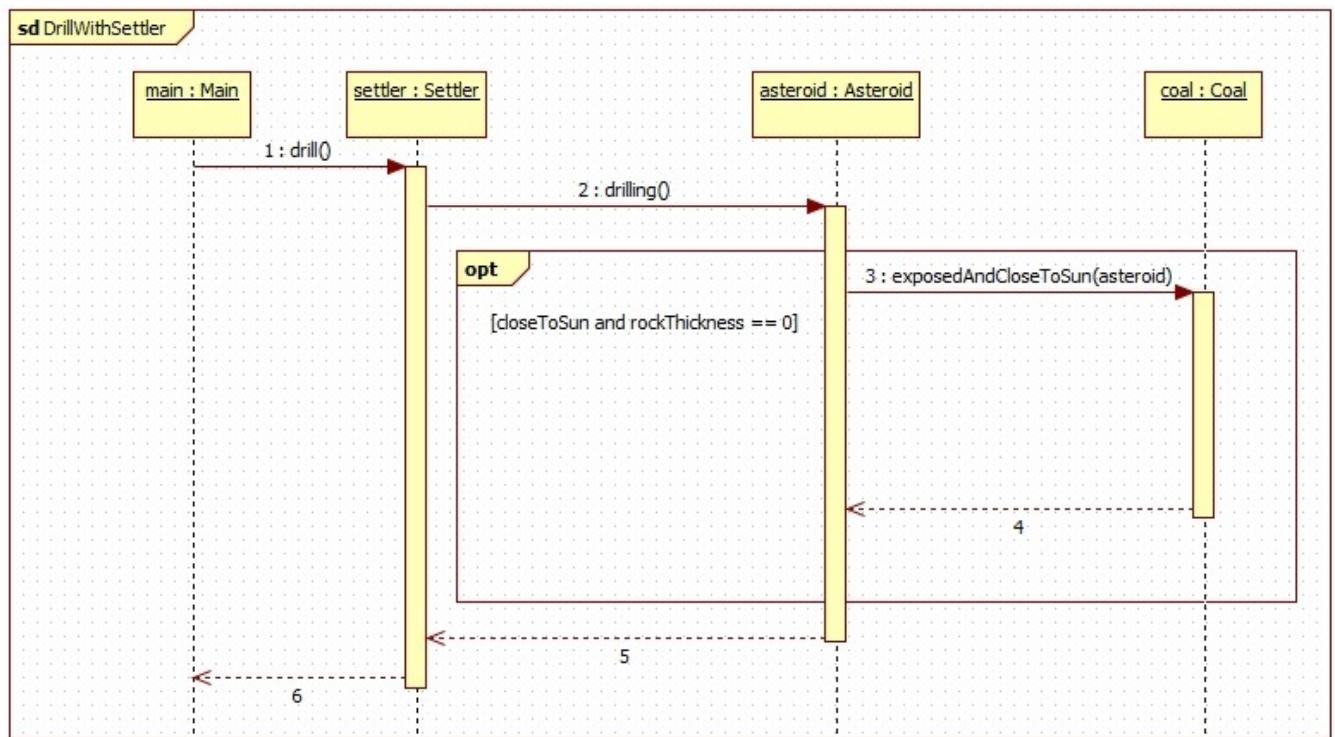
5.5.13 Fúrás teleppessel, robban



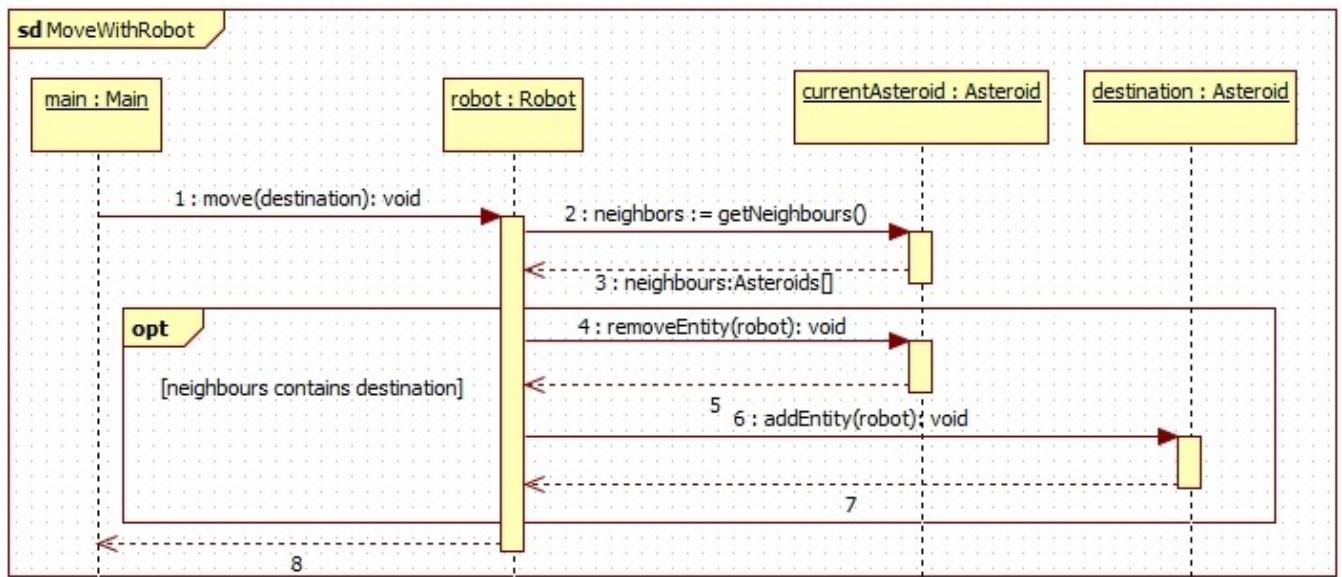
5.5.14 Fúrás robottal



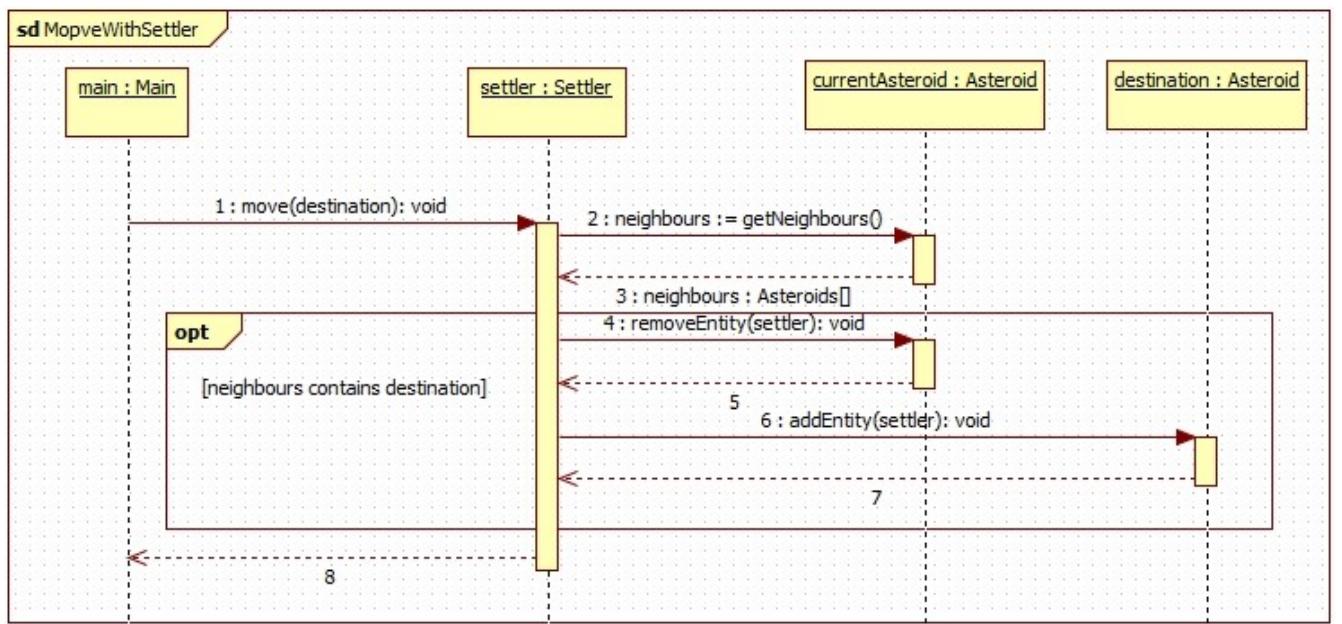
5.5.15 Fúrás telepessel



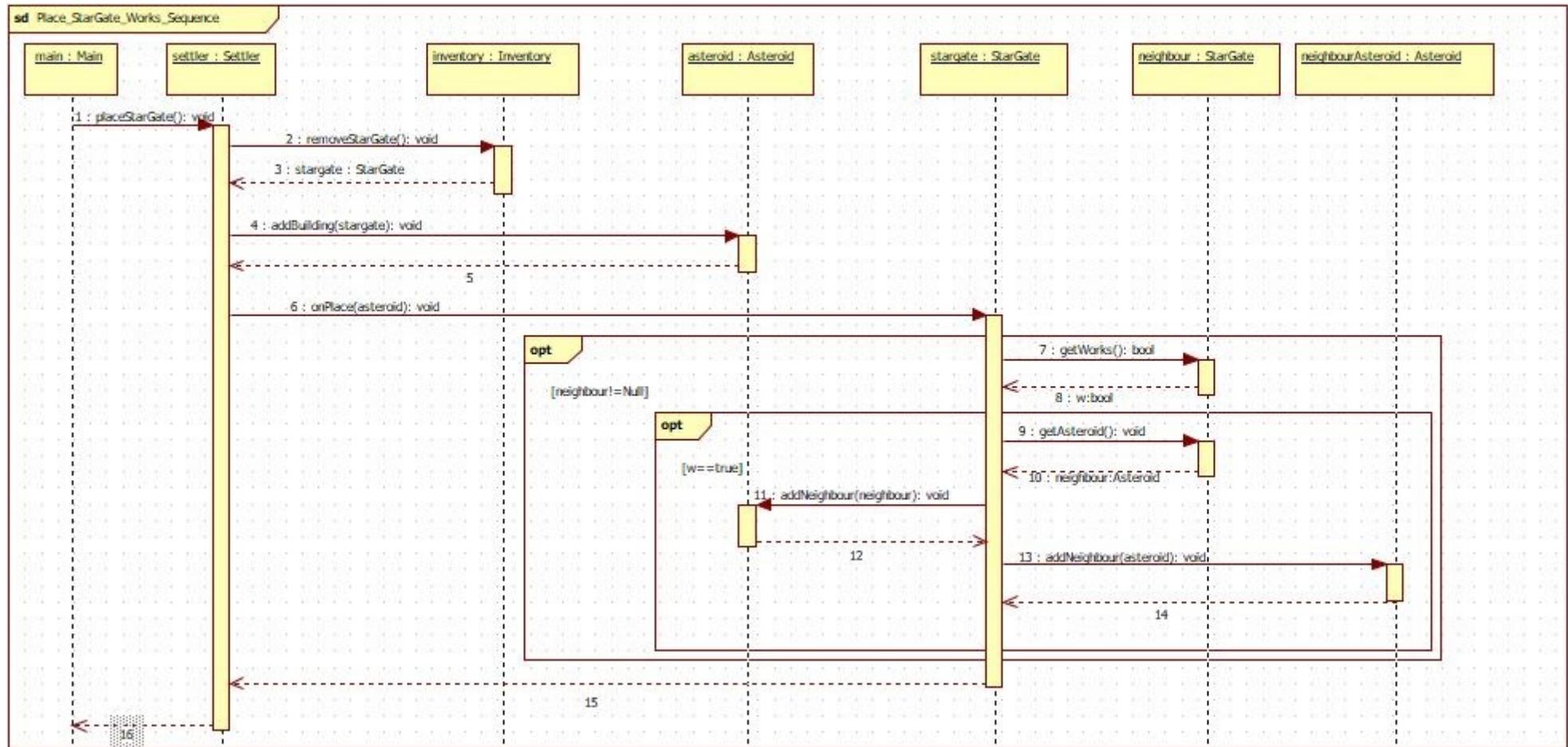
5.5.16 Mozgás robottal



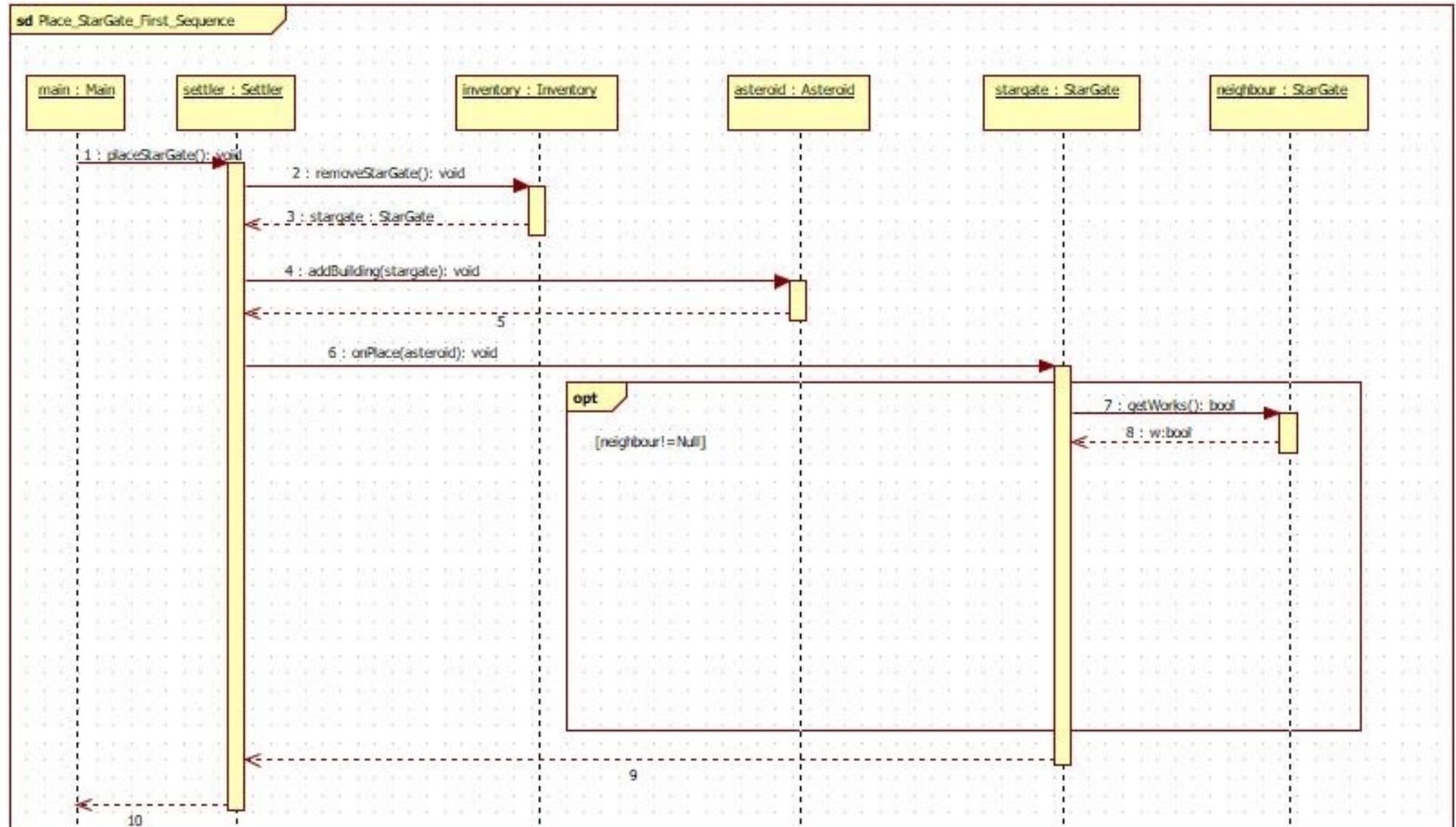
5.5.17 Mozgás telepessel

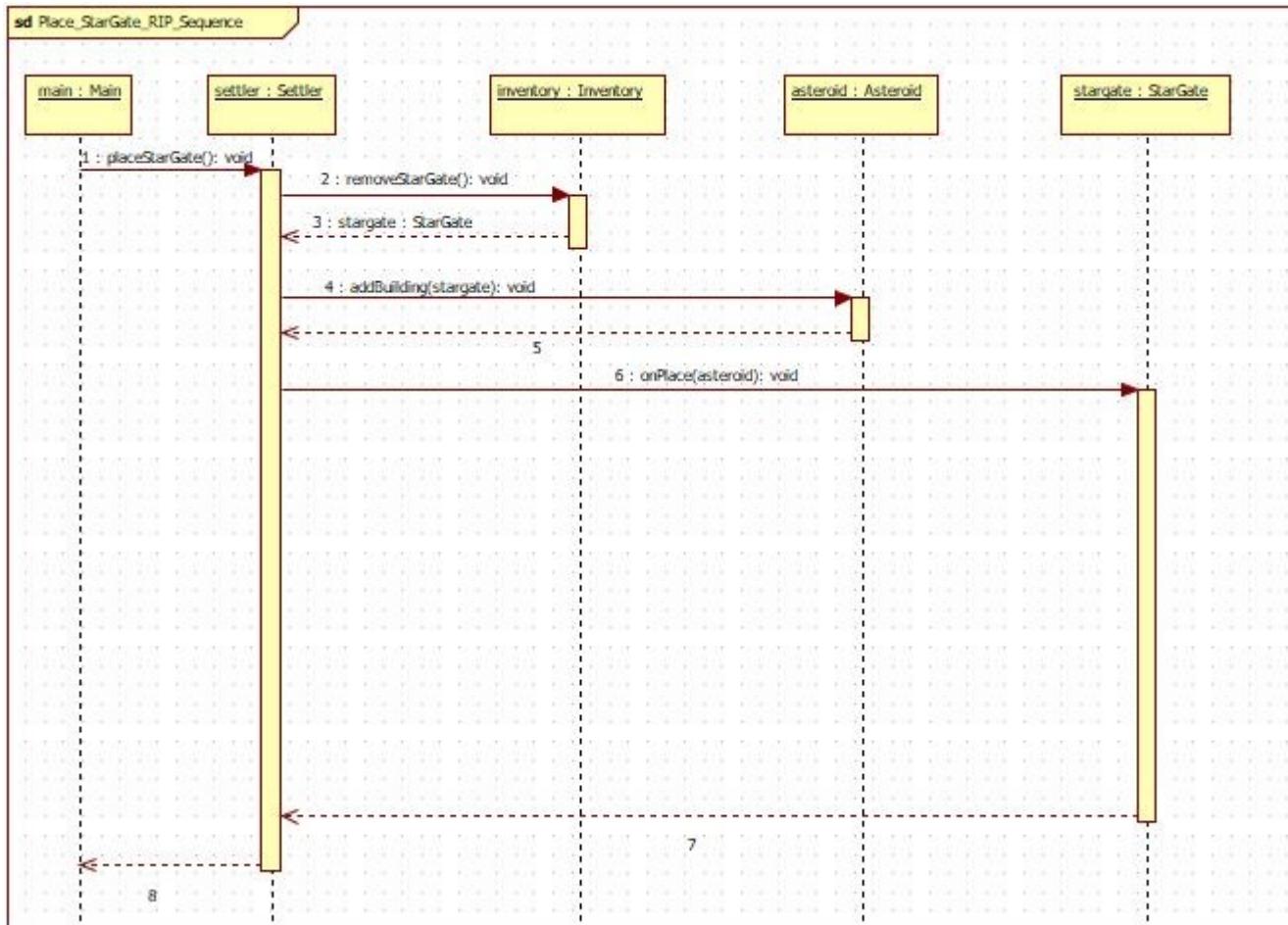


5.5.18 Teleportkapu lehelyezése, pár egy másik aszteroidán.

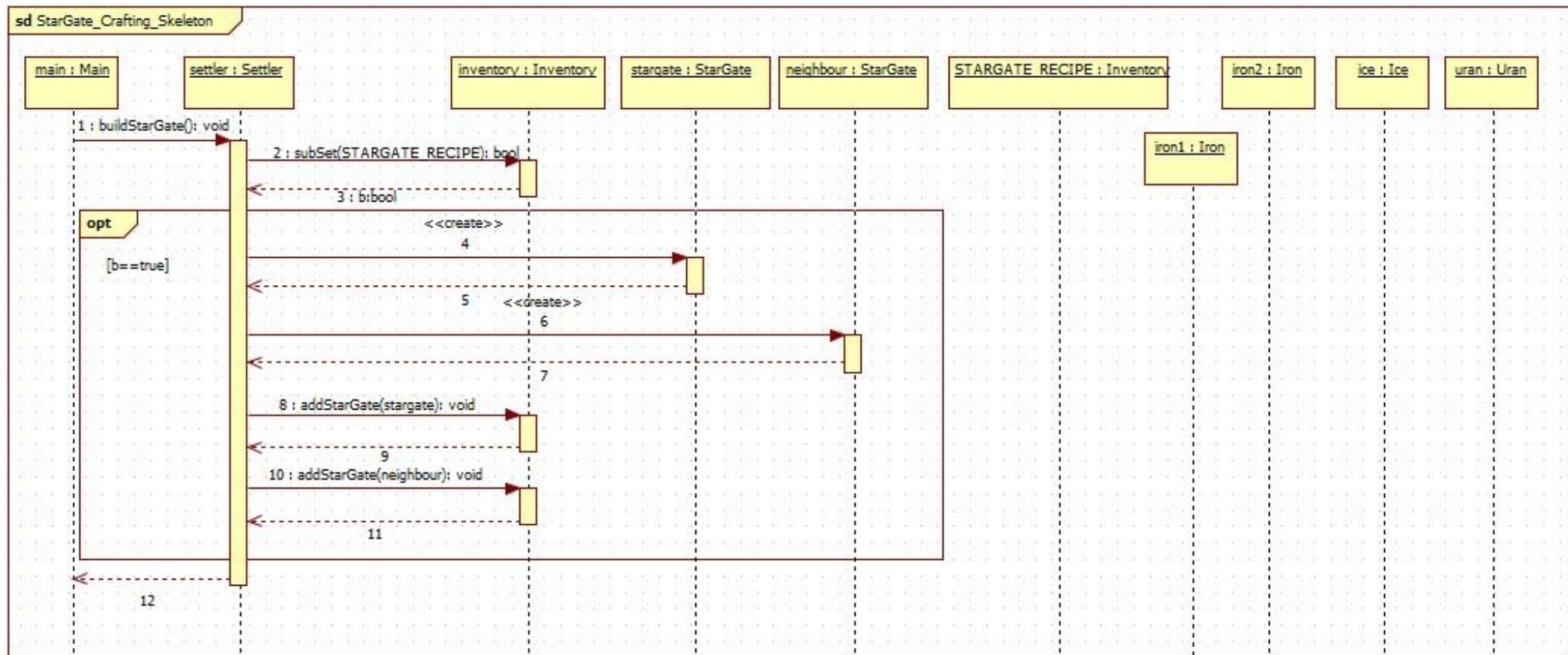


5.5.19 Teleportkapu lehelyezése, pár a telepes inventory-jában.

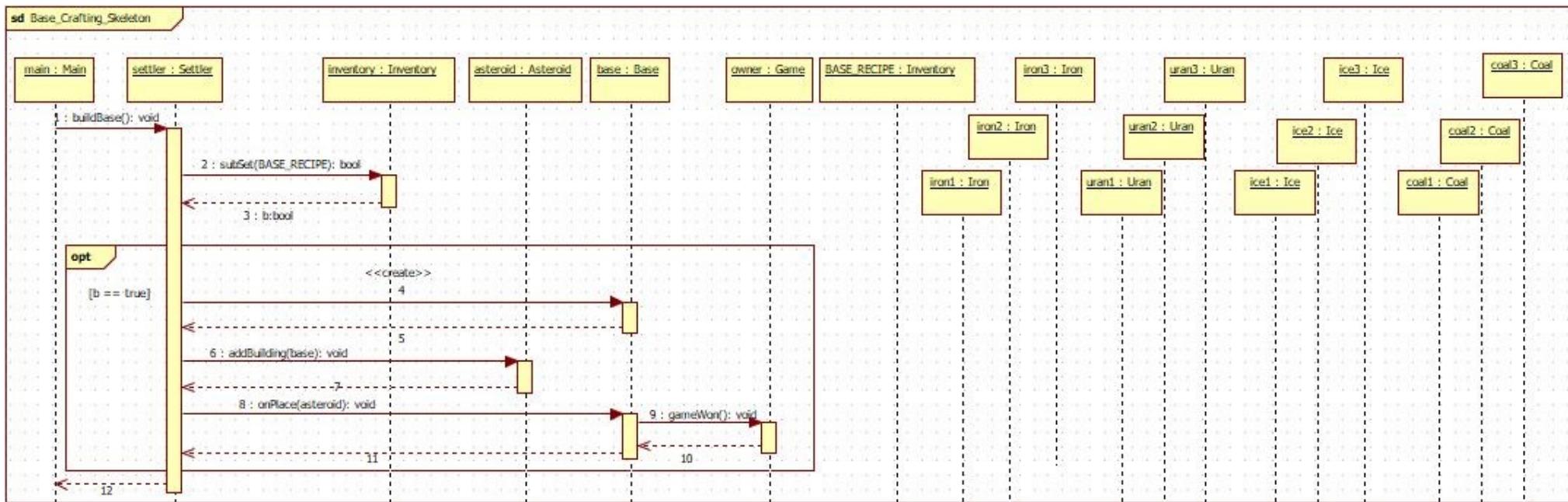


5.5.20 Teleportkapu lehelyezése, pár már elpusztult.

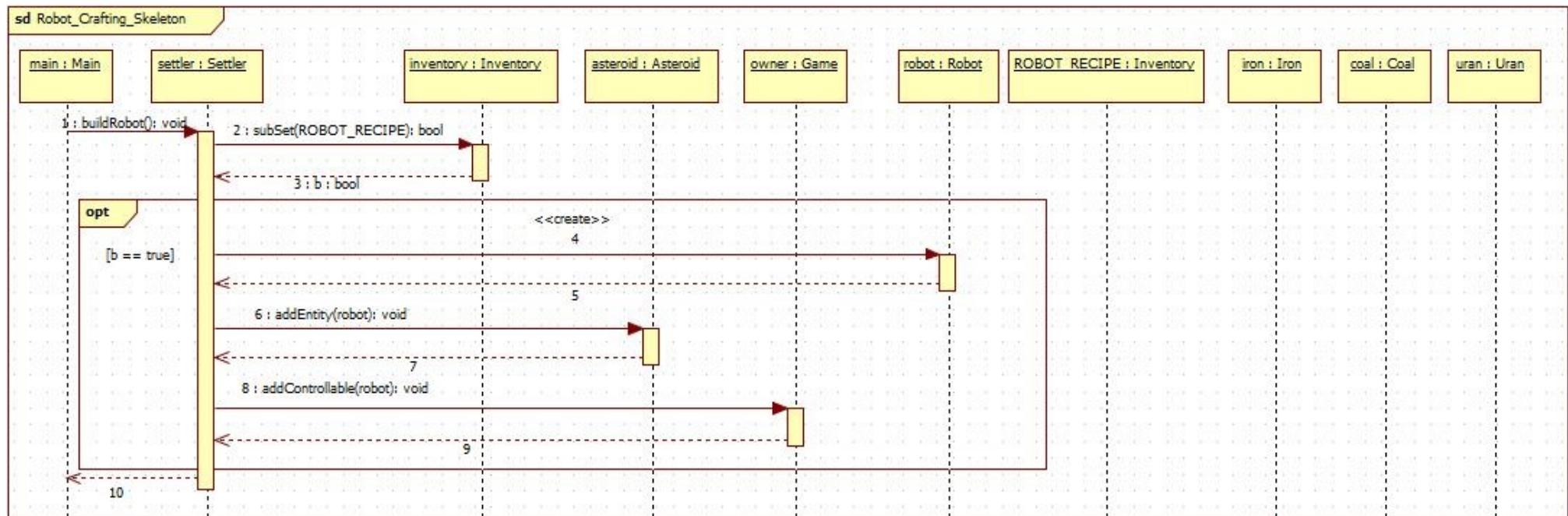
5.5.21 Teleportkapu építése



5.5.22 Bázis építése

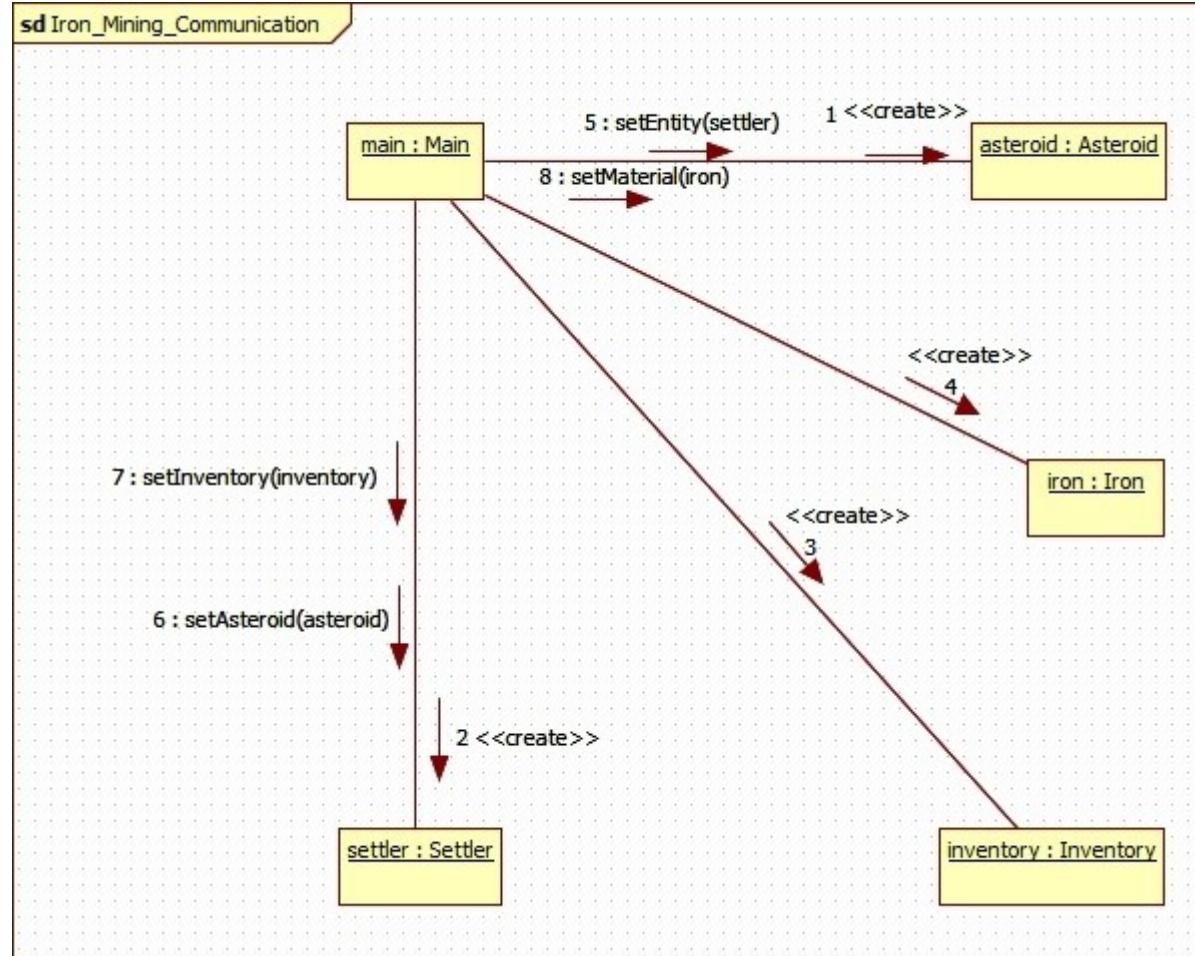


5.5.23 Robot építése

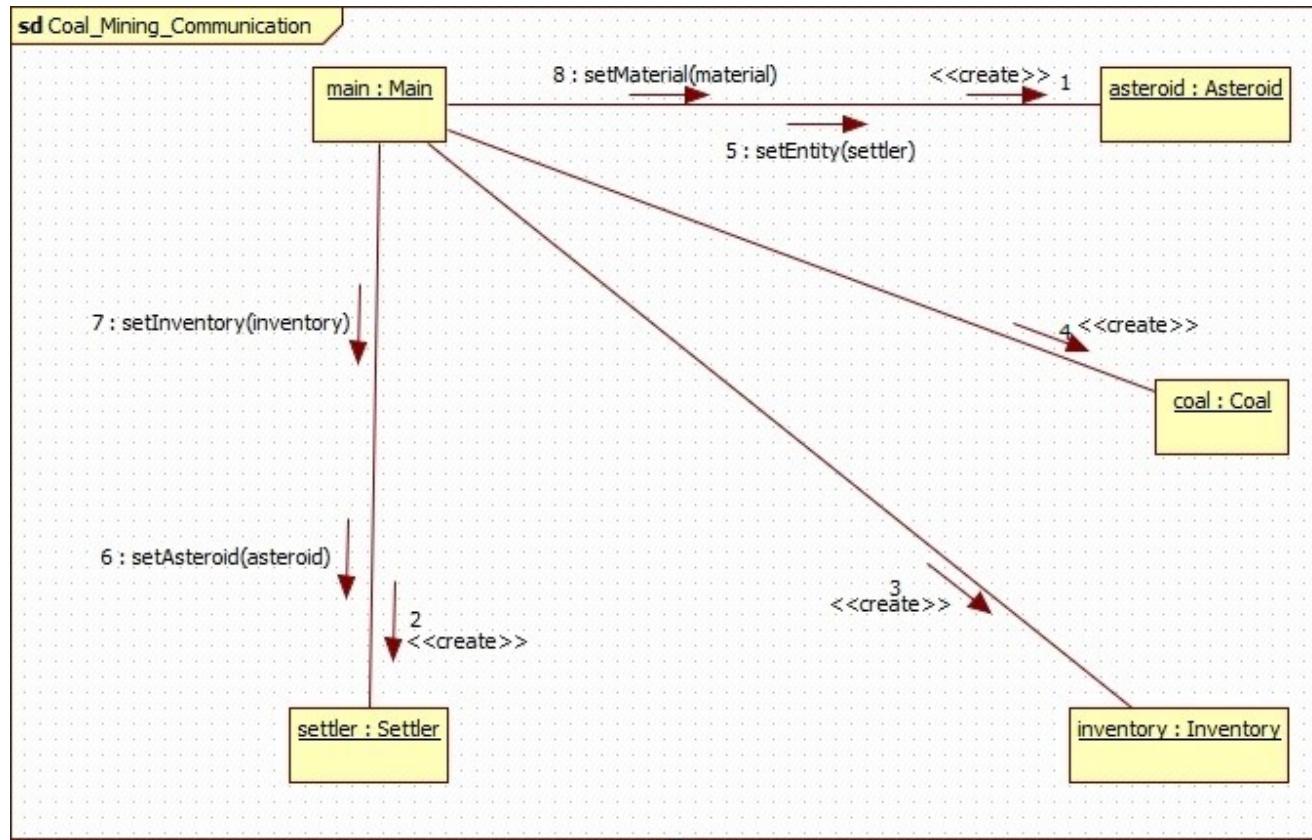


5.6 Kommunikációs diagramok

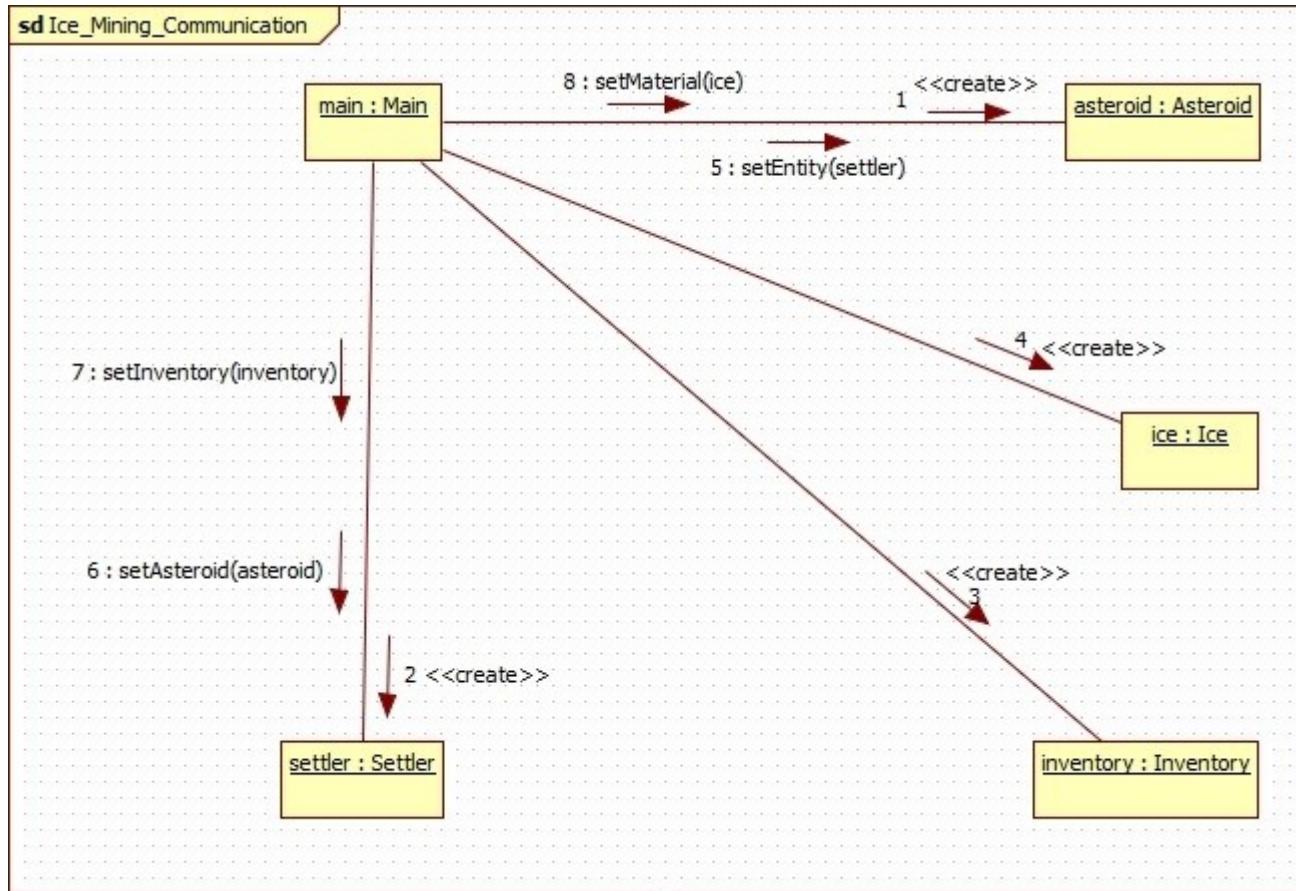
5.6.1 Vas bányászása



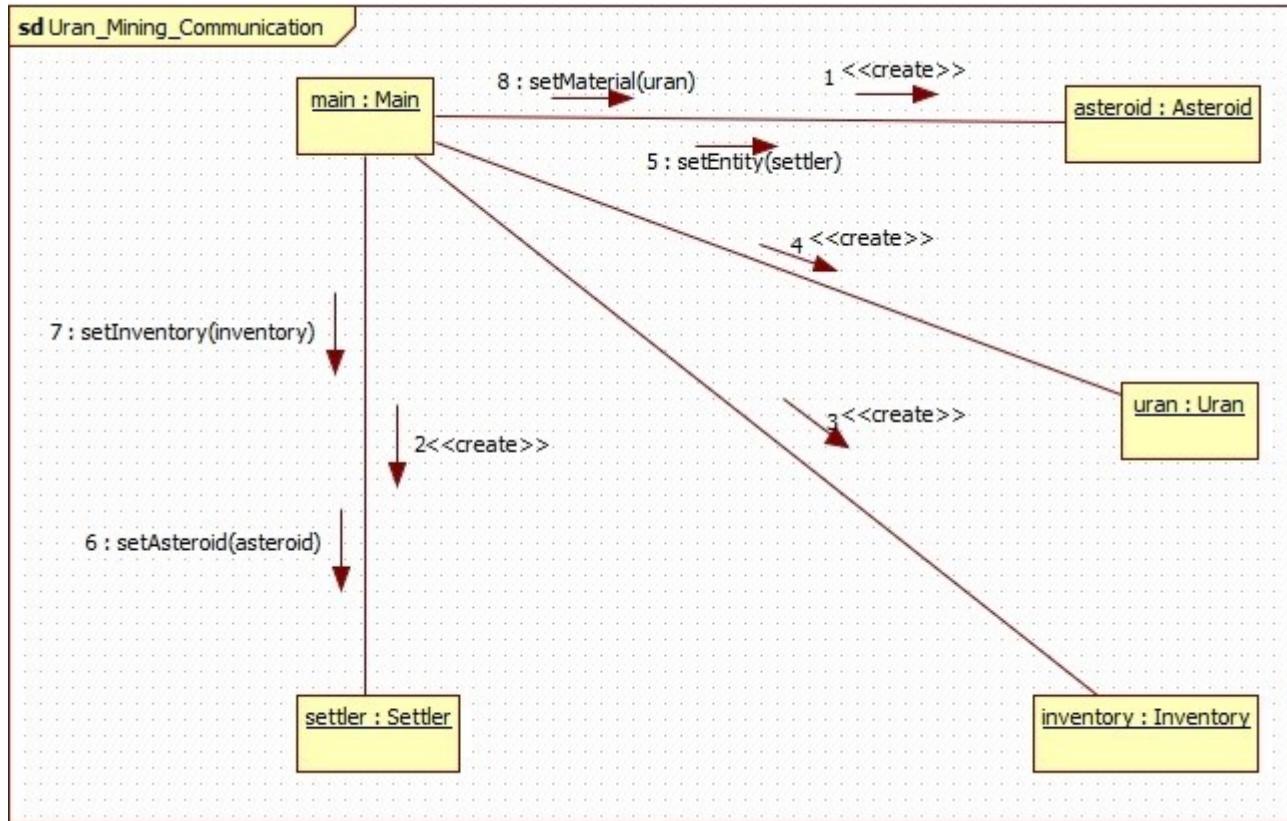
5.6.2 Szén bányászása



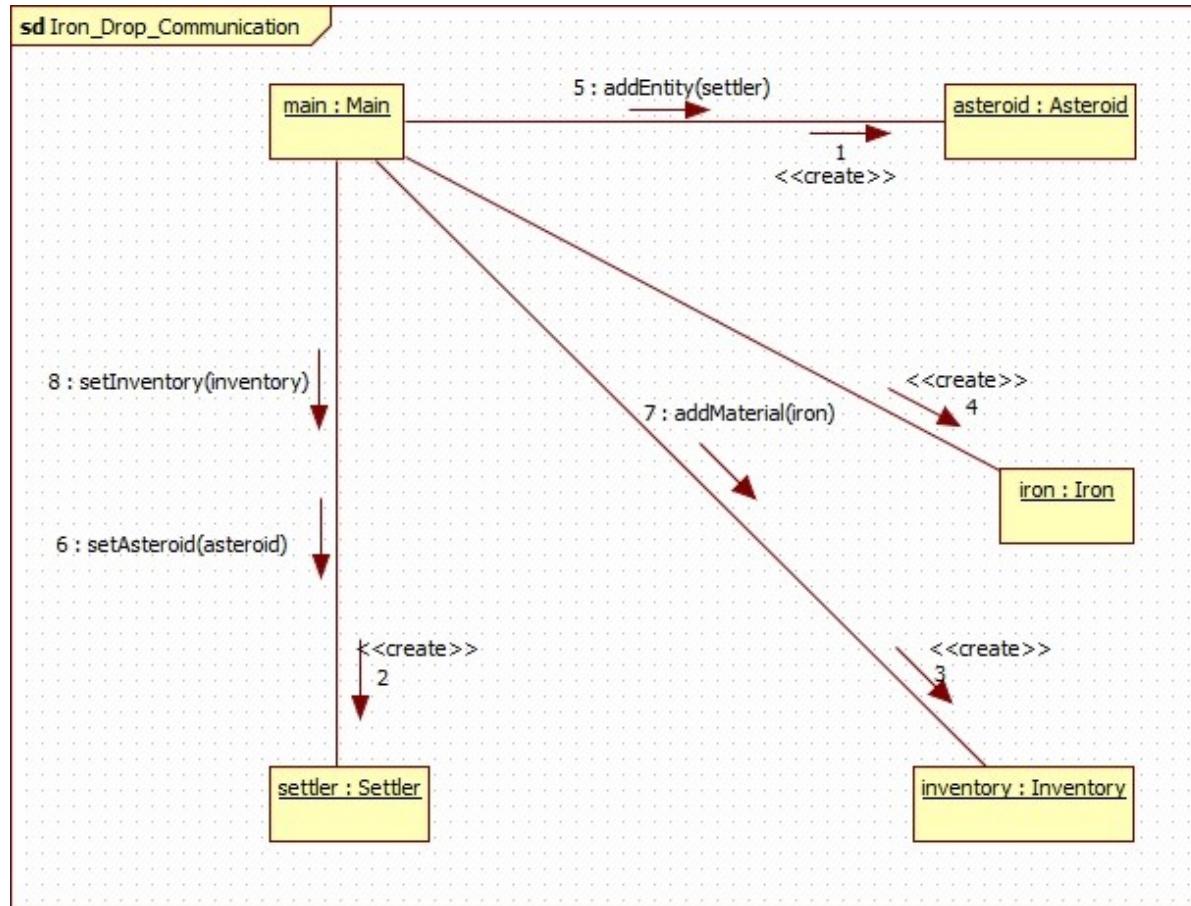
5.6.3 Vízjég bányászása



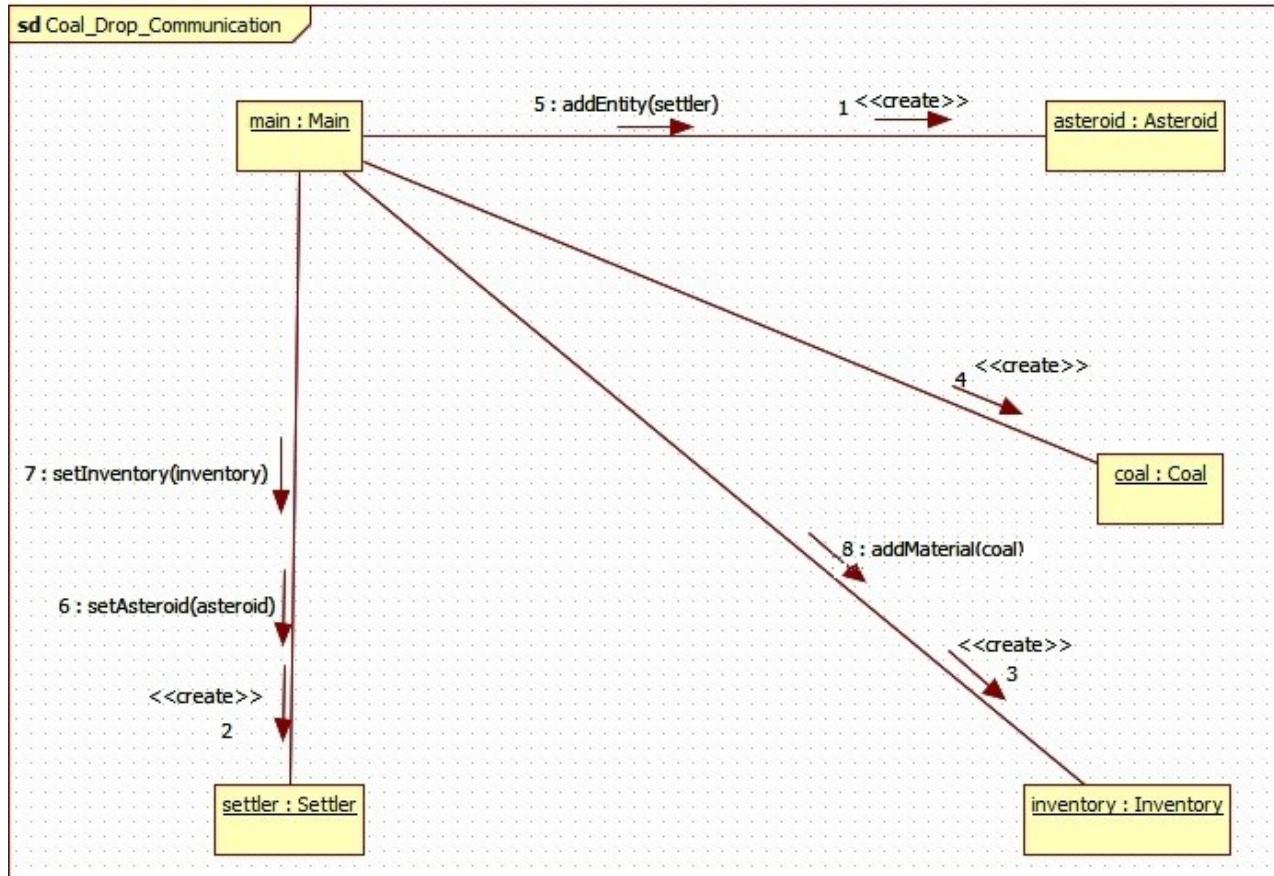
5.6.4 Urán bányászása



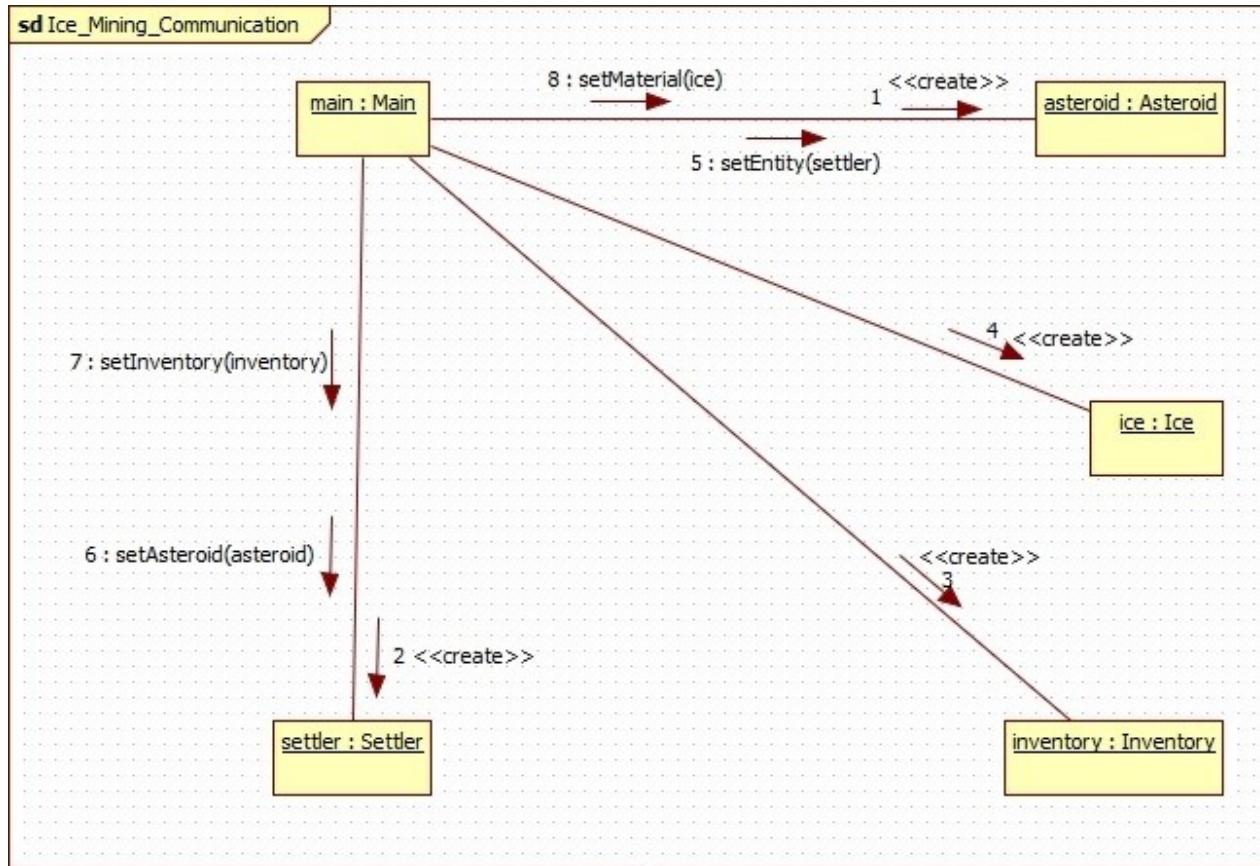
5.6.5 Vas visszahelyezése



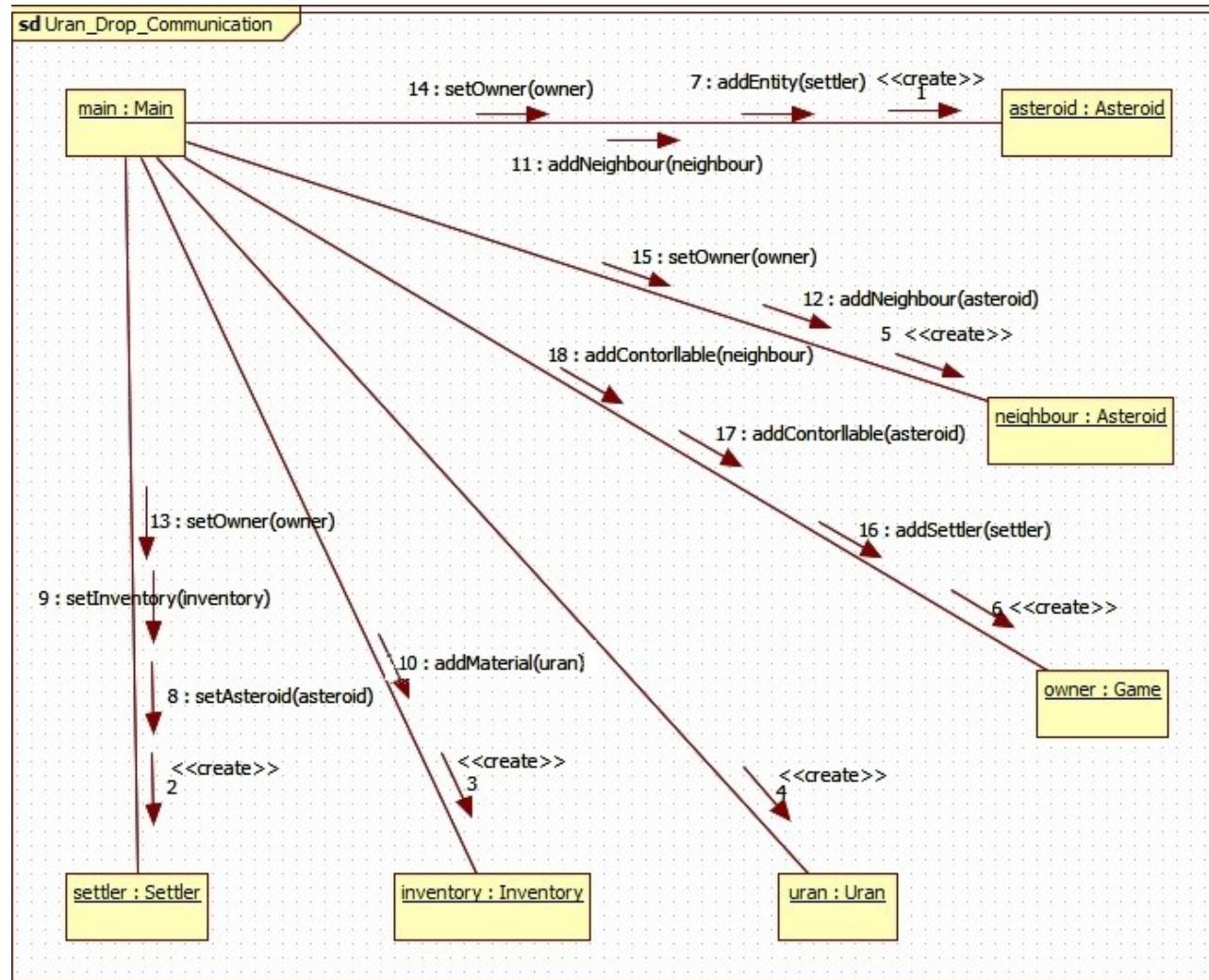
5.6.6 Szén visszahelyezése



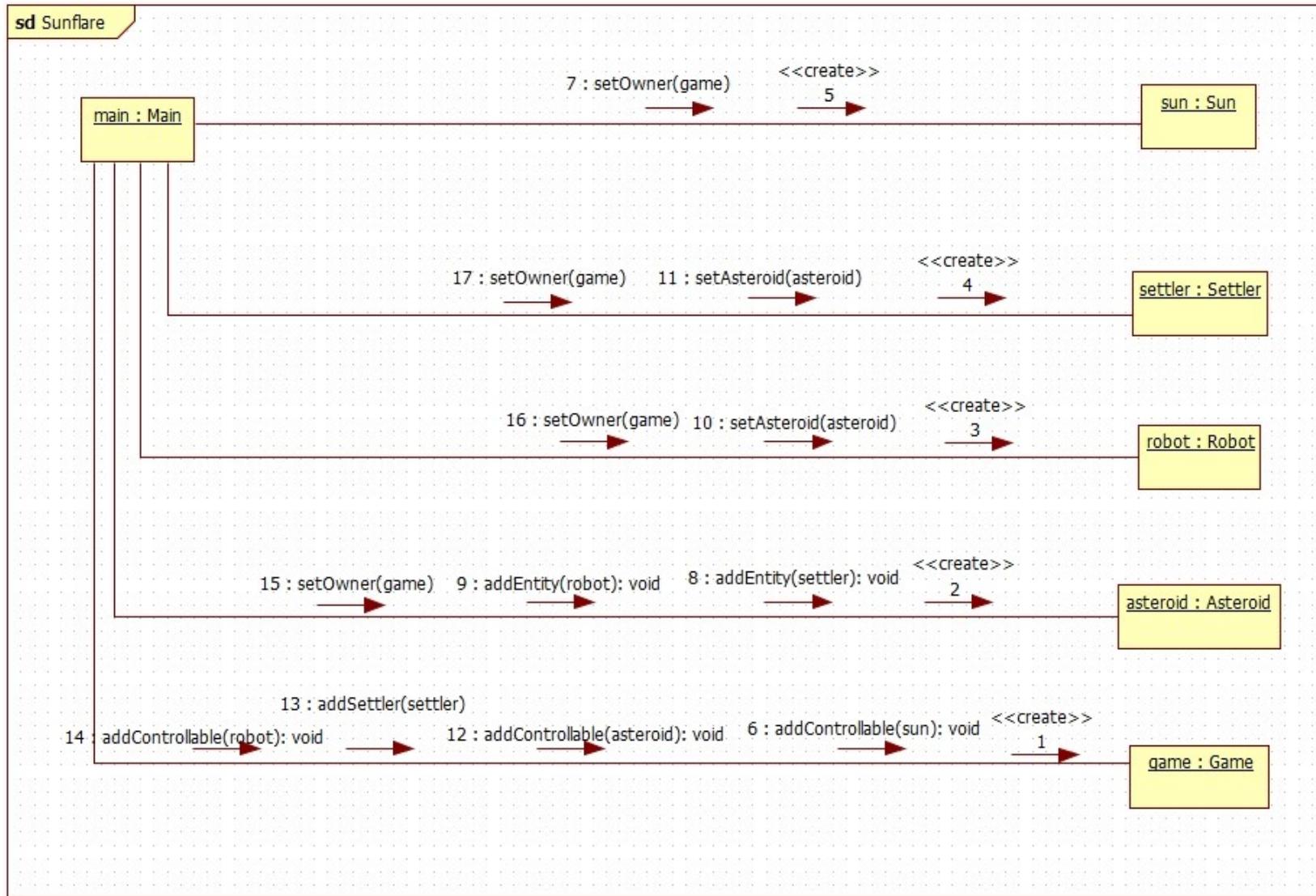
5.6.7 Vízjég visszahelyezése



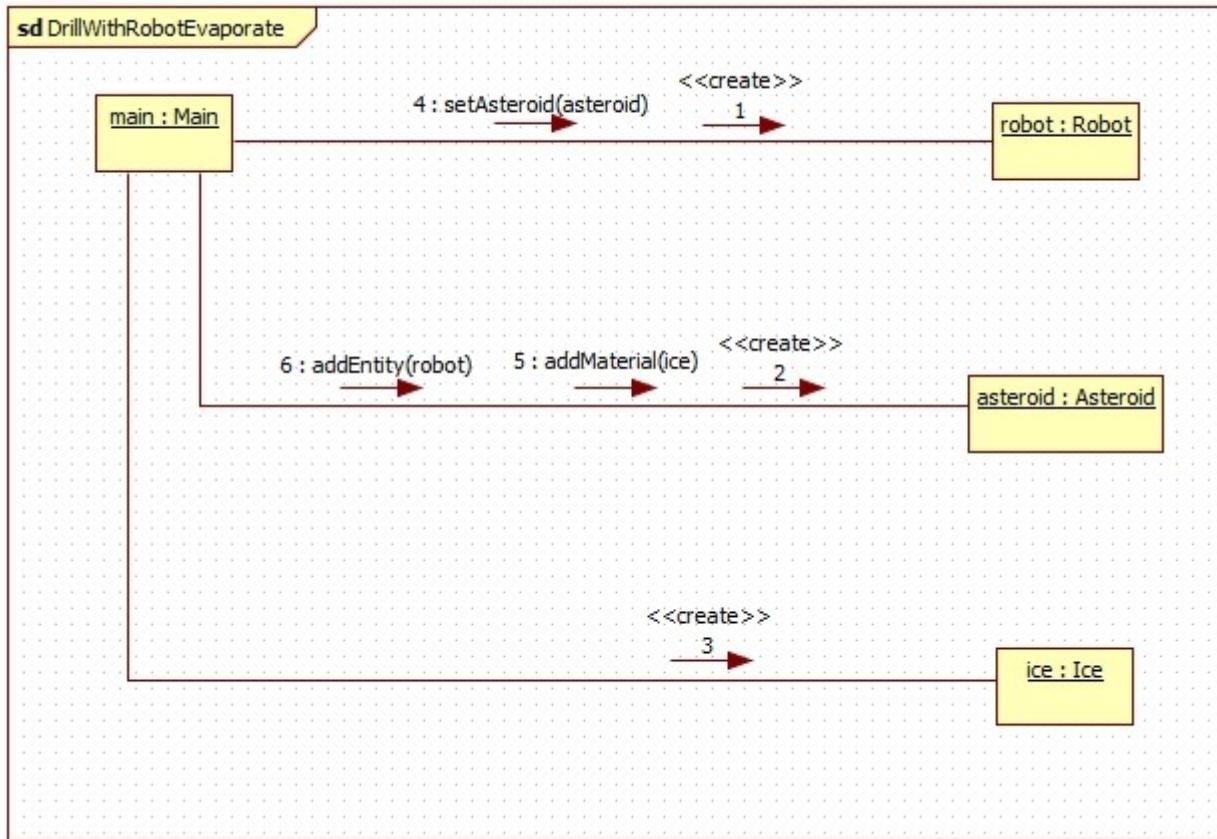
5.6.8 Urán visszahelyezése



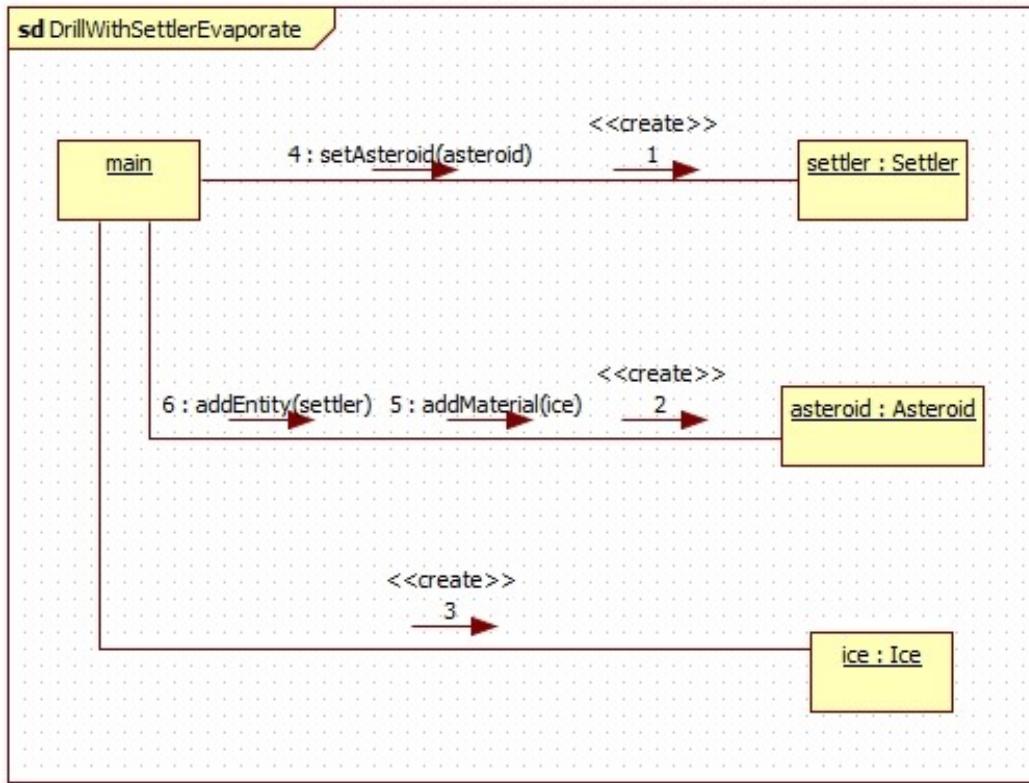
5.6.9 Napvihar történik



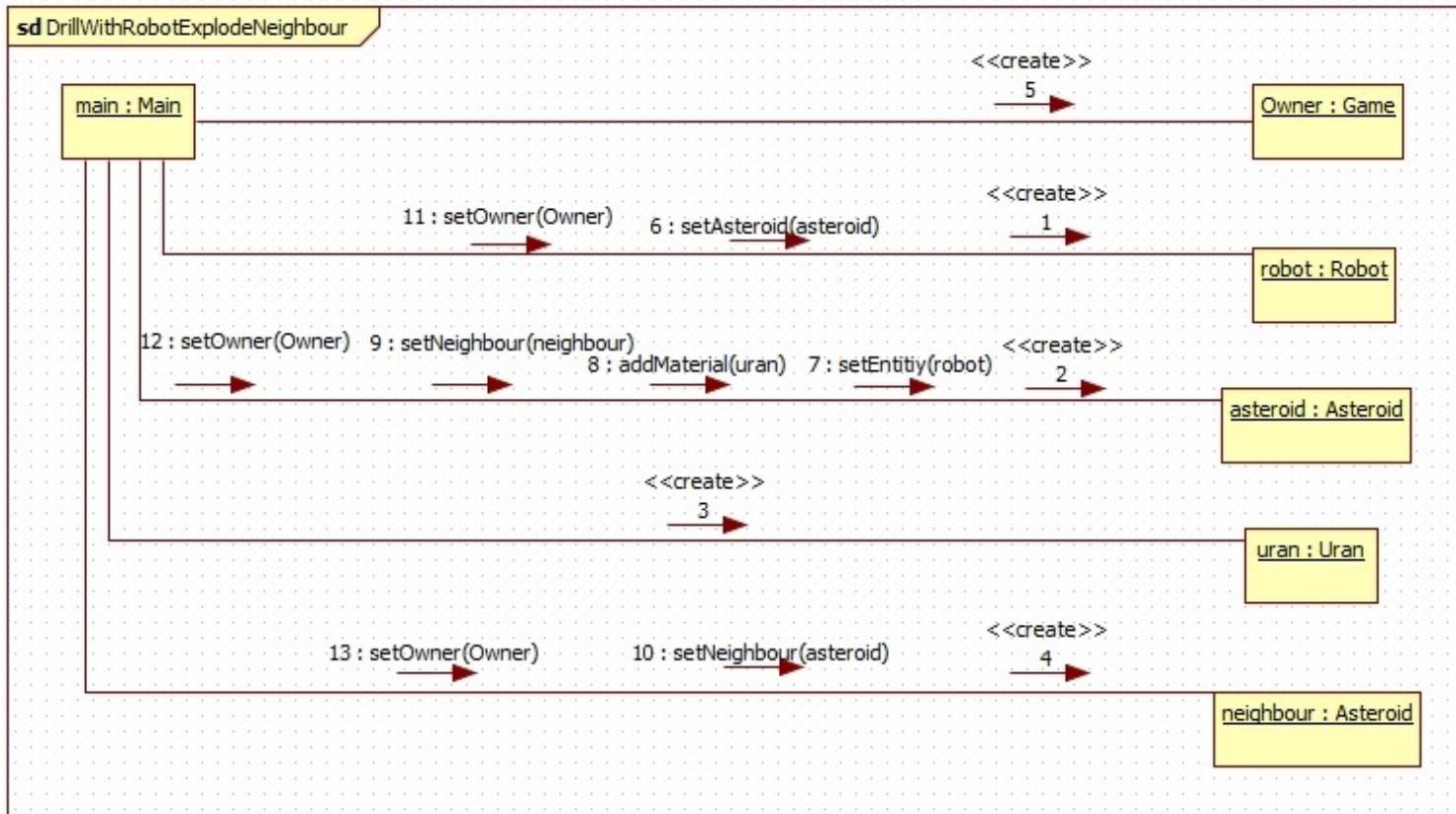
5.6.10 Fúrás robottal, elpárolog

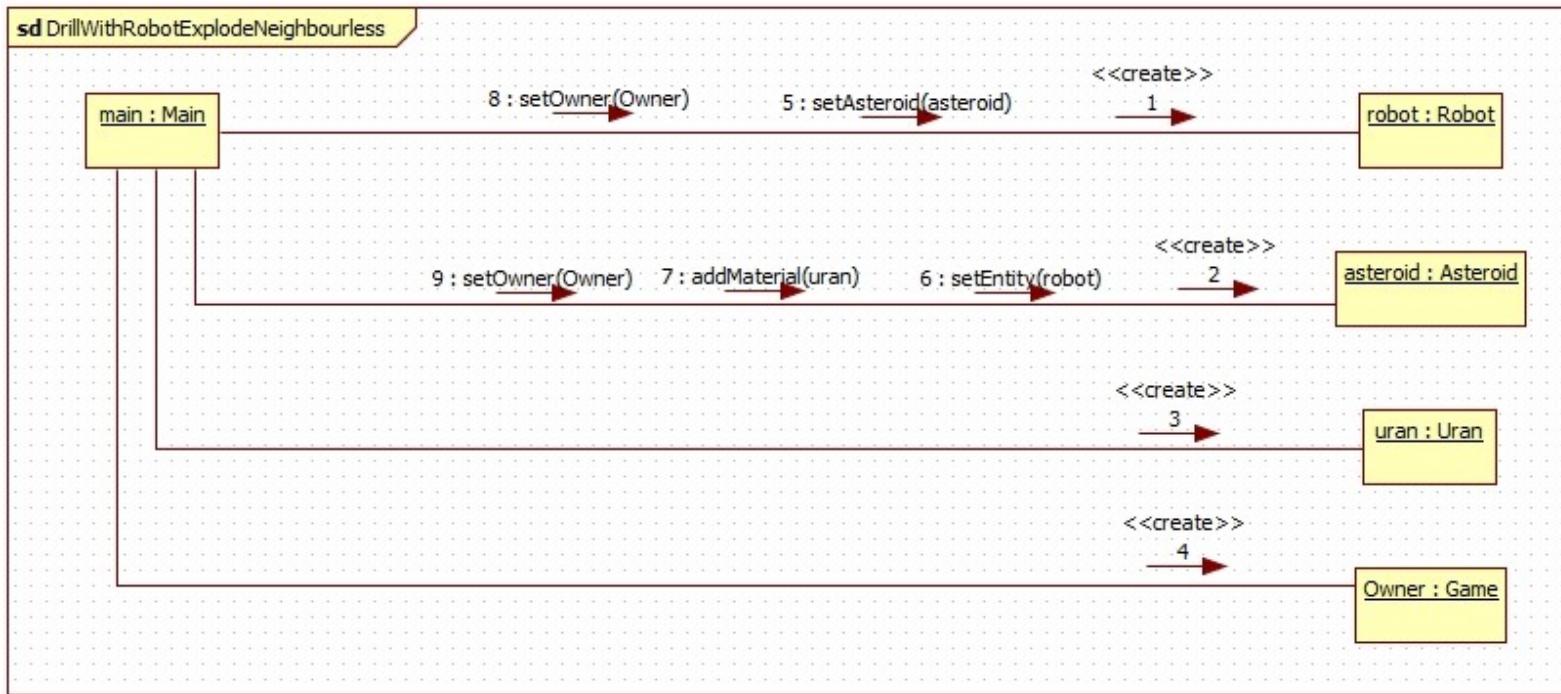


5.6.11 Fúrás telepessel, elpárolog

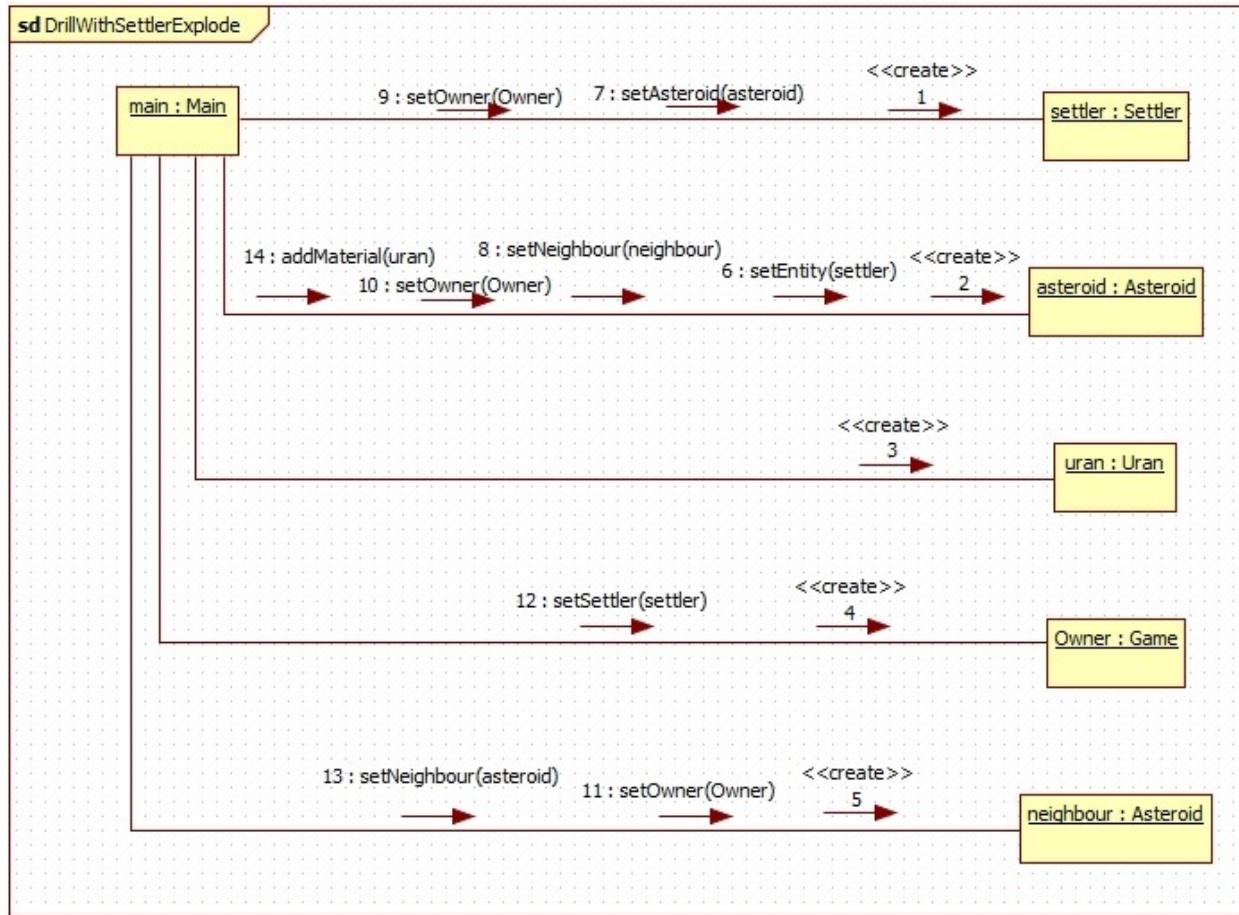


5.6.12 Fúrás robottal, robban, van szomszéd

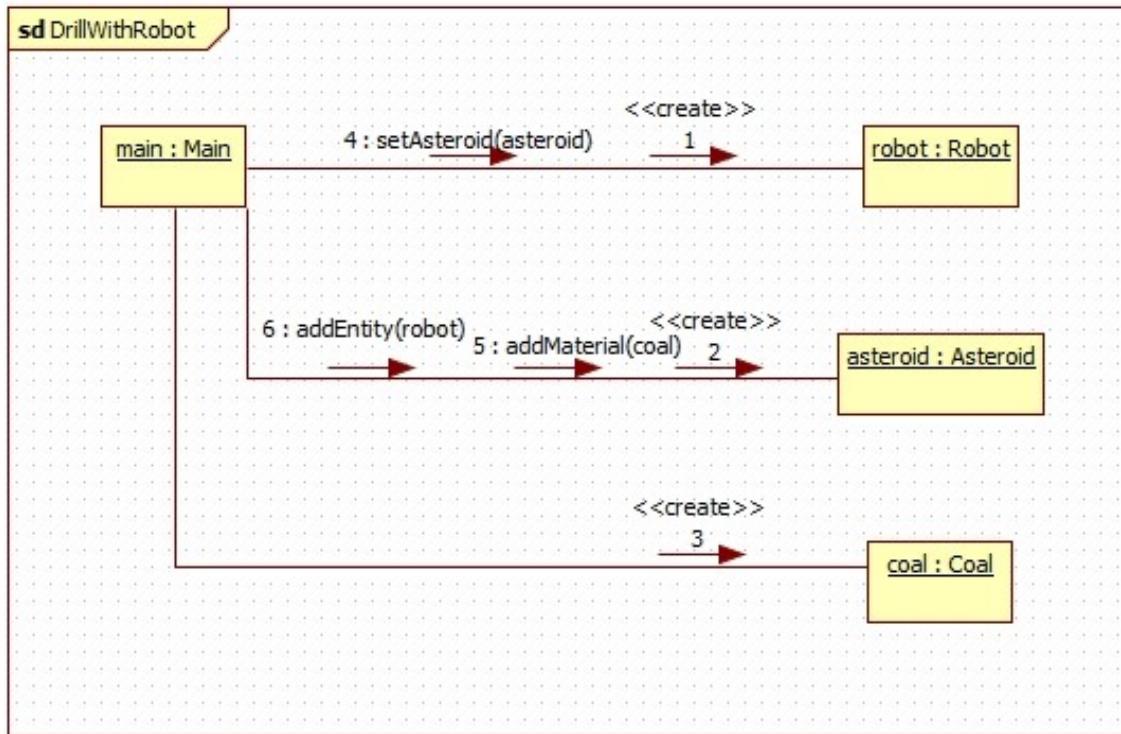


5.6.13 Fúrás robottal, robban, nincs szomszéd

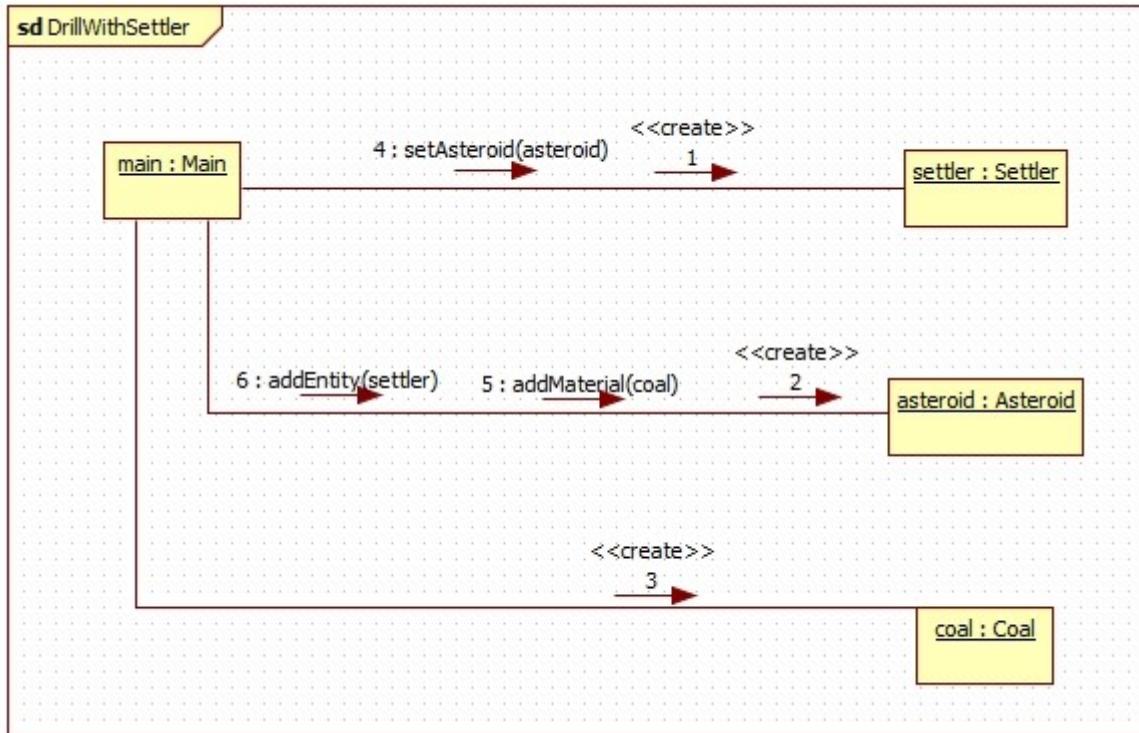
5.6.14 Fúrás telepessel, robban



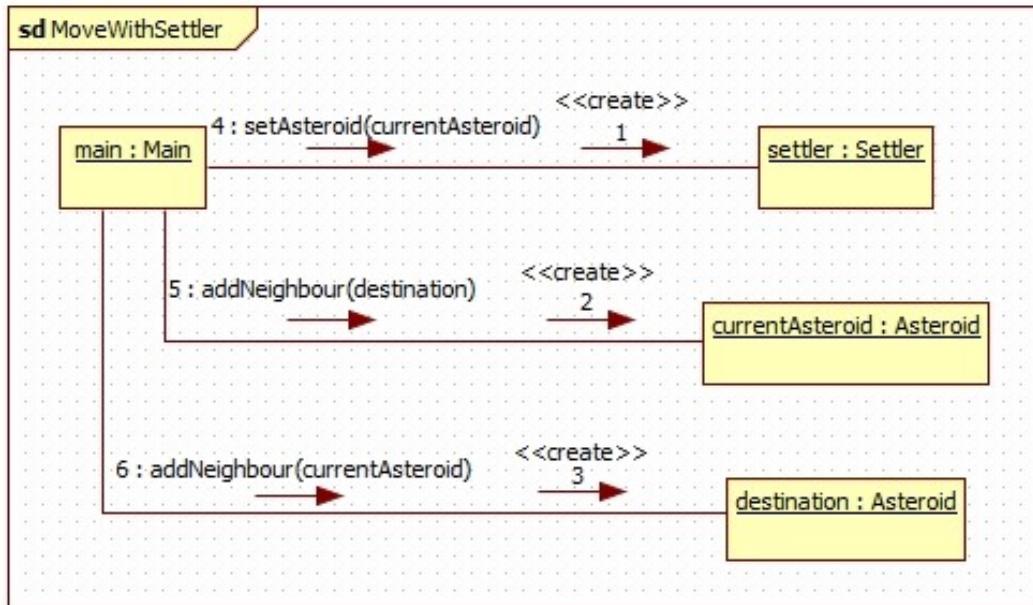
5.6.15 Fúrás robottal



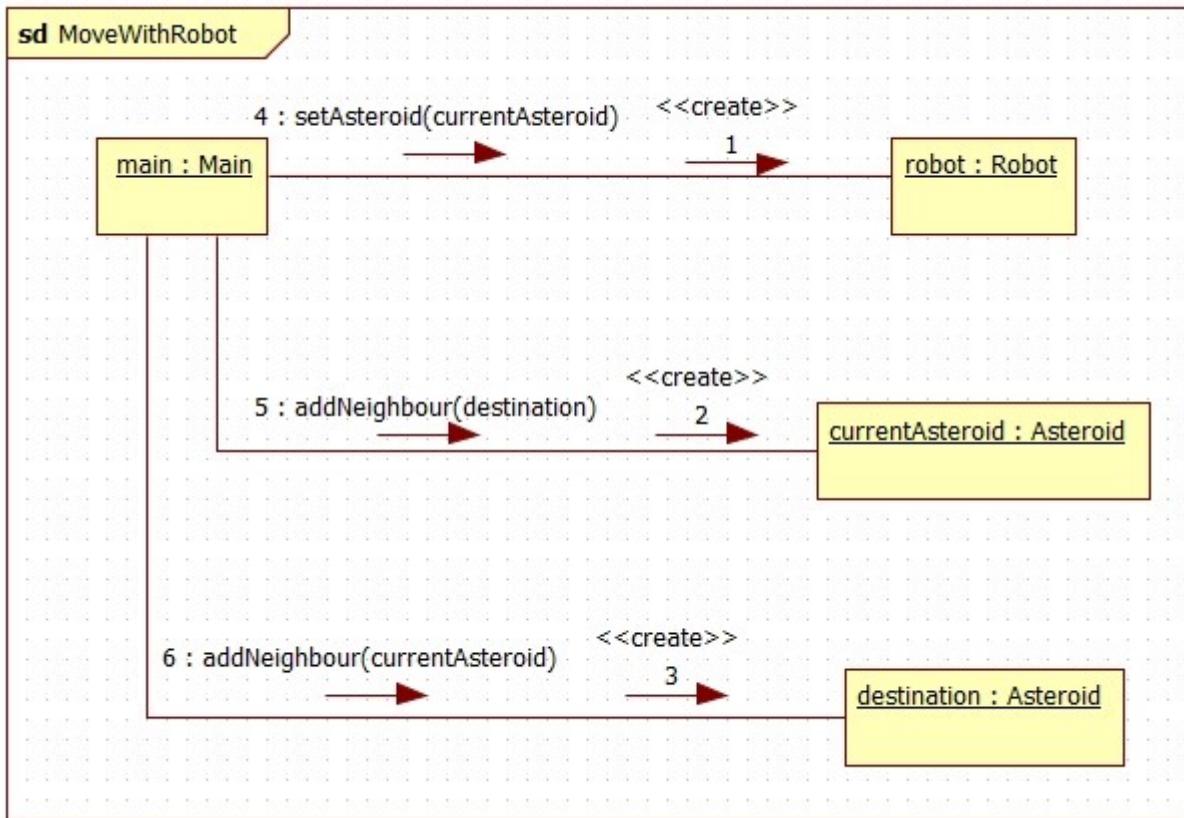
5.6.16 Fúrás telepessel



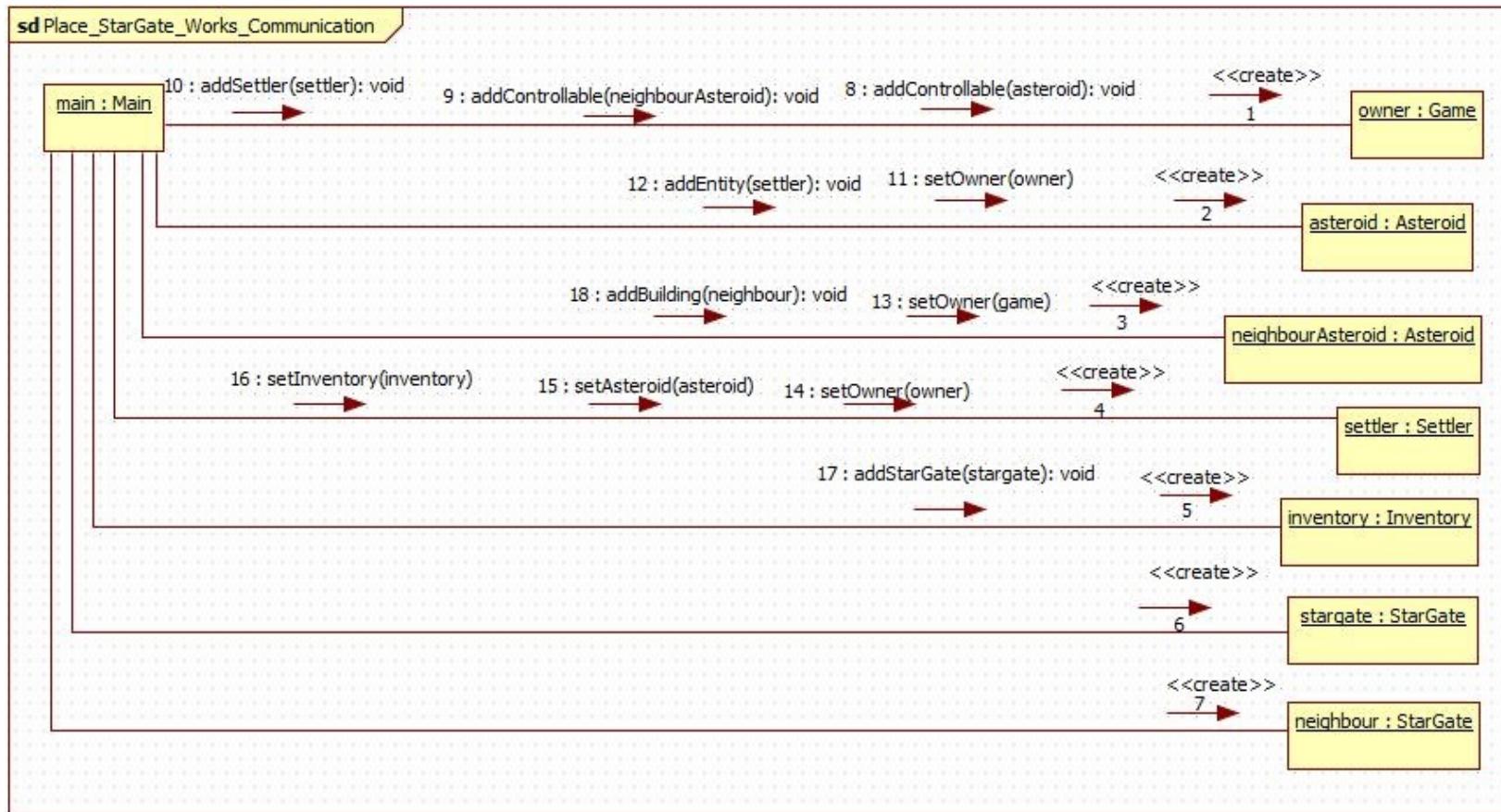
5.6.17 Fúrás telepessel

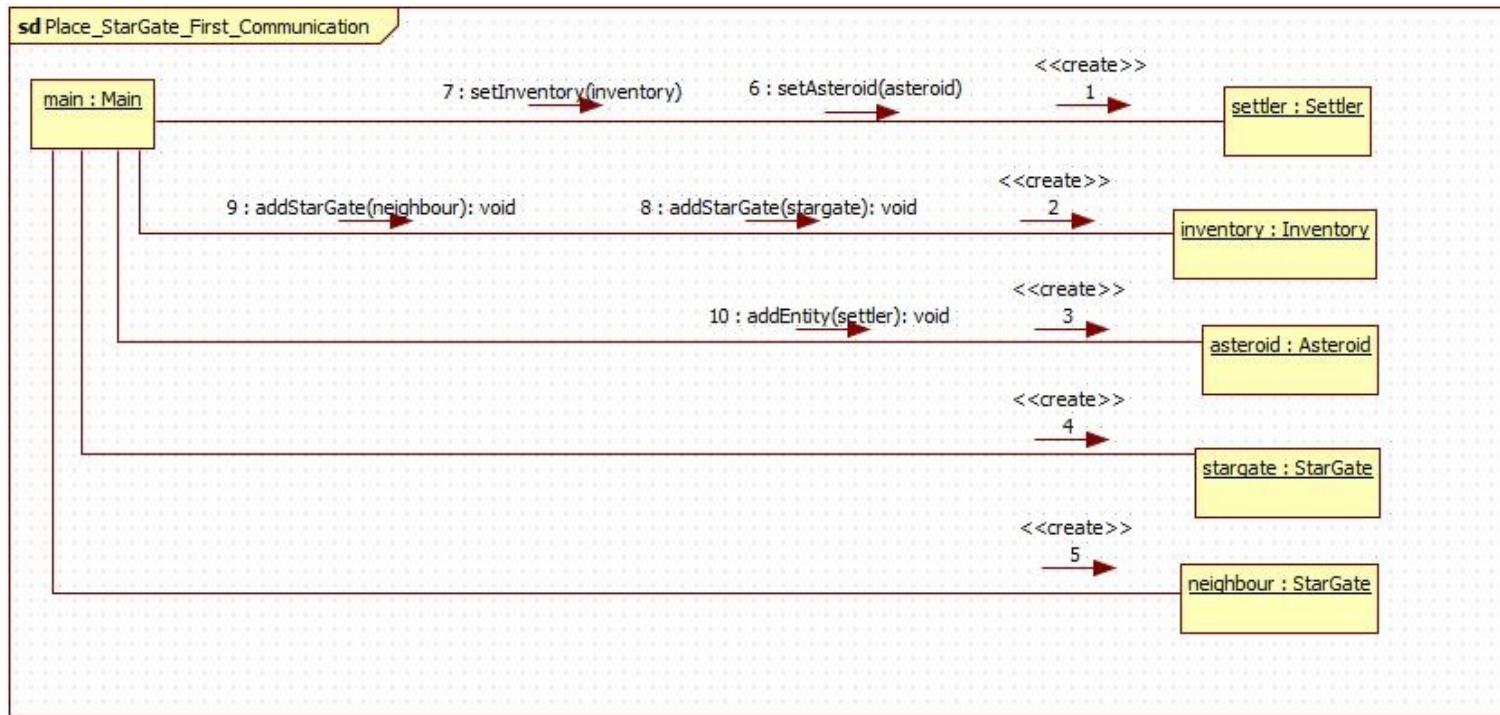


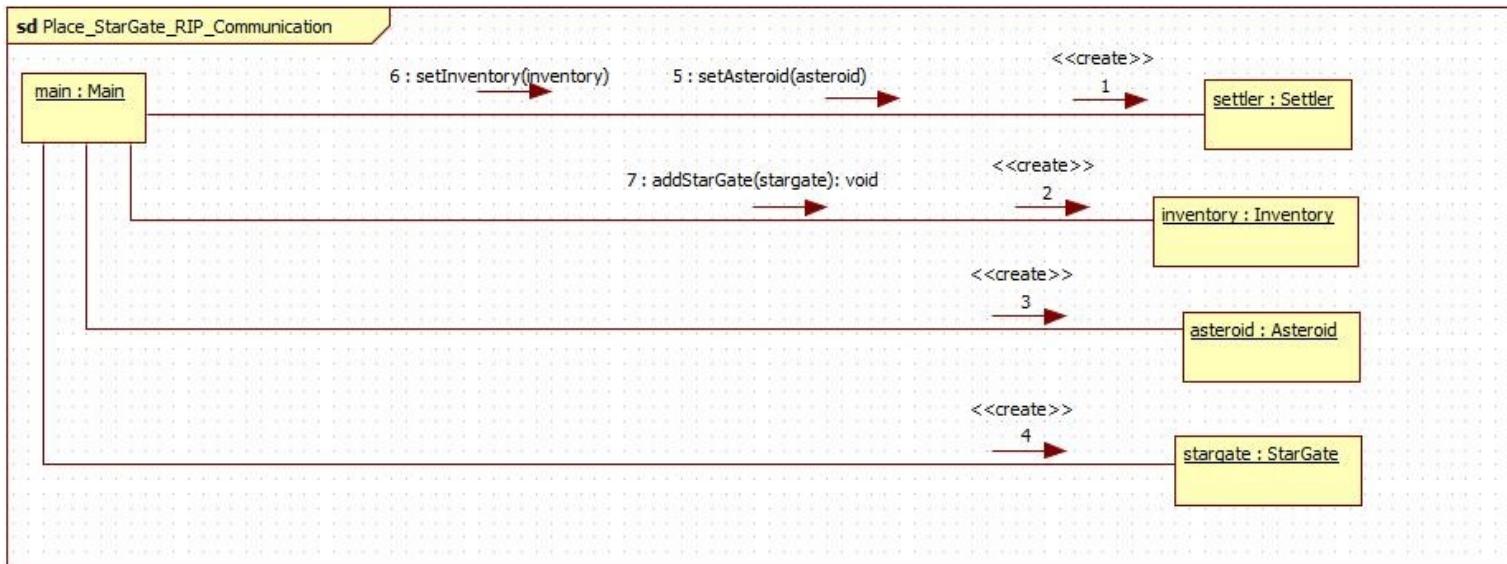
5.6.18 Mozgás robottal



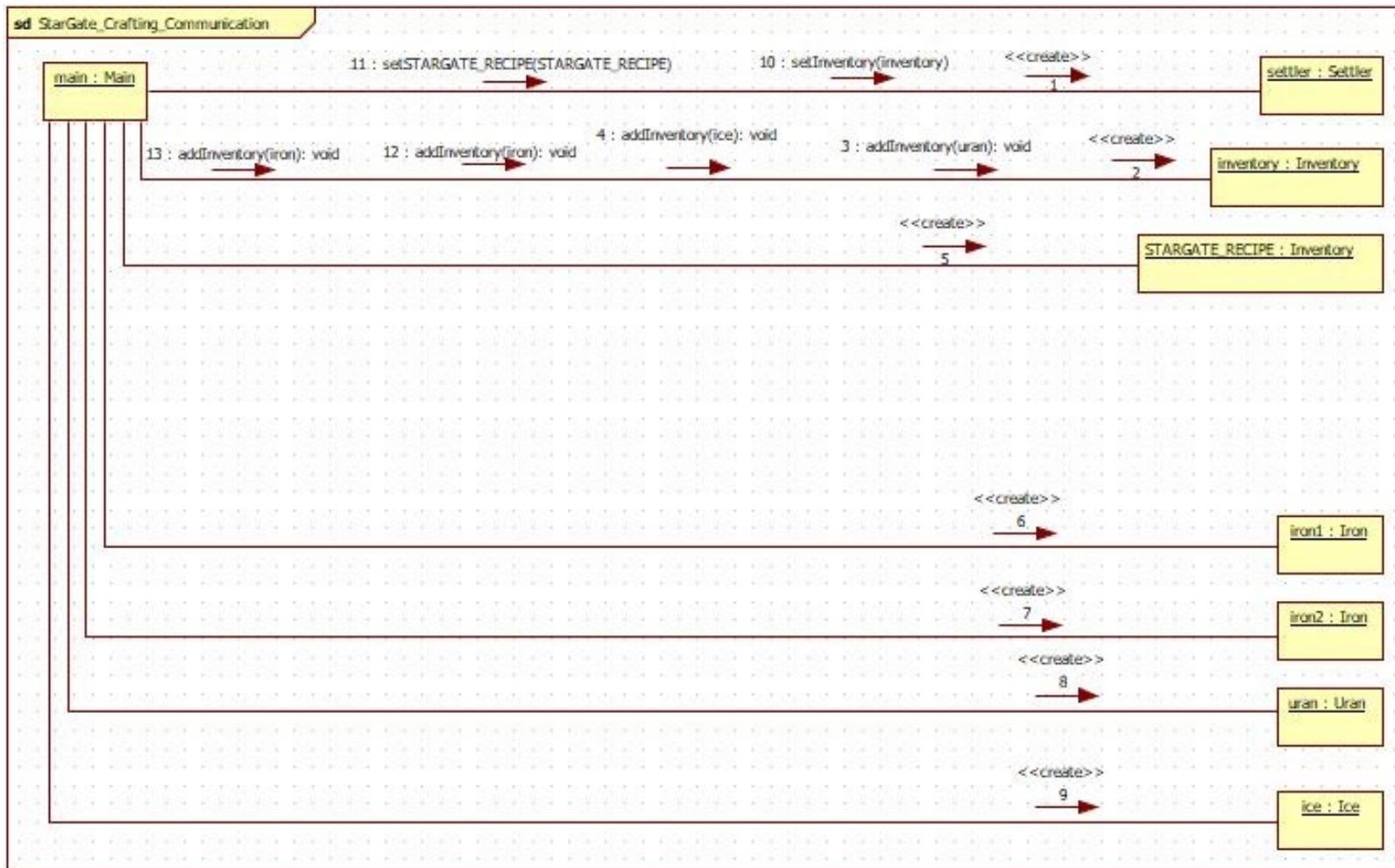
5.6.19 Teleportkapu lehelyezése, pár egy másik aszteroidán.



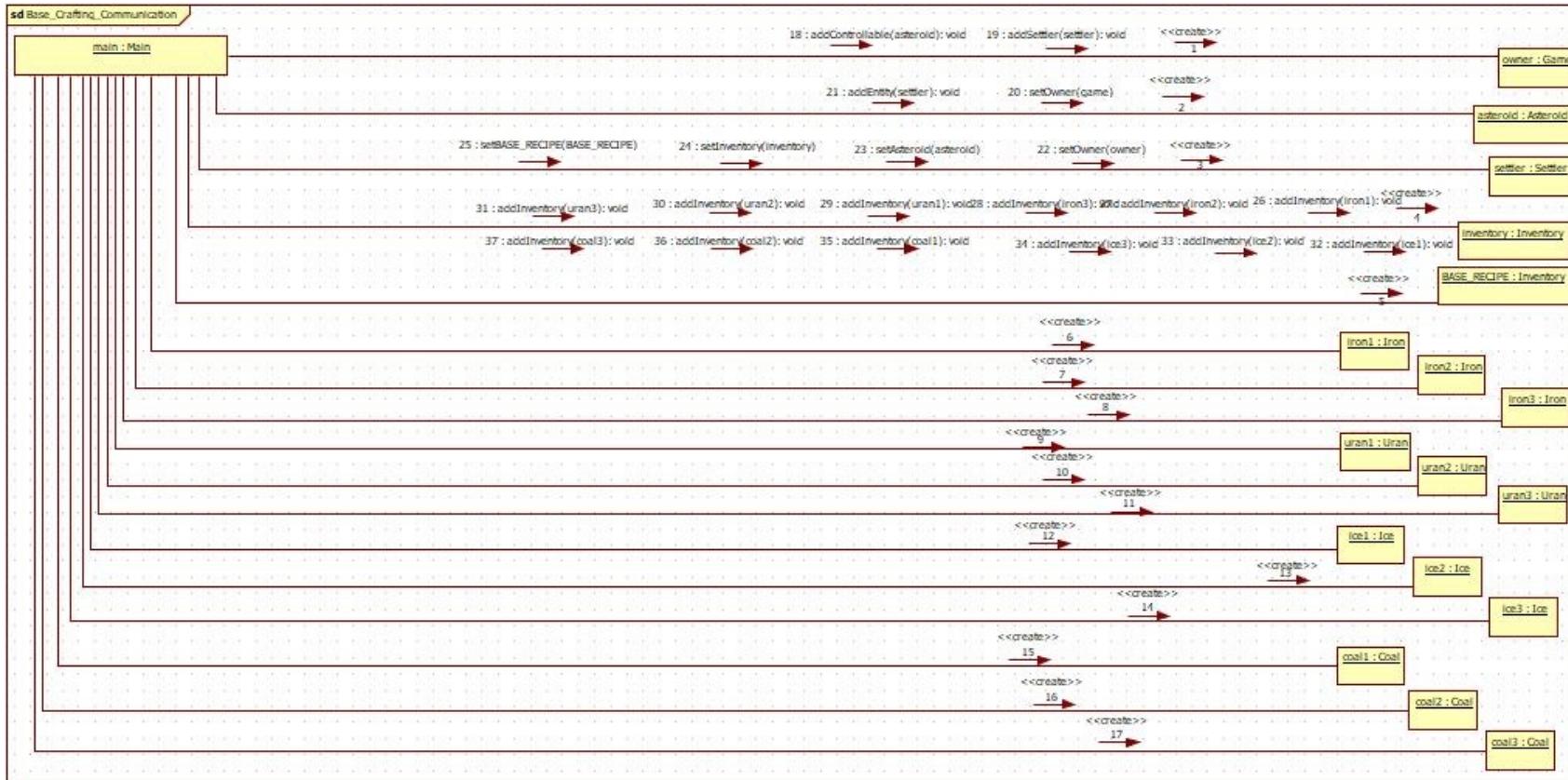
5.6.20 Teleportkapu lehelyezése, pár a telepes inventory-jában.

5.6.21 Teleportkapu lehelyezése, pár már elpusztult.

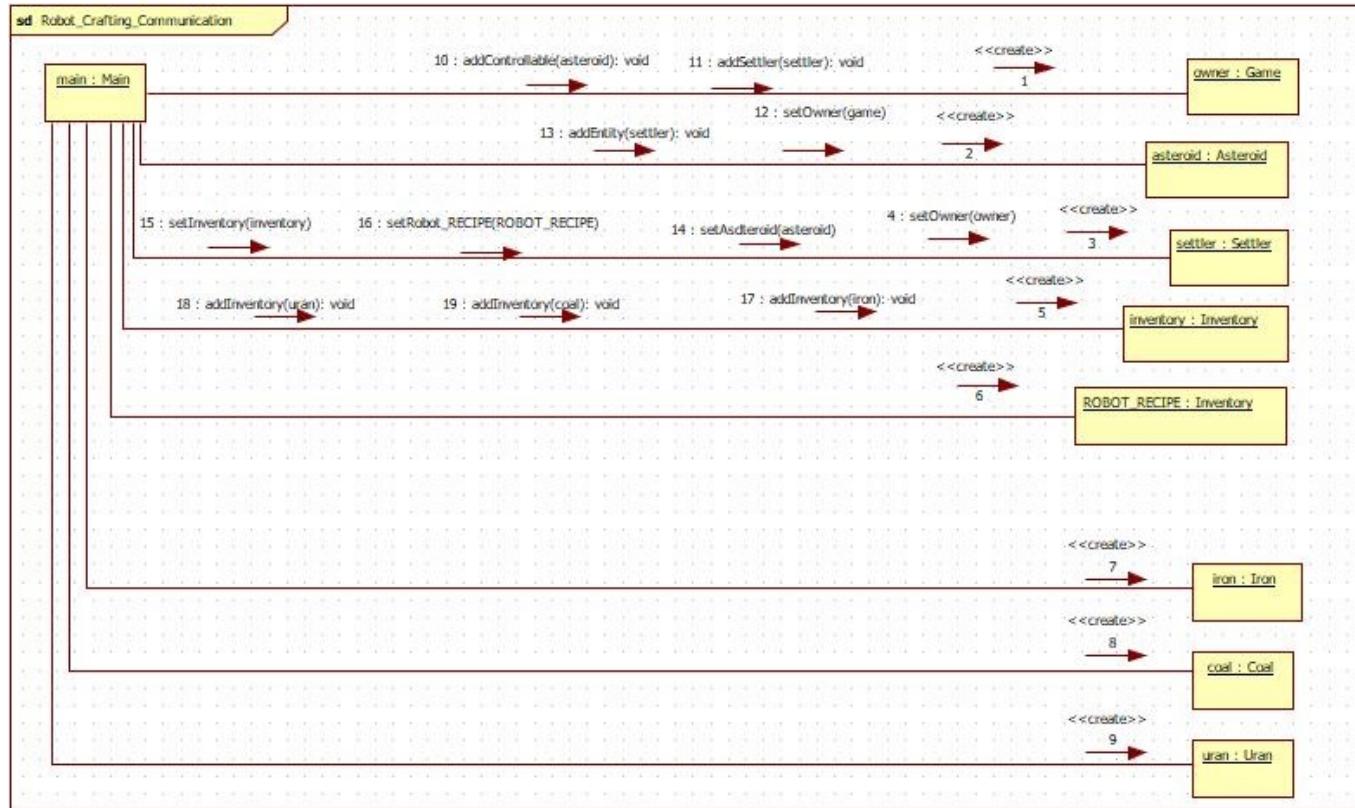
5.6.22 Teleportkapu építése



5.6.23 Bázis építése



5.6.24 Robot építése



5.7 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztvevők	Leírás
2021.03.9. 20:00	2 óra	Tóth Bárkányi Simon Mohácsi Kárpáti	Értekezlet. Döntés: Tóth, Bárkányi, Simon, Kárpáti, elkészíti szekvenciadiagramokat és kommunikációsdiagramokat, Mohácsi a use-case leírásokat.
2021.03.12. 15:00	4 óra	Tóth Bárkányi Simon Mohácsi Kárpáti	Értekezlet: A csapat megbeszélte a felmerülő problémákat a kiadót részek elkezdésével, elkészítésével. WhiteStarUML a git merge-el szét esik, ezért meg egyezünk, hogy egyszerre csak 1 ember dolgozik vele.
2021.03.21. 20:00	4 óra	Tóth Bárkányi Simon Mohácsi Kárpáti	Értekezlet: Az elkészült szekvenciadiagramokat és kommunikációs diagramokat átbeszéltük, és ezeket egyeztettük a use-case-ekkel, és egymással.
2021.03.22. 20:30	5 óra	Tóth Bárkányi Simon Mohácsi Kárpáti	Csapat munka: képek elkészítése a dokumentációhoz, kohézió ellenőrzésé, kisebb elnevezési hibák javítása.