

## 6. Szkeleton beadása

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

2021-03-22

## 6. Szkeleton beadás

### 6.1 Változtatások

A változtatások esetén az érintett szekvenciák mellett a kommunikációs

A kommunikációs diagrammokon az *Asteroid addEntity(Entity e)* függvénye helyett a *setEntity(Entity e)* szerepel, de javításra kerültek. Működésbeli eltérést nem okoz, így az érintett elemek nem kerülnek feltüntetésre.

A Fúrás robottal, robban kommunikációs diagrammokon eddig az *owner* nem kapta meg a *Controllable*-ket.

A mozgással kapcsolatos kommunikációs diagrammokban hibásan az aszteroida nem ismeri a rajta lévő entitást. Módosítás miatt érintett diagrammok:

- 5.6.17 Fúrás telepessel
- 5.6.18 Mozgás telepessel

Az aszteroida felrobbanása során a rajta lévő épületek eddig nem kerültek értesítésre az esemnyről. Módosítás miatt érintett diagrammok:

- 5.5.12 Fúrás robottal, robban, van szomszéd
- 5.5.13 Fúrás robottal, robban, nincs szomszéd
- 5.5.14 Fúrás telepessel, robban

A teleportkapu készítésénél eddig a párok nem tudták ki a párjuk, de ez is javításra került. Módosítás miatt érintett diagrammok:

- 5.5.22 Teleportkapu építése

Eddig az aszteroida és telepes a bányászás során külön saját maguk ellenőrizték állapotváltozóikat, de ez a telepesben került teljesen áttételre. Diagrammon ez konkrétan nem megfigyelhető.

A robot, kapu és bázis készítésénél változtatások történtek. Egyrészt eddig egy függvényként szerepelt a dolgok elkészíthetőségének a vizsgálata és az anyagok kivétele a készletekből. Ez a *bool subSet(Inventory i)* függvény volt, de a funkcionalitása szétválasztásra került. Most már a *Inventory subSet(Inventory i)* metódus megnézi mi kellhet még a építéshez és visszaadja azt, az *Inventory subtraction(Inventory i)* pedig ki is veszi a kivehető elemeket, de ez is visszaadja ami még kimaradt. Ezekre a változtatásokra azért volt szükség, mivel a bázis építéséhez több nyersanyag kell, mint amennyi egy telepesnél elérhető és ezért azok között végig kell iterálni. Ez az utóbbi a bázisépítés változtatásait is összefoglalja. Módosítás miatt érintett diagrammok:

- 5.5.22: Teleportkapu építése
- 5.5.23: Bázis építése
- 5.5.24: Robot építése

További változtatás, hogy az *Inventory* esetében a konstruktorban állítható a kapacitása, így a receptekben eltárolásra kerülhet a telepesek kapacitásától eltérő mennyiségű nyersanyag. Például a bázisépítéshez 12 darab nyersanyag kell, de a telepesnél csak 10-nek szabad elférnie. Diagrammot nem érintett a változás.

Az *Inventory addInventory(Material: m)* függvénye neve *addMaterial(Material: m)*-re változott.

Most már a *Game*-ben az aszteroidákat, telepeseket és Robotokat külön tároljuk.

A *Building* típusoknak eddig az *onPlace* függvénye paraméterként kapta, hogy mely aszteroidára lettek lehelyezve, de ez most már a hívás előtt set-tel történik beállításra. Módosítás miatt érintett diagrammok:

- 5.5.19: Teleportkapu lehelyezése, pár egy másik aszteroidán
- 5.5.20: Teleportkapu lehelyezése, pár a telepes inventory-jában
- 5.5.21: Teleportkapu lehelyezése, pár már elpusztult
- 5.5.23: Bázis építése

## 6.2 Fordítási és futtatási útmutató

### 6.2.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Asteroid.java	9974 byte	2021.03.17. 12:50:47	Az Asteroid osztályt tartalmazza.
Base.java	805 byte	2021.03.17. 12:50:47	A Base osztályt tartalmazza, amely megépítése a játék megnyerését eredményezi.
Building.java	1107	2021.03.17. 12:50:47	A Building osztályt tartalmazza, ami a Base és StarGate osztályok őse.
Coal.java	277 byte	2021.03.17. 12:50:47	A Coal osztályt tartalmazza, ami a Material leszármazottja.
Controllable.java	263 byte	2021.03.17. 12:50:47	A Controllable interfészt tartalmazza.
Entity.java	2058 byt	2021.03.17. 12:50:47	Az Entity őosztályt tartalmazza.
Game.java	4845 byte	2021.03.17. 12:50:47	A Game osztályt tartalmazza, ami a játék fő osztálya.
Ice.java	633 byte	2021.03.17. 12:50:47	Az Ice osztályt tartalmazza, ami a Material leszármazottja.
Inventory.java	5105 byte	2021.03.17. 12:50:47	Az Inventory osztályt tartalmazza, amely nyersanyagokat tárol.
Iron.java	324 byte	2021.03.17. 12:50:47	Az Iron osztályt tartalmazza, ami a Material leszármazottja.
Main.java	50278 byte	2021.03.17. 12:50:47	A Main osztályt tartalmazza, amely a skeleton tesztelésért felelős.
Material.java	2589 byte	2021.03.17. 12:50:47	A Material osztályt tartalmazza, ami az egyes nyersanyag típusok őse.
Planet.java	890 byte	2021.03.17. 12:50:47	A Planet osztályt tartalmazza, ami az Asteroid és Sun őse.
Robot.java	1863 byte	2021.03.17. 12:50:47	A Robot osztályt tartalmazza, ami az Entity leszármazottja.
Settler.java	5807 byte	2021.03.17. 12:50:47	A Settler osztályt tartalmazza, ami az Entity leszármazottja.
StarGate.java	2268 byte	2021.03.17. 12:50:47	Az StarGate osztályt tartalmazza.
SkeletonBuildScript.bat	90 byte	2021.03.22. 10:52:02	mkdir ./bin javac -d ./bin src/main/*.java jar cfve Skeleton.jar main.Main -C ./bin/ .
SkeletonRunScript.bat	22 byte	2021.03.22. 10:35:39	java -jar Skeleton.jar

### 6.2.2 Fordítás

A fordításhoz szükséges Java Development Kit (JDK).

Csomagoljuk ki a Brainstormers\_skeleton.zip-et.

Futtassuk a SkeletonBuildScript.bat fájlt.

Ez létrehoz egy bin könyvtárat a root könyvtárban és a src mappa tartalmát lefordítva a bin/-be írja.

(Ehhez a binben létrejön egy main alkönyvtár is.)

Végül a lefordított classokat egy Skeleton.jar-ba csomagolja. A Main osztályt határozza meg, mint főosztály.

### 6.2.3 Futtatás

A futtastáshoz a SkeletonRunScript.bat fájlt futtassuk!

Ez a korábban létrehozott Skeleton.jar csomagot futtatja.

A megnyílt parancssorban használhatjuk az elindult skeleton programot.

### 6.2.4 Program használata

A program konzolban használható az előző pontokban leírt futtatás után. A megjelenő menüben a kijelzett menüpontok között a kiválasztott sorszámának a beírásával és enter ütésével választhatunk. A visszalépés hasonló módon történik, amely minden esetben a 0-ás szám választásával történik.

A program futása során a menü által megjelenített opciókon kívüli választás esetén a program futása megszakadhat. A hiba a program újraindításával szüntethető meg.

A program csak az elvárt és kijelzett számokat fogadja el bemenetként.

### 6.3 Értékelés

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Tóth	QEYOW2	20%
Bárkányi	BQI7QQ	20%
Simon	HRSNUG	20%
Mohácsi	T8ZT88	20%
Kárpáti	O1BG0Z	20%

### 6.4 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2021.03.17. 11:00	1 óra	Tóth Bárkányi Simon Mohácsi Kárpáti	Értekezlet. Döntés: Eldöntötök, hogy ki mit csinál. Tóth: robot, settler, entity Mohácsi: Main, buildings, teleport, vase Simon: Game,sun,planet, Bárkányi: Inventory, materials, ice, coal, uran, iron Kárpáti: Aszteroida controlable
2021.03.19. 15:00	2 óra	Tóth Bárkányi Simon Mohácsi Kárpáti	Értekezlet: Elkezdett feladatokban felvetett hibákat megbeszéltük.
2021.03.20. 15:00	3 óra	Tóth Bárkányi Simon Mohácsi Kárpáti	Értekezlet: Felvetett hibák javítás megbeszélése.
2021.03.21. 16:00	6 óra	Tóth Bárkányi Simon Mohácsi Kárpáti	Csapat munka: use case-k tesztelés, felmerülő program béli hibák javítás, bázis elkészítésének közös megcsinálása.
2021.03.22. 9:00	4 óra	Tóth Bárkányi Simon Mohácsi Kárpáti	Csapat megbeszélte és adminisztrálta a dokumentum tartalmát.