# Analízis modell kidolgozása

## Objektum katalógus

[Minden, a feladatban szereplő objektum rövid, egy-két bekezdés hosszú ismertetése. Meg kell jelenjen minden objektumhoz, hogy mi a felelőssége. Informális leírás, ezért nem szabad még foglalkozni az örökléssel, az interfészekkel, az absztrakt osztályokkal, a segédosztályokkal.]

### Csempe (vagy mi volt a név amit használtunk)

Ez a térkép alapegysége, a világ cempékből áll, ezek mentén lehet tektonokat eltörni.

Tudja, hogy melyik tetkonhoz tartozik, ismeri a rajta lévő entitásokat.

Több altípusa van ami befolyásolja a gombák növekedését.

### Tekton

A játékban szereplő kontinensek. Tartalmazzák azokat a csempéket amik itt találhatók. Ismerik a szomszédos tektonokat. El tudnak törni, ezt egy szám jellemzi ami minél nagyobb annál valószínűbb, hogy eltörjön. Ez a szám törésig folyamatosan növekszik. Számon tartja, hány spóra van a csempéin összesen.

### Térkép

A teljes játéktér. Tektonokat tartalmaz.

### Gomba Játékos

Az a játékos aki egy gomba fajt irányít. Ennek az objektumnak a felelőssége a pontszám nyilvántartása és a fonalak és gombatestek elhelyezése.

### Rovar Játékos

Az a játékos aki egy rovart irányít. Az osztály feladata a pontszám (elfogyasztott spórák értéke) számolása.

### Gombafonál

A gombák ezzel terjeszkednek. Csempékre lehet elhelyezni. Ha elszakad a gombatesttől akkor haldokló állapotba kerül. Ismeri, hogy kapcsolatban áll-e gombatesttel.

### Gombatest

Tud spórát szórni (kicsi és nagy), véges sok szórás után elpusztul.

### Spóra

Azon a tektonon amin van, gyorsabb a gombafonál növekedés. Bizonyos mennyiség után lehetőség van gombatest létrehozására. Vannak altípusai amiknek más-más a tápértékük és hatásokat helyeznek el az őket elfogyasztó rovarokon.

### Játék Felügyelő

Ez az objektum felel a játék léptetéséért, kezdeti beállításáért és végső kiértékeléséért.

### Játék mentő és visszatöltő

A játék tárolásáért és betöltéséért felelős objektum. Ismeri a játékosokat és a térképet.

## Statikus struktúra diagramok

[Az objektum katalógusban szereplő objektumokat megvalósító osztályok kapcsolatait és publikus metódusait bemutató osztálydiagram(ok). Tipikus hibalehetőségek: csillag-topológia, szigetek.]

## Osztályok leírása

[A diagramon szereplő osztályok bemutatása. Az osztályok ABC sorrendben kövessék egymást. Interfészek esetén az Interfészek, Attribútumok pontok kimaradnak.]

### Osztály1

#### Felelősség

[Mi az osztály felelőssége. Kb 1 bekezdés.]

#### Ősosztályok

[Mely osztályokból származik (öröklési hierarchia)]

Legősebb osztály → Ősosztály2 → Ősosztály3...

#### Interfészek

[Mely interfészeket valósítja meg.]

#### Asszociációk

[Milyen kapcsolatai vannak]

* **asszociáció1**: asszociáció jellemzése: ki a túloldali szereplő, mi a kapcsolat célja
* **asszociáció2**: asszociáció jellemzése: ki a túloldali szereplő, mi a kapcsolat célja

#### Attribútumok

[Milyen attribútumai vannak]

* **attribútum1**: attribútum jellemzése: mire való
* **attribútum2**: attribútum jellemzése: mire való

#### Metódusok

[Milyen publikus metódusokkal rendelkezik. Metódusonként egy-három mondat arról, hogy a metódus mit csinál.]

* **int foo(Osztály3 o1, Osztály4 o2)**: metódus leírása
* **int bar(Osztály5 o1)**: metódus leírása

### Osztály2

#### Felelősség

[Mi az osztály felelőssége. Kb 1 bekezdés.]

#### Ősosztályok

[Mely osztályokból származik (öröklési hierarchia)]

Legősebb osztály → Ősosztály2 → Ősosztály3...

#### Interfészek

[Mely interfészeket valósítja meg.]

#### Asszociációk

[Milyen kapcsolatai vannak]

* **asszociáció1**: asszociáció jellemzése: ki a túloldali szereplő, mi a kapcsolat célja
* **asszociáció2**: asszociáció jellemzése: ki a túloldali szereplő, mi a kapcsolat célja

#### Attribútumok

[Milyen attribútumai vannak]

* **attribútum1**
* **attribútum2**

#### Metódusok

[Milyen publikus metódusokkal rendelkezik. Metódusonként egy-három mondat arról, hogy a metódus mit csinál. Hiba, ha egy osztálynak nincs egyetlen metódusa sem.]

* **int foo(Osztály3 o1, Osztály4 o2)**: metódus leírása
* **int bar(Osztály5 o1)**: metódus leírása

## Szekvencia diagramok

[Inicializálásra, use-case-ekre, belső működésre. Konzisztens kell legyen az előző alfejezettel. Minden metódus, ami ott szerepel, fel kell tűnjön valamelyik szekvenciában. Minden metódusnak, ami szekvenciában szerepel, szereplnie kell a valamelyik osztálydiagramon. Fontos, hogy az aktor use-case-eitől bármelyik diagramhoz el lehessen jutni a metódushívások követésével.]

## State-chartok

[Csak azokhoz az osztályokhoz, ahol van értelme. Egyetlen állapotból álló state-chartok ne szerepeljenek. A játék működését bemutató state-chart-ot készíteni tilos.]

## Napló

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevők** | **Leírás** |
| 2010.03.21. 18:00 | 2,5 óra | Horváth  Németh  Tóth  Oláh | Értekezlet.  Döntés: Horváth elkészíti az osztálydiagramot, Oláh a use-case leírásokat. |
| 2010.03.23. 23:00 | 5 óra | Németh | Tevékenység: Németh implementálja a tesztelő programokat. |
| … | … | … | … |