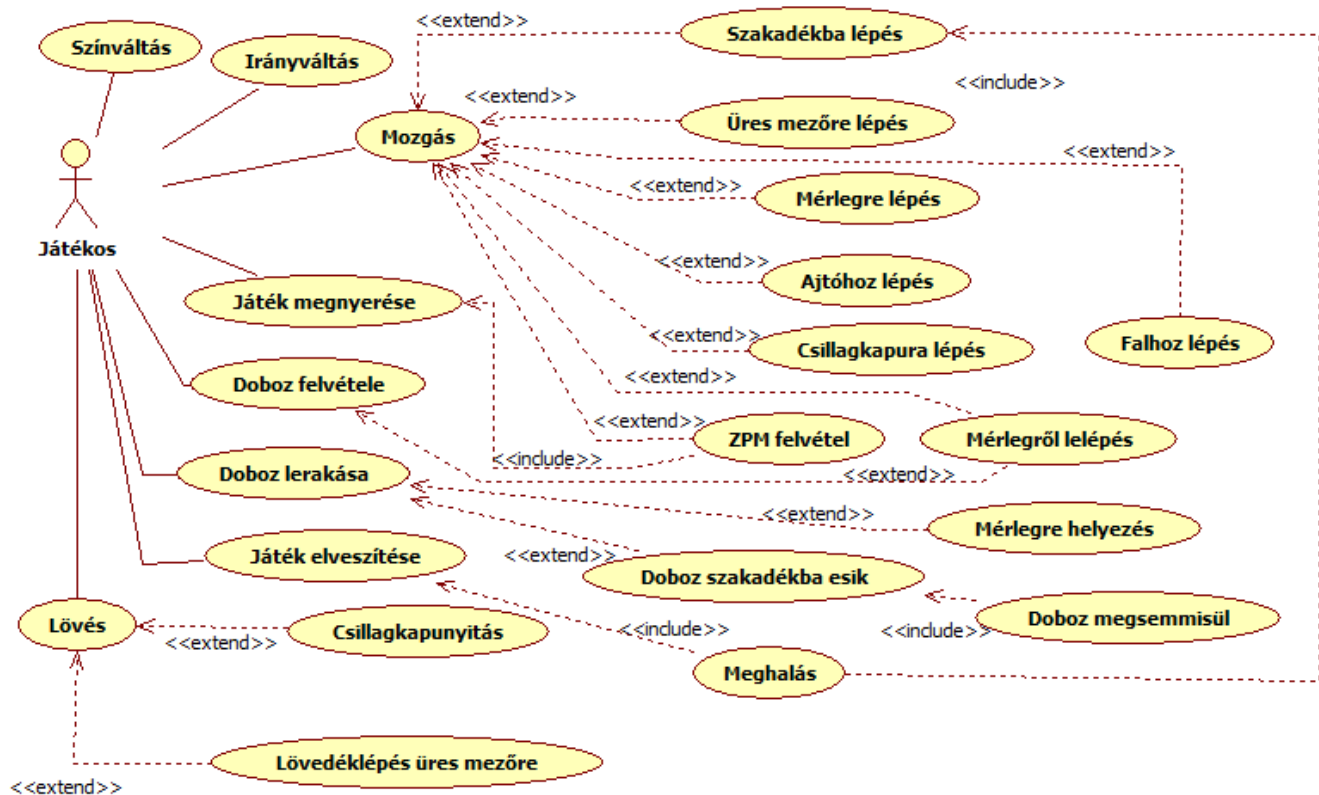


5. Szkeleton tervezése

5.1 A szkeleton modell valóságos use-case-ei

5.1.1 Use-case diagram



5.1.2 Use-case leírások

| | |
|---------------|--|
| Use-case neve | Színváltás |
| Rövid leírás | Szint vált a lövedék. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | A program megváltoztatja a lövedék színét kékről sárgára, vagy sárgáról kékre, és a következő lövés olyan színű lesz, ami be lesz állítva. |

| | |
|---------------|-------------------------|
| Use-case neve | Írányváltás |
| Rövid leírás | Az ezredes irányt vált. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | A játékos irányt vált. |

| | |
|----------------------|--|
| Use-case neve | Mozgás |
| Rövid leírás | O'Neill ezredes átlép egy szomszédos mezőre. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | Magába foglalja a Szakadékba lépést, Üres mezőre lépést, Mérlegre lépést, Ajtóhoz lépést, Csillagkapura lépést, Falhoz lépést, ZPM felvételt, Mérlegről lelépést, és elmozgatja a játékos karaktert egy adott irányba, ha az lehetséges. |

| | |
|----------------------|--|
| Use-case neve | Doboz felvétele |
| Rövid leírás | Az ezredes átlép egy mezőre és felveszi a dobozt.. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | Magába foglalja a Mérlegről lelépést, és ha a játékosnál nincs doboz, és egy doboz mellett áll, akkor pedig azt felveszi. Egyébként nem csinál semmit. |

| | |
|----------------------|--|
| Use-case neve | Doboz lerakása |
| Rövid leírás | Egy doboz lerakása. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | Magába foglalja a Mérlegre helyezést, a Szakadékba lépést, és ha a játékos mellett van hely, és visz egy dobozt, akkor azt leteszi. Egyébként nem csinál semmit. |

| | |
|----------------------|---|
| Use-case neve | Lövés |
| Rövid leírás | Kilő egy lövedéket az adott irányba. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | Kilő egy lövedéket az adott irányba, amíg az falat vagy ajtót nem ér. Ha portálfalat ér, akkor a színnek megfelelő portált nyit. Ha van egy olyan színű portál, mint amelyet a játékos lő, akkor az becsukódik. |

| | |
|----------------------|---|
| Use-case neve | Szakadékba lépés |
| Rövid leírás | Az ezredes szakadékba lép. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | Implementálja a Meghalást, vagyis ha az ezredes mozgása során szakadékba lép, akkor meg kell halnia. Egyébként nem csinál semmit. |

| | |
|----------------------|---|
| Use-case neve | Üres mezőre lépés |
| Rövid leírás | Az ezredes üres mezőre lép. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | Az ezredes mozgása során üres mezőre lép. |

| | |
|----------------------|--|
| Use-case neve | Falhoz lépés |
| Rövid leírás | Az ezredes fal közelébe kerül. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | Az ezredes mozgása során fal közelébe kerül. |

| | |
|----------------------|---|
| Use-case neve | Mérlegre lépés |
| Rövid leírás | Az ezredes mérlegre lép. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | Az ezredes a szomszédos mezőn lévő mérlegre lép, a mérleg lenyomódik, és ezáltal a “hozzákapcsolt” ajtó kinyílik. |

| | |
|----------------------|--|
| Use-case neve | Ajtóhoz lépés |
| Rövid leírás | Az ezredes az ajtóhoz lép. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | Ha az ajtó zárva van, akkor az ezredes nem tud átmenni rajta, így marad az eredeti mezőjén. Ha nyitva van, akkor pedig rálép az ajtó mezejére. |

| | |
|----------------------|---|
| Use-case neve | Csillagkapura lépés |
| Rövid leírás | Az ezredes a csillagkapuhoz lép. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | Az ezredes megközelíti a szomszédos mezőn levő csillagkaput és a Wormhole (féregjárat) által az ezredes a túloldalra kerül. |

| | |
|----------------------|--|
| Use-case neve | Mérlegről lelépés |
| Rövid leírás | Az ezredes lelép a mérlegről. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | Az ezredes az egyik szomszédos mezőre lép a mérlegről, a mérleg felenged, a hozzá kapcsolódó ajtó pedig bezárul. |

| | |
|----------------------|-----------------------------|
| Use-case neve | ZPM felvétel |
| Rövid leírás | Az ezredes ZPM-et vesz fel. |
| Aktorok | Játékos |

| | |
|---------------------|---|
| Forgatókönyv | Az ezredes egy ZPM-et tartalmazó mezőre lép, a felvétel pillanatában pedig a pontszáma nő. A ZPM-et eltávolítjuk a mezőről. |
|---------------------|---|

| | |
|----------------------|--|
| Use-case neve | Mérlegre helyezés |
| Rövid leírás | Az ezredes egy dobozt helyez a mérlegre. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | Az ezredes lerakja a dobozt az előtte lévő mezőre, majd a doboz küld vissza egy Hand-et, mely értesíti az ezredest a lerakás sikerességéről. |

| | |
|----------------------|--|
| Use-case neve | Doboz szakadékba esik |
| Rövid leírás | A doboz szakadékba esik és visszatér. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | Implementálja a doboz megsemmisülését. Egyébként ha az ezredes olyan mezőre teszi a dobozt, akkor az értelemszerűen megsemmisül, majd a kezdeti mezőjére kerül vissza. |

| | |
|----------------------|--|
| Use-case neve | Doboz megsemmisül |
| Rövid leírás | A doboz megsemmisül. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | A doboz szakadékba való esésekor valósul meg. A doboz megsemmisül. |

| | |
|----------------------|---|
| Use-case neve | Csillagkapunyitás |
| Rövid leírás | Az ezredes csillagkaput nyit a vele szemben lévő portálfalon. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | Oneil a vele szemben levő falra kilövi a lövedéket, ami megsemmisül, és egy portál nyílik a helyén. |

| | |
|----------------------|--|
| Use-case neve | Lövedéklépés üres mezőre |
| Rövid leírás | Oneil kilövi a lövedéket és az üres mezőkön halad át. |
| Aktorok | Játékos |
| Forgatókönyv | Oneil kilövi a lövedéket és az a jelenlegi mezőről a szomszédos mezőre "lép" az irányát megtartva. |

5.2 A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok

A szkeleton által elfogadott bemenetek a a menüben megjelenítve:

```
1. Színváltás
2. Irányváltás
3. Mozgás
4. Doboz felvétele
5. Doboz lerakása
6. Lövés
7. Szakadékba lépés
8. Üres mezőre lépés
9. Falhoz lépés
10. Mérlegre lépés|
11. Ajtóhoz lépés
12. Csillagkapura lépés
13. Mérlegről lelépés
14. ZPM felvétel
15. Mérlegre helyezés
16. Doboz szakadékba esik
17. Doboz megsemmisül
18. Csillagkapunyitás
19. Lövedéklépés üres mezőre

Number of seqdiagram?
```

Példák a lehetséges kimenetekre:

Az 3. use-case (Mozgás) lefutásának eredménye:

```
step() | Class: szoftlab.Colonel
      exit() | Class: szoftlab.Field
      enter() | Class: szoftlab.Field
          relocate() | Class: szoftlab.Moving
              remove() | Class: szoftlab.Field
              add() | Class: szoftlab.Field
```

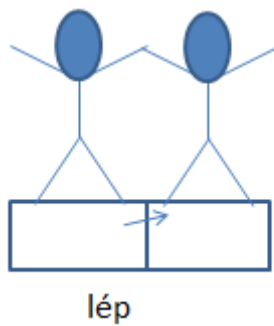
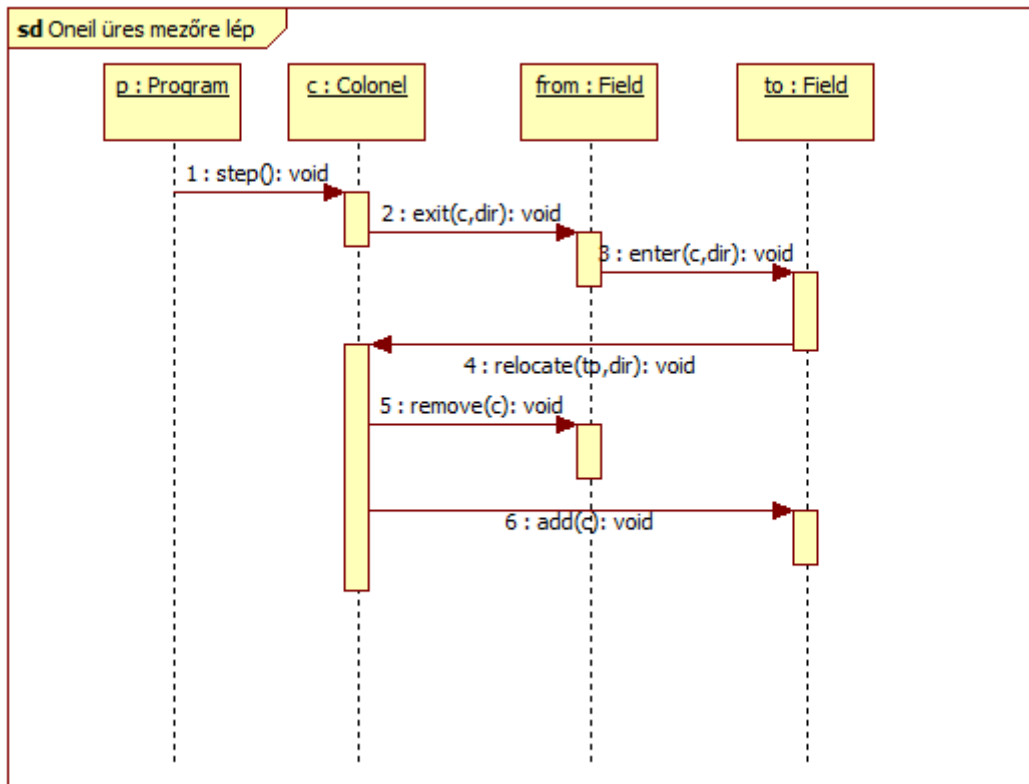
A 10. use-case (Mérlegre lépés) lefuttatásának eredménye:

```
step() | Class: szoftlab.Colonel
      exit() | Class: szoftlab.Field
      enter() | Class: szoftlab.Field
          collide() | Class: szoftlab.Scale
              press() | Class: szoftlab.Scale
                  open() | Class: szoftlab.Door
          relocate() | Class: szoftlab.Moving
              remove() | Class: szoftlab.Field
              add() | Class: szoftlab.Field
```

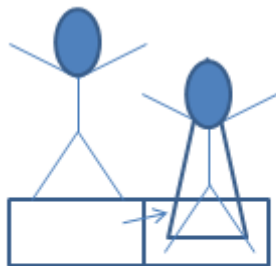
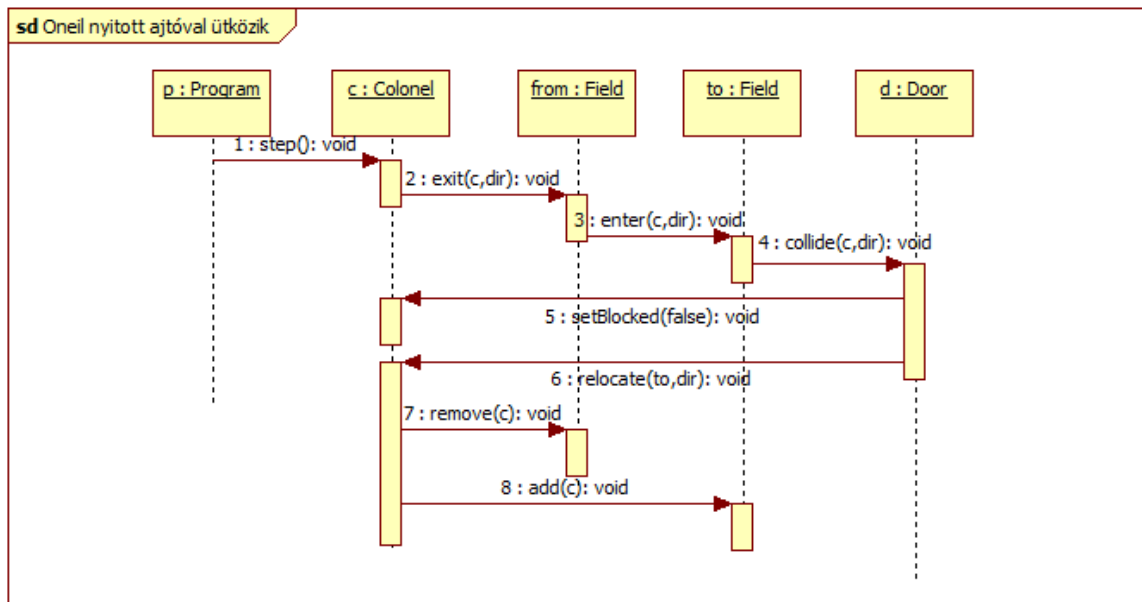
A megjelenítés egyszerű megoldására külön osztály létrehozása megtörtént.

5.3 Szekvencia diagramok a belső működésre

8. Üres mezőre lépés/3.Mozgás



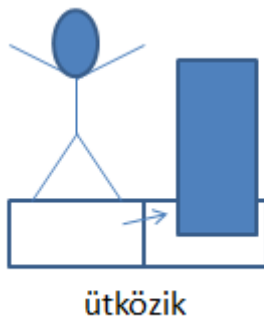
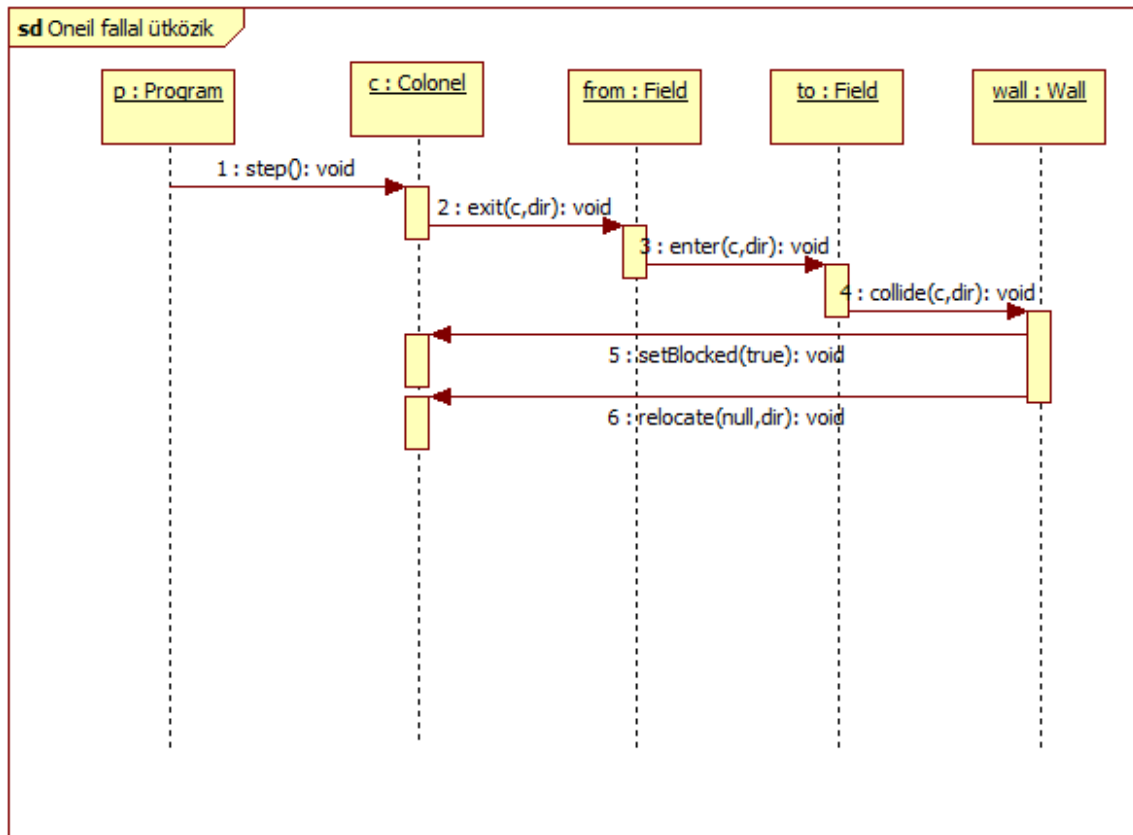
11. Ajtóhoz lépés/3.Mozgás



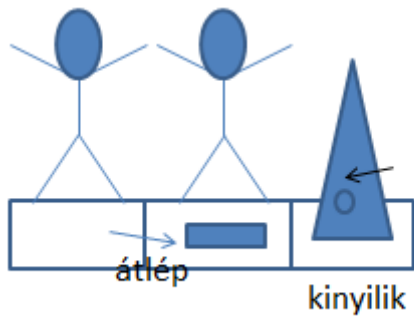
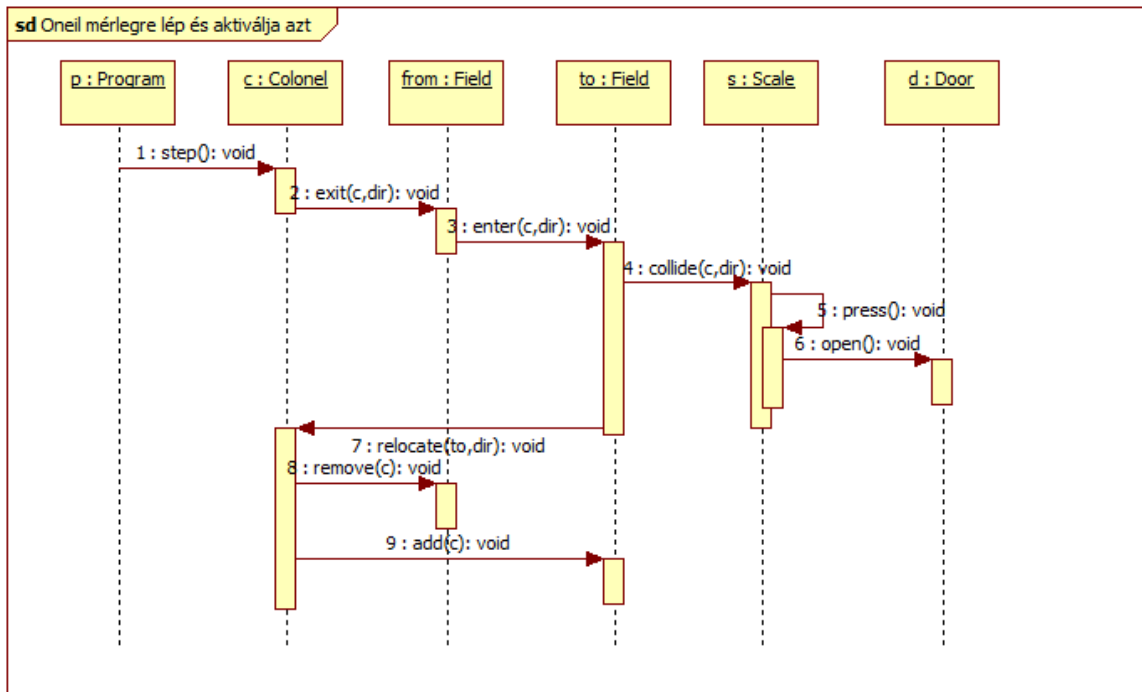
ütközik

lép

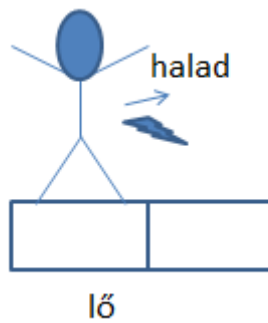
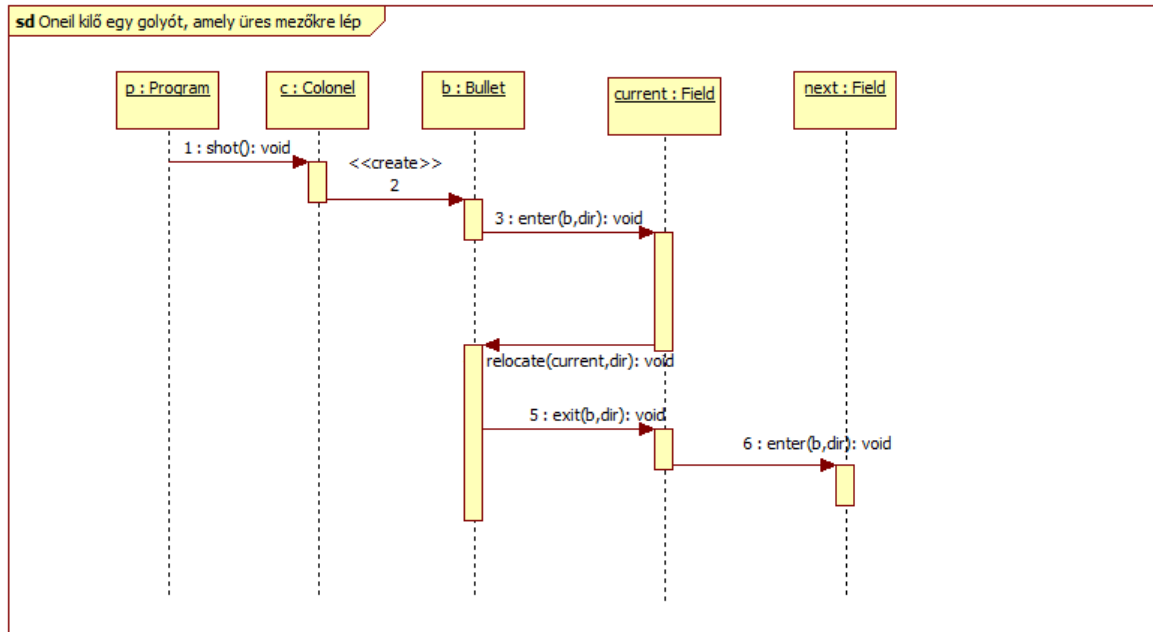
9. Falhoz lépés/3.Mozgás



10. Mérlegre lépés/3.Mozgás

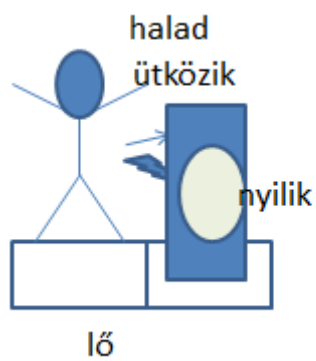
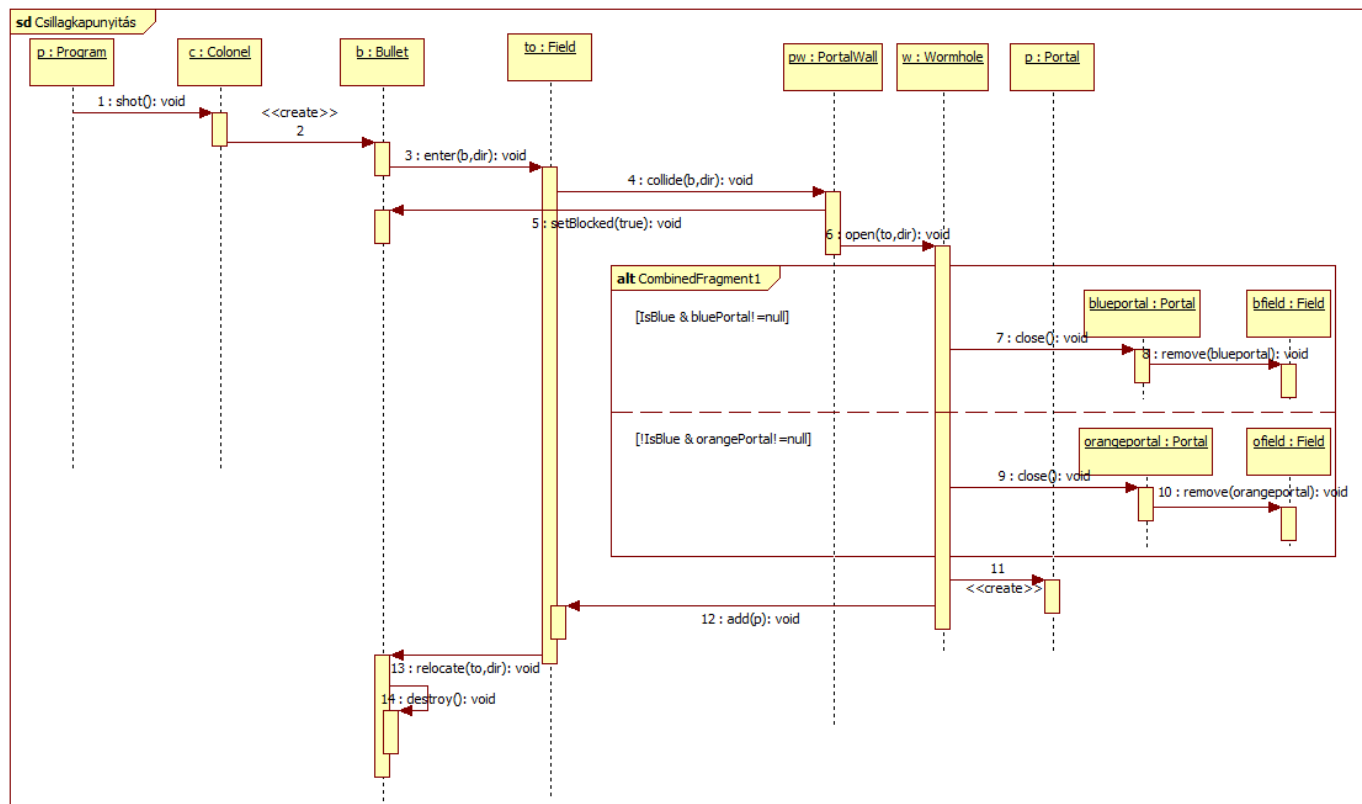


19. Lövedéklépés üres mezőre/6. Lövés

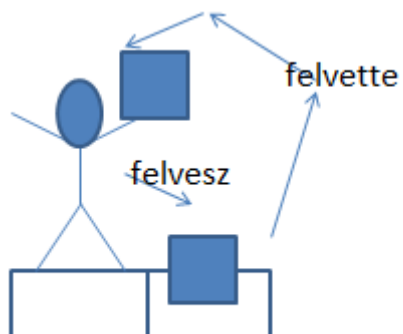
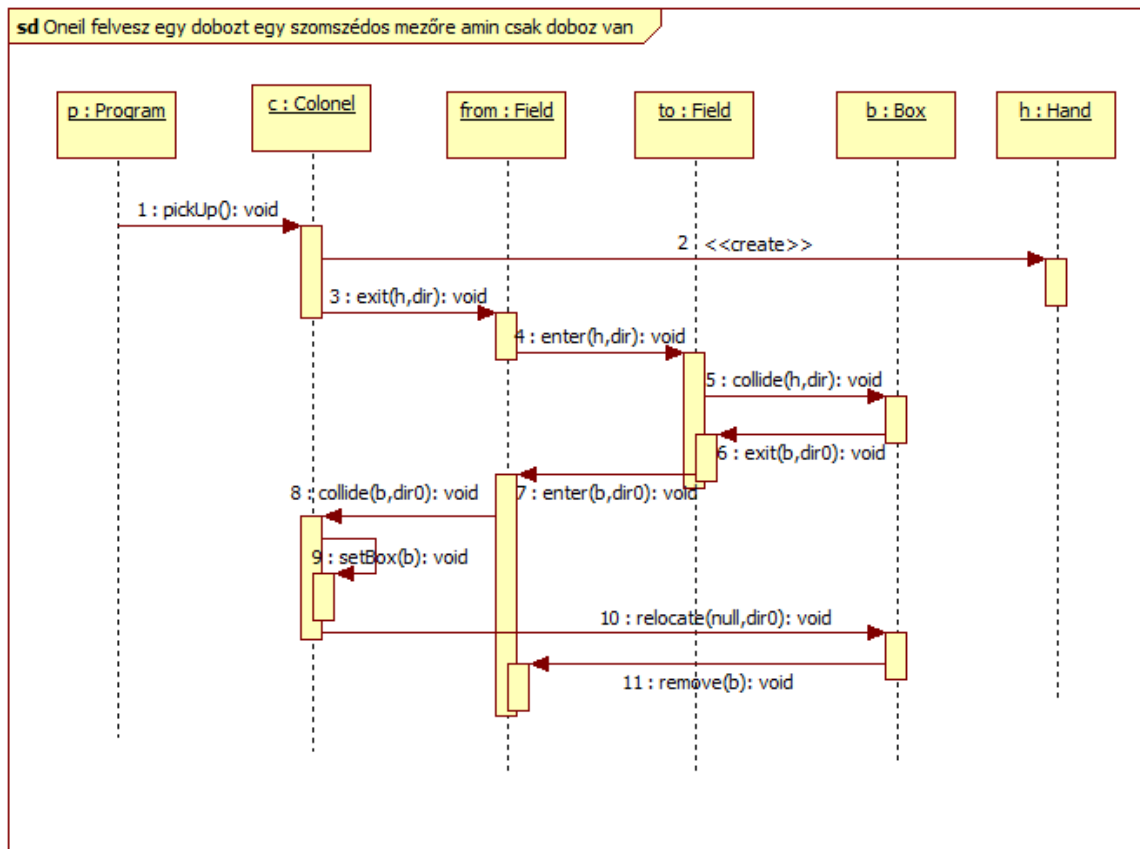


18. Csillagkapunyitás/6. Lövés

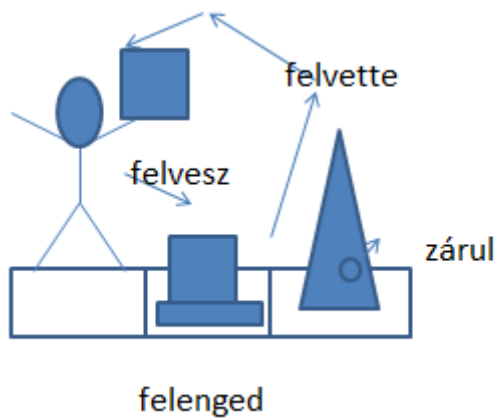
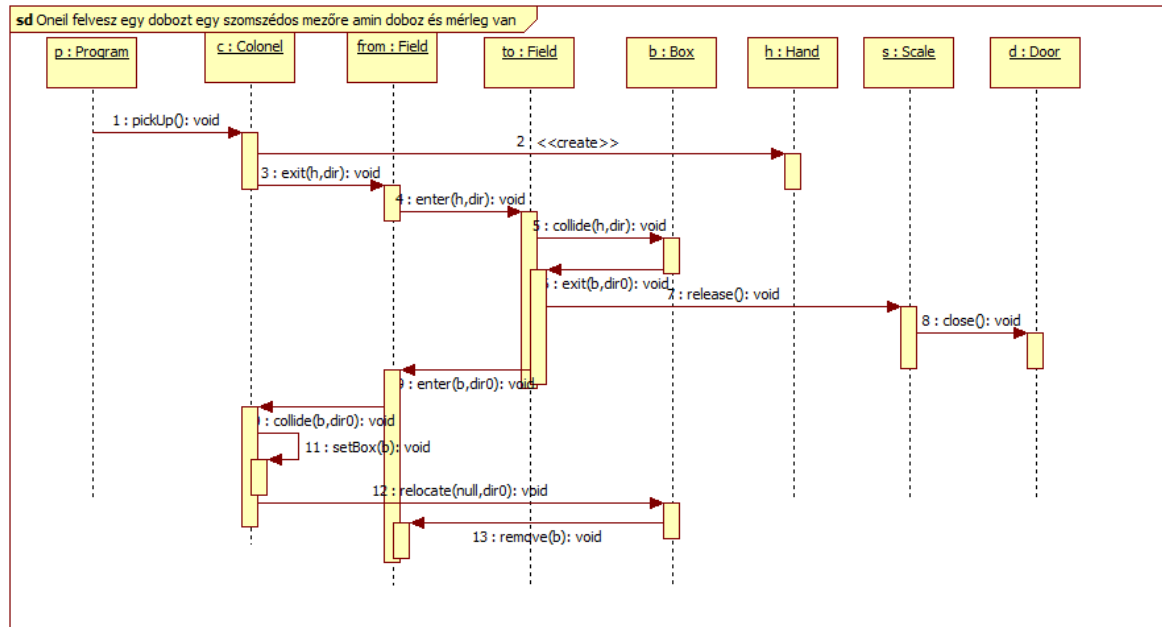
Csillagkapu nyitás: Az ezredes ellő egy golyót, mely PortalWallba ütközik majd elkészül egy kapu



4. Doboz felvétele

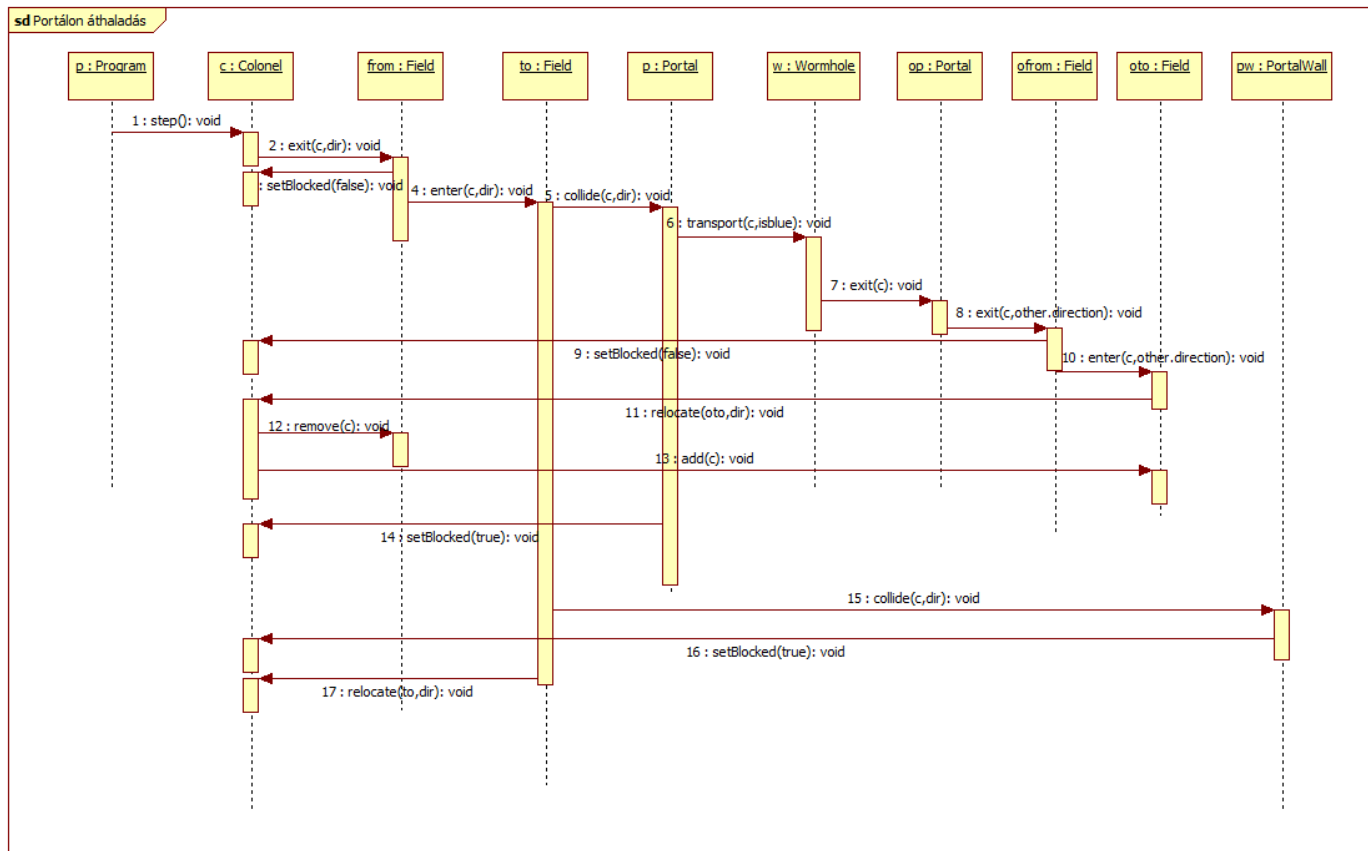


4. Doboz felvétele

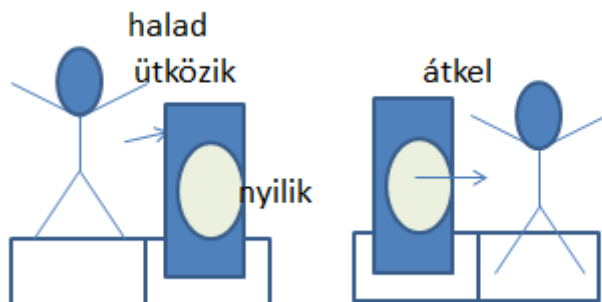


leopold_

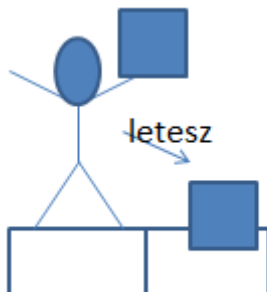
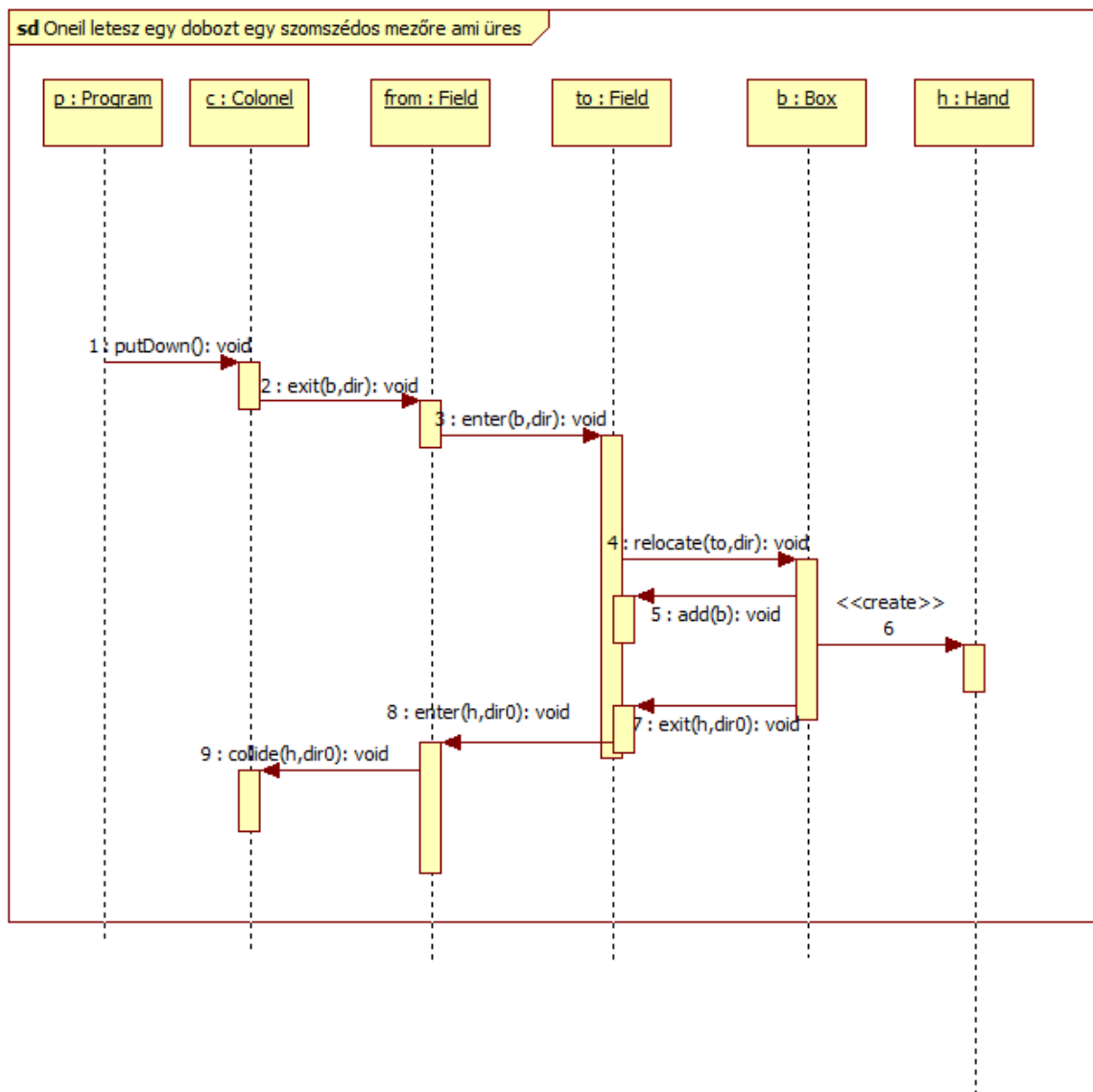
12. Csillagkapura lépés/3.Mozgás



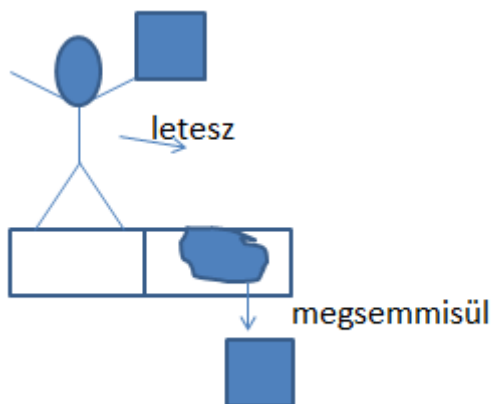
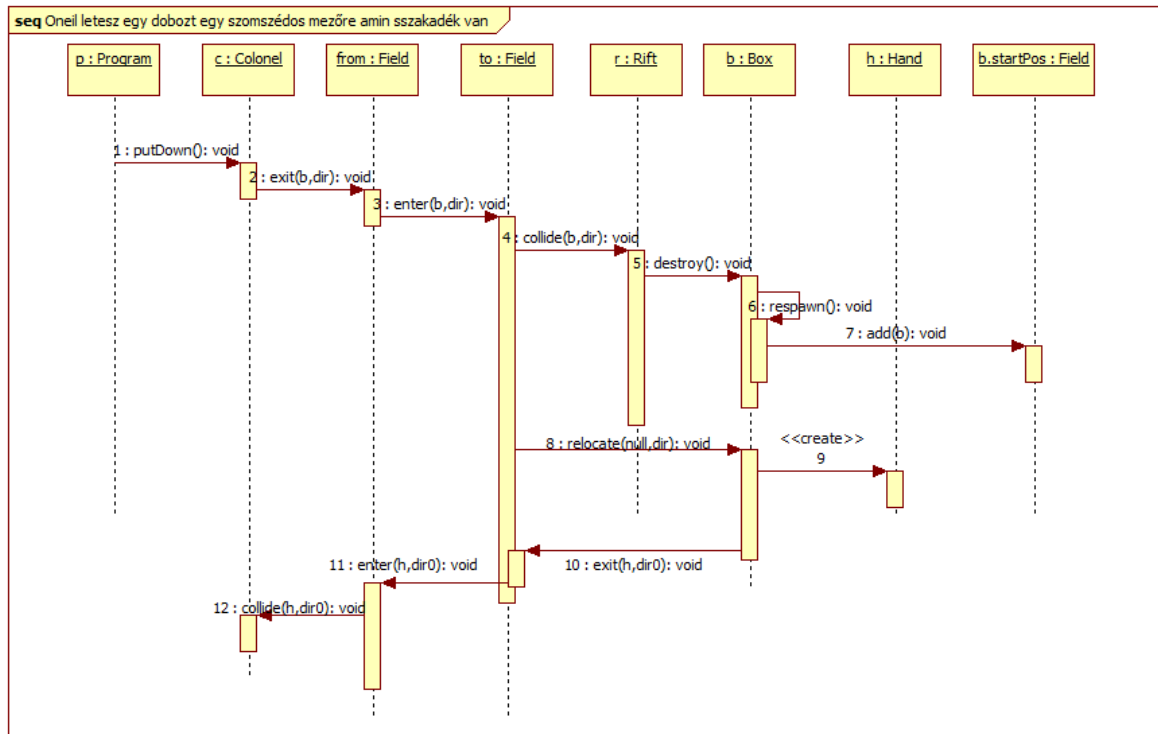
Az ezredes áthalad egy portálon, mely a szomszédos mezőről indul



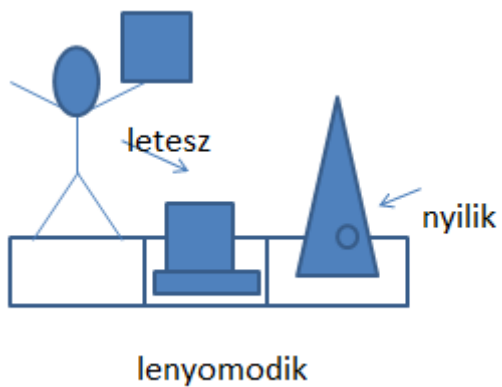
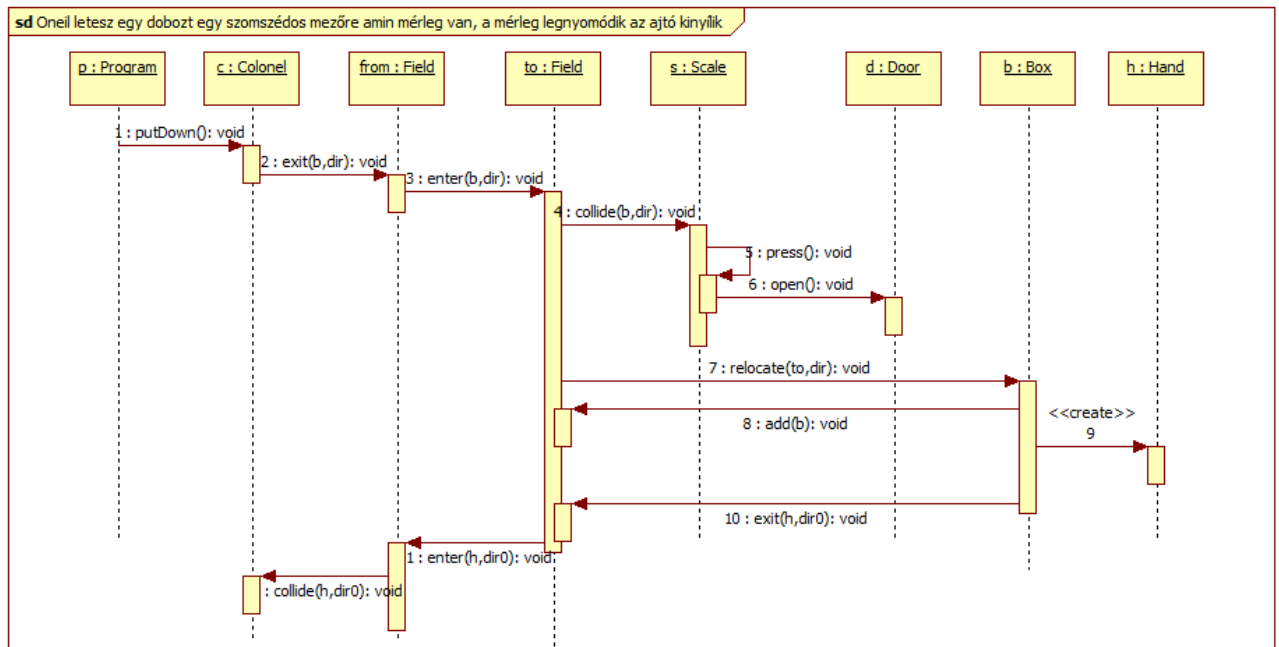
5. Doboz lerakása

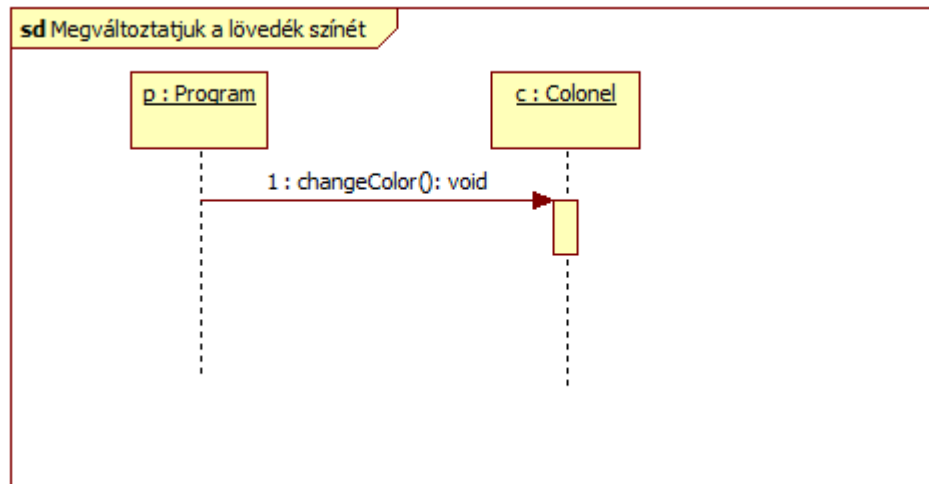
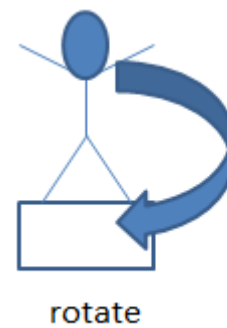
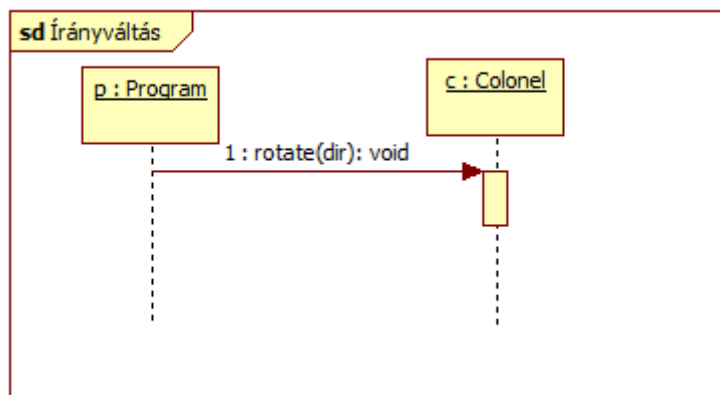


16. Doboz szakadékba esik/17. Doboz megsemmisül

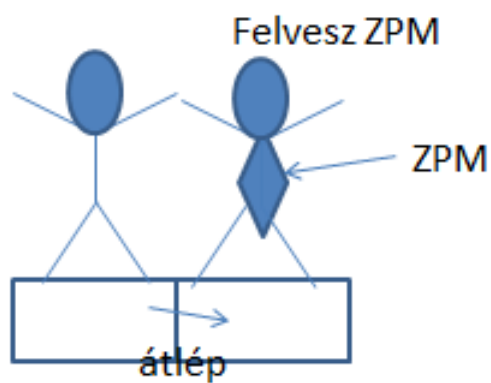
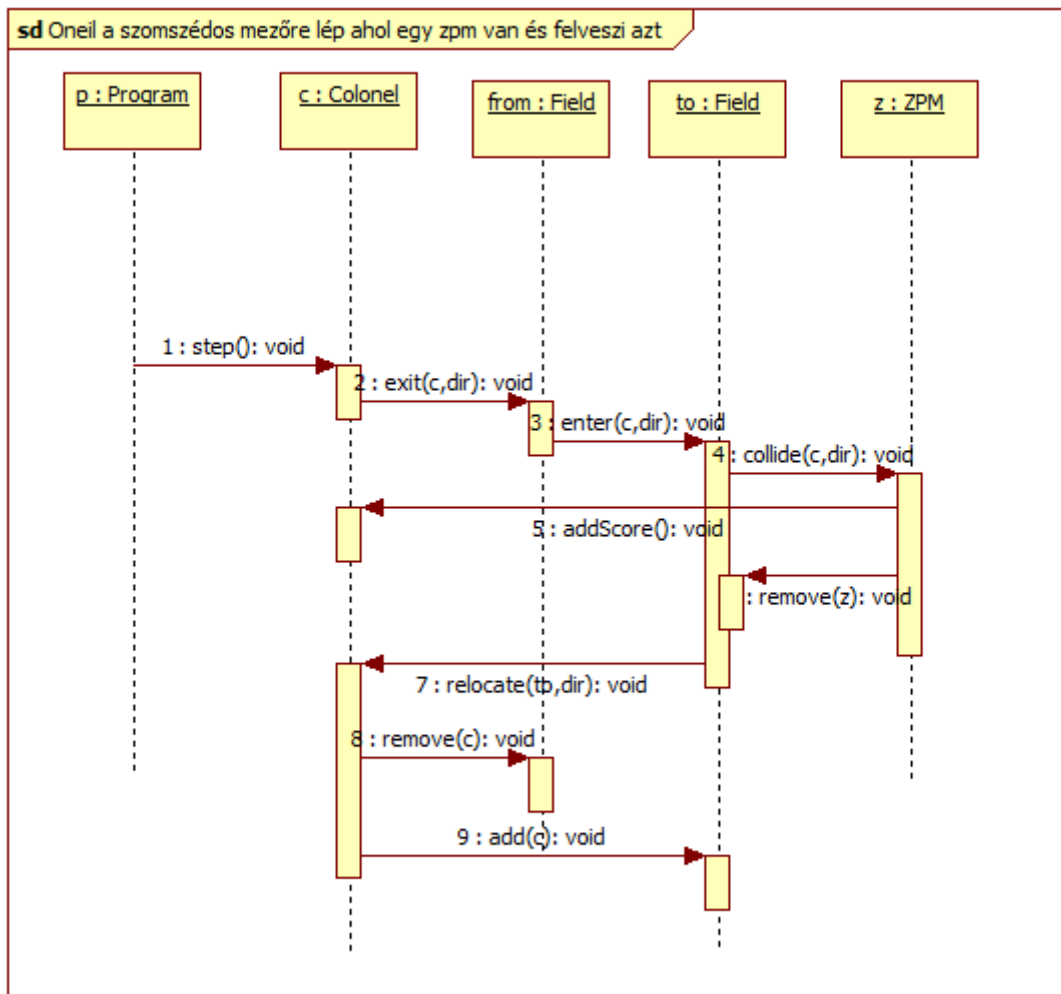


15. Mérlegre helyezés

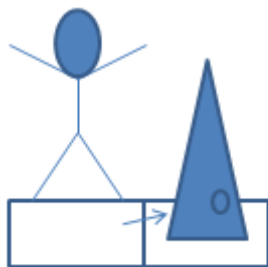
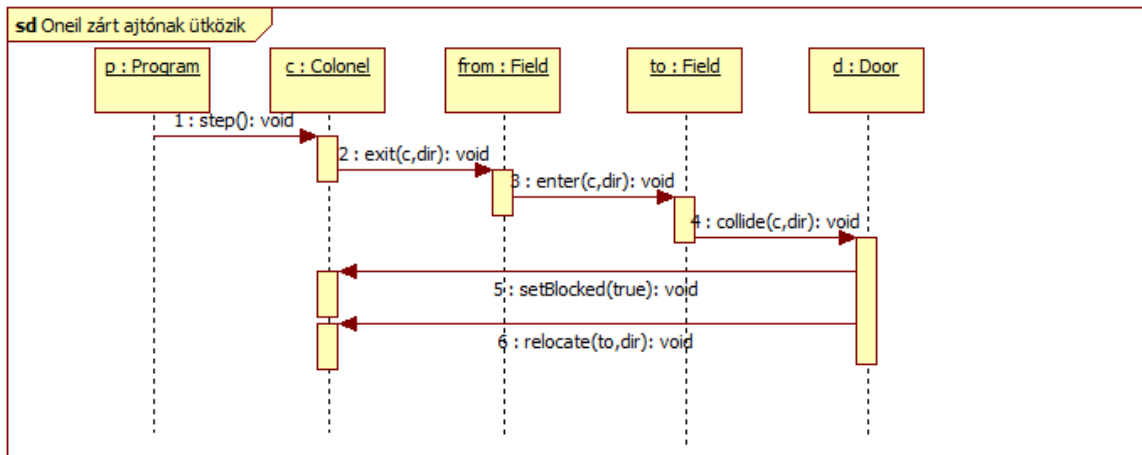


1. Színváltás*2. Irányváltás*

14. ZPM felvétel

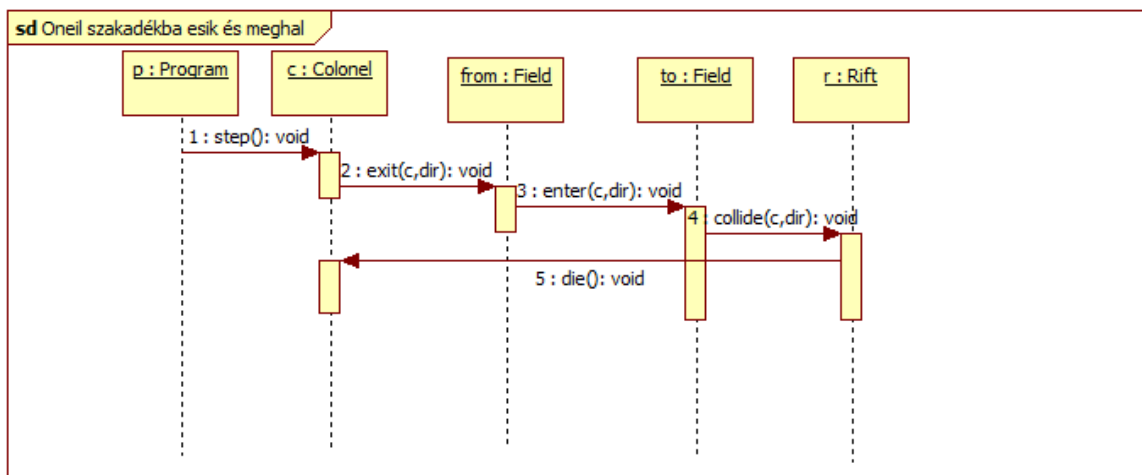


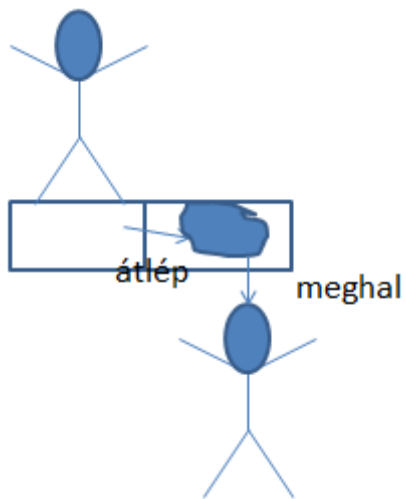
11. Ajtóhoz lépés/3.Mozgás



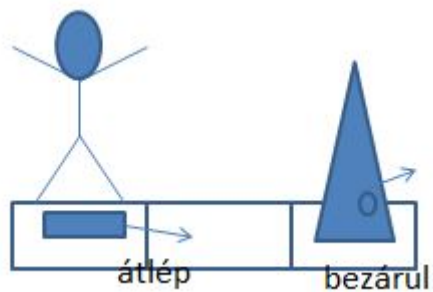
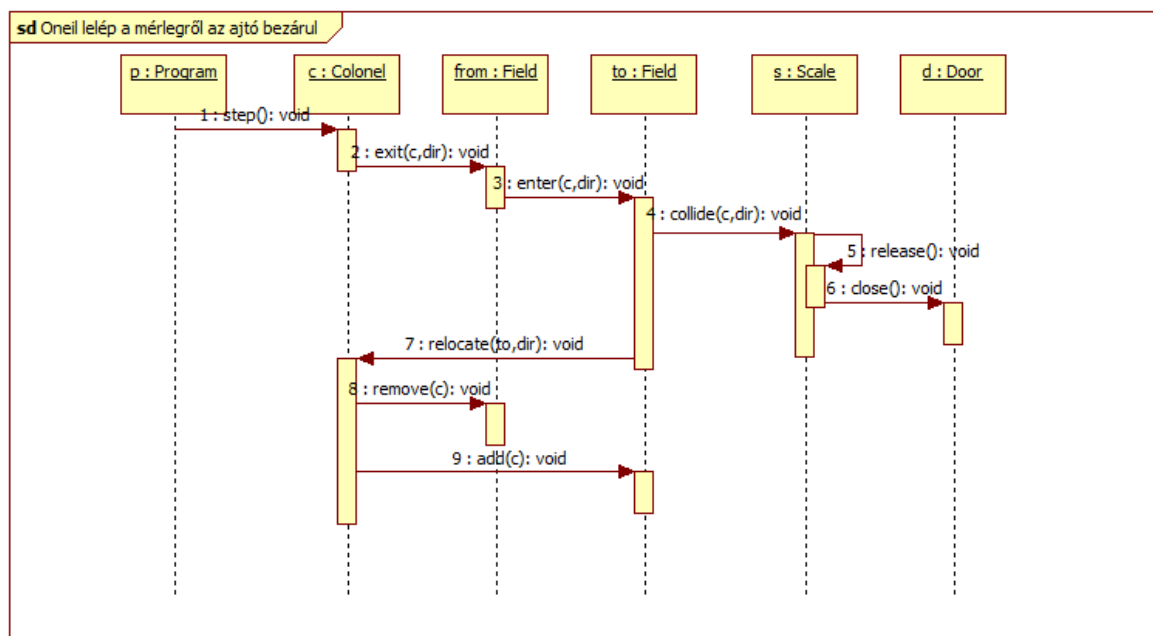
ütközik

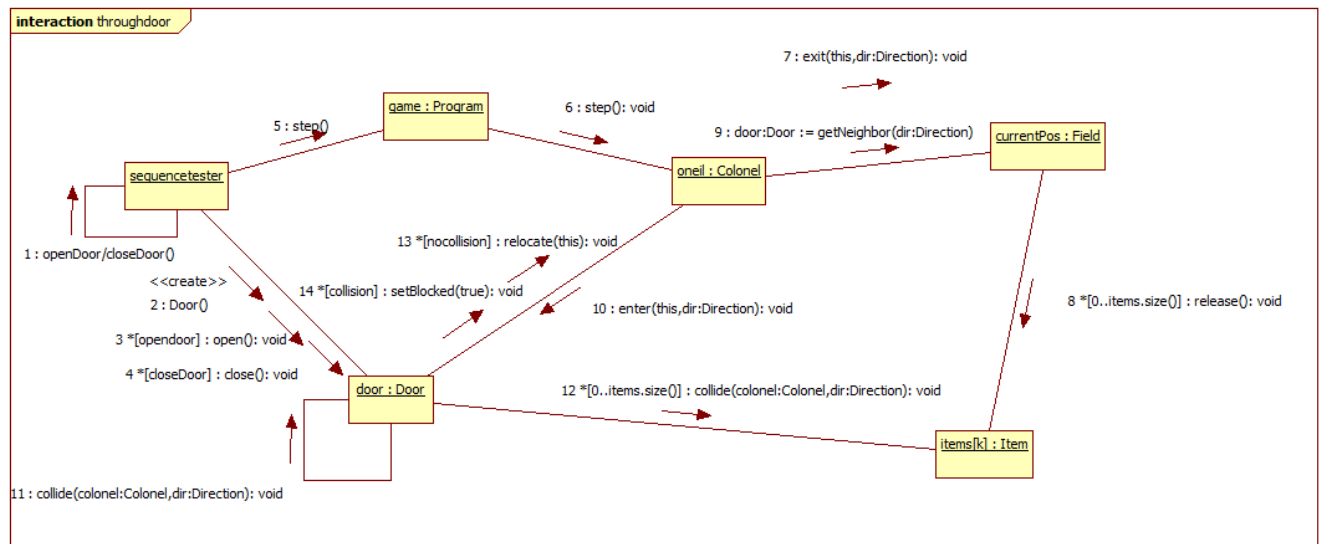
7. Szakadékba lépés/3.Mozgás



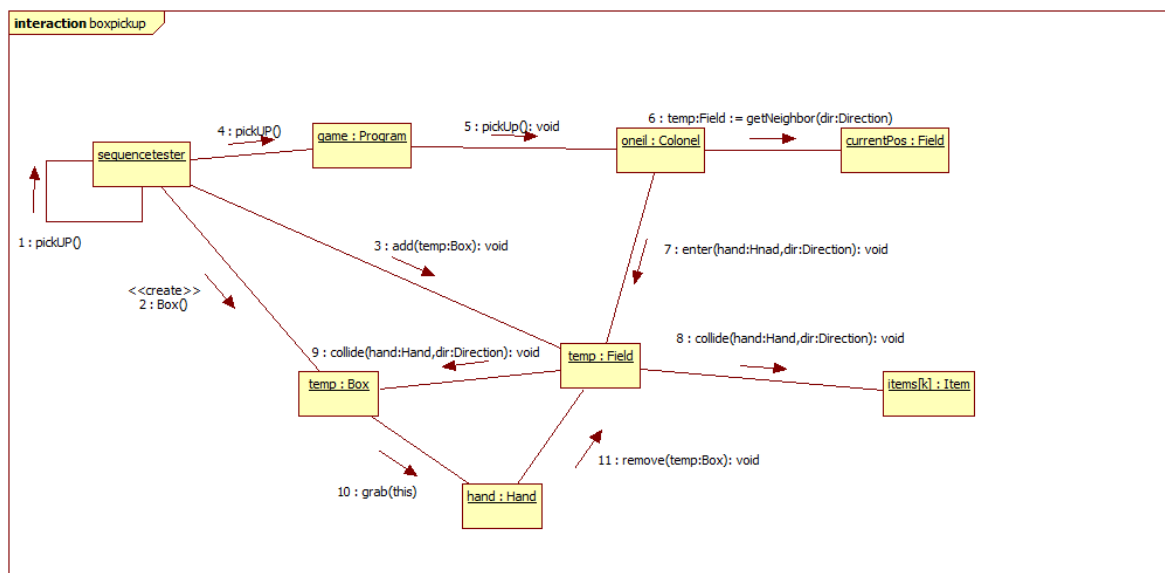


13. Mérlegről lelépés/3.Mozgás



5.4 **Kommunikációs diagramok**

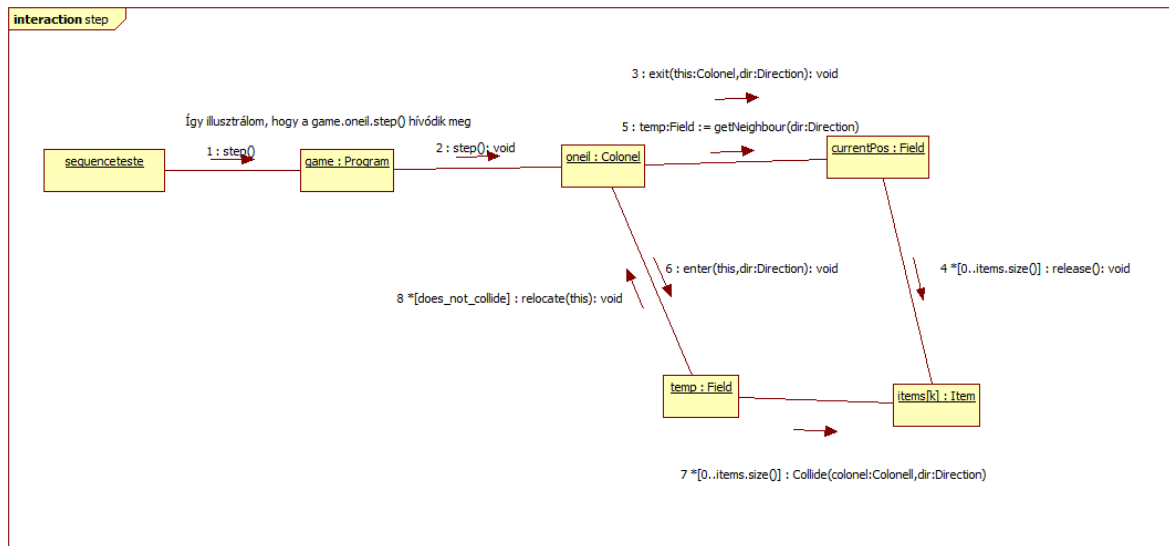
Ajtóhoz lépése



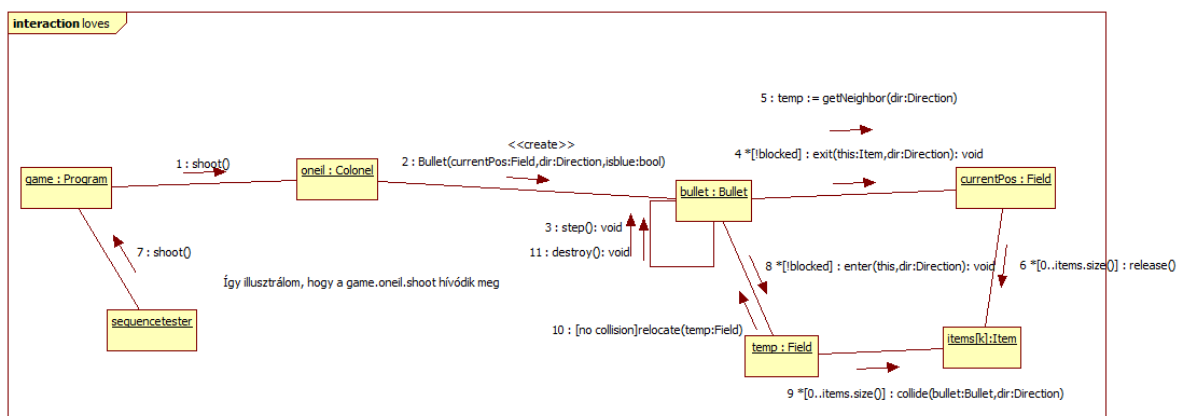
Doboz felvétele

5. Szkeleton tervezése

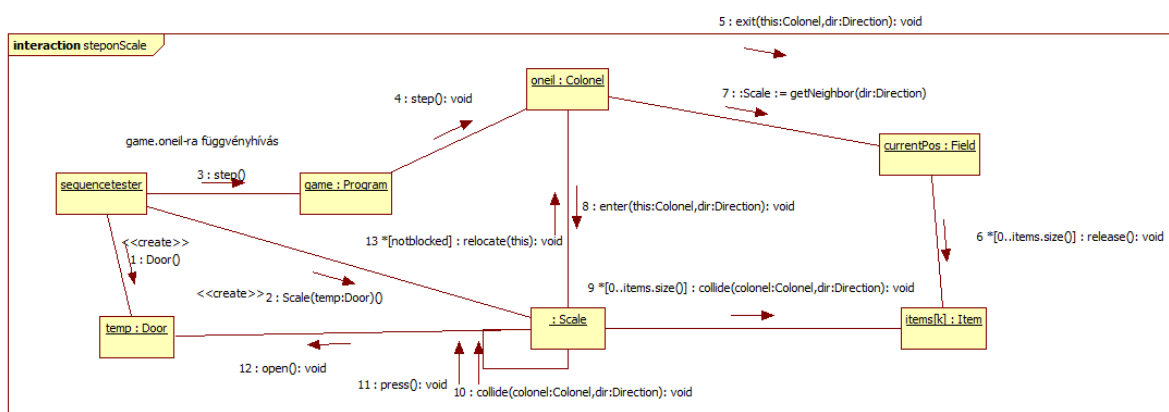
leopold_



Mozgás



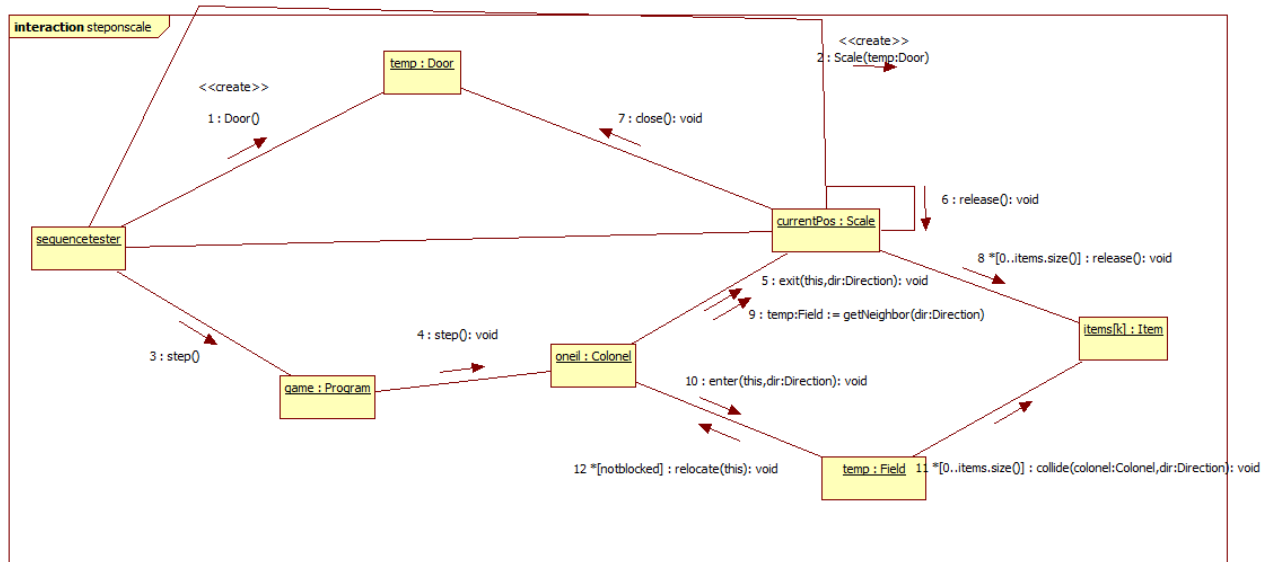
Löves



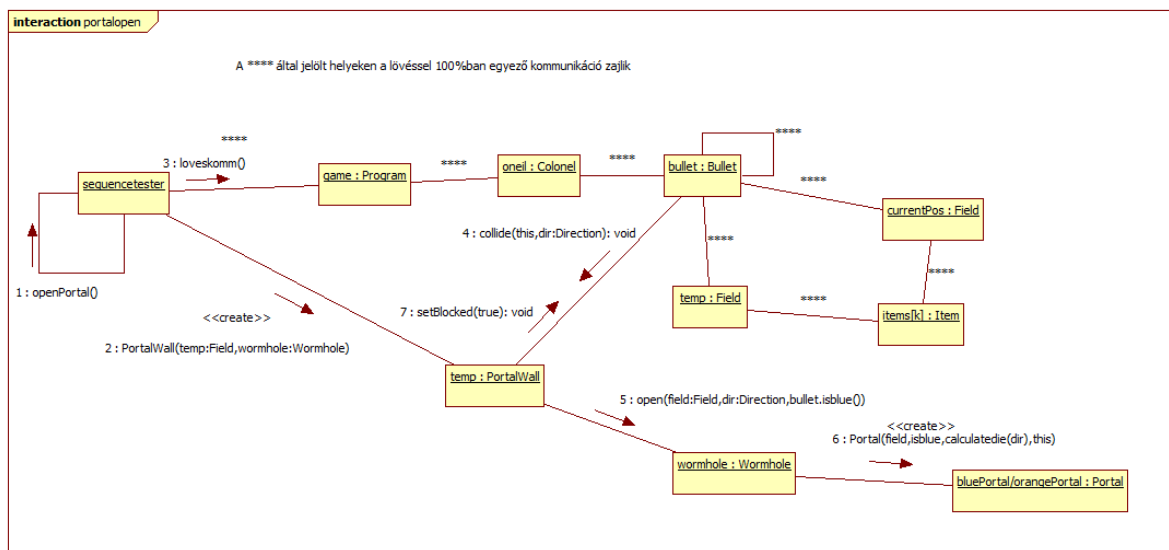
Mérlegre lépés

5. Szkeleton tervezése

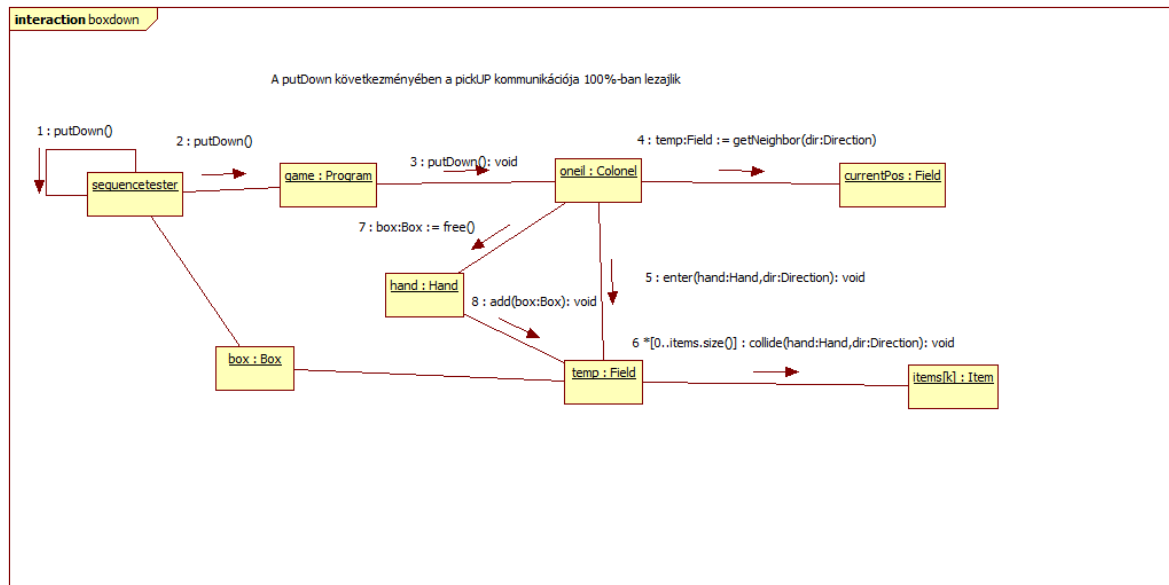
leopold_



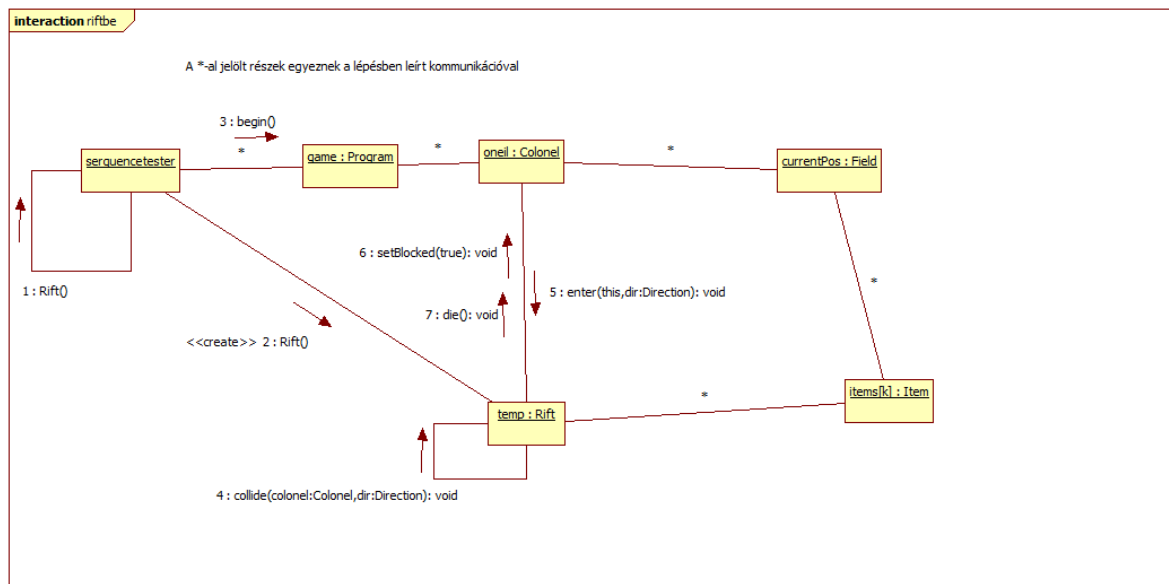
Mérlegről lelépés



Portálnytás



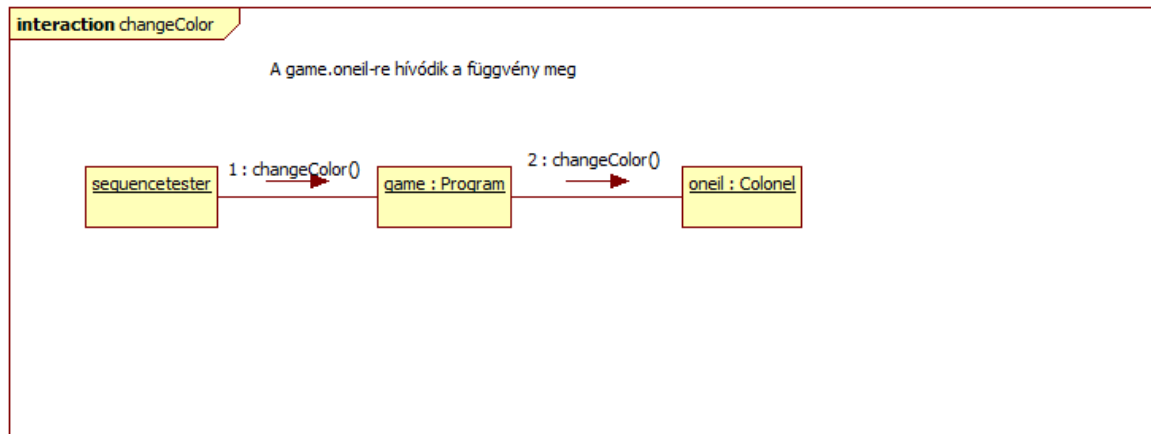
Doboz lerakása



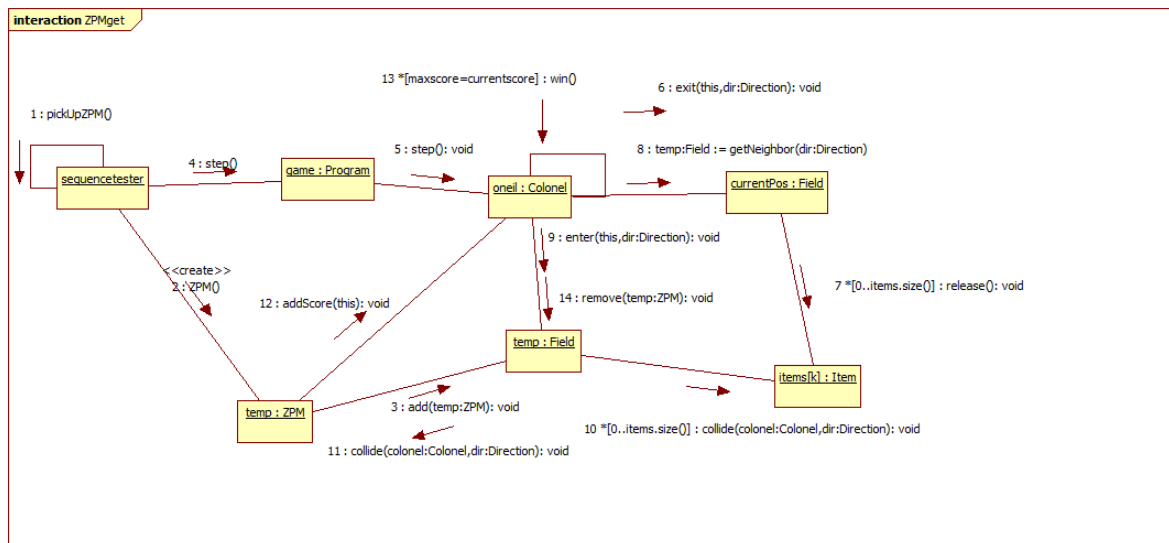
5. Szkeleton tervezése

leopold_

Szakadékbba esés



Színváltás



ZPM felvétel

5.5 **Napló**

| Kezdet | Időtartam | Résztevők | Leírás |
|-------------------|-----------|--------------------------------|--|
| 2016.03.16 12:15 | 1 óra | Márin,Szabó,Zwick | Részvétel a konzultáción |
| 2016.03.16 20:00 | 20 perc | Márin,Szabó, Matkovics, Blaskó | Megbeszélés Eredménye: Feladat ismertetése |
| 2016.03.17 16:00 | 20 perc | Szabó ,Ugrin | Megbeszélés Eredménye: A use-case tesztelő program felépítésének vázlatos megbeszélése |
| 2016.03.19. 19:00 | 2 óra | Ugrin | Szekvenciadiagram tesztelő program tervezése, megvalósítása |
| 2016.03.19 14:00 | 5 óra | Blaskó | Use Case leírások, Dokumentum előzetes formázása |
| 2016.03.20. 14:00 | 3 óra | Ugrin | Szekvenciadiagram m tesztelő megvalósítása, befejezése |
| 2016.03.20. 20:00 | 6 óra | Zwick | Kommunikációs diagrammok megalkotása a szekvenciatesztelő program alapján |
| 2016.03.18. 16:00 | 2 óra | Matkovics | Use case diagram megtervezése |
| 2016.03.19 | 4 óra | Márin, Matkovics | Konkrét szekvencia diagrammok megalkotása. |
| 2016.03.21 11:00 | 1 óra | Márin | Minimap-ek elkészítése |
| 2016.03.21 11:00 | 1 óra | Szabó | Dokumentum végleges formázása,tesztelő program módosítása.napló véglegesítése |

