

Szkeleton tervezése

55 – uhr

Konzulens:

Potyók Csaba

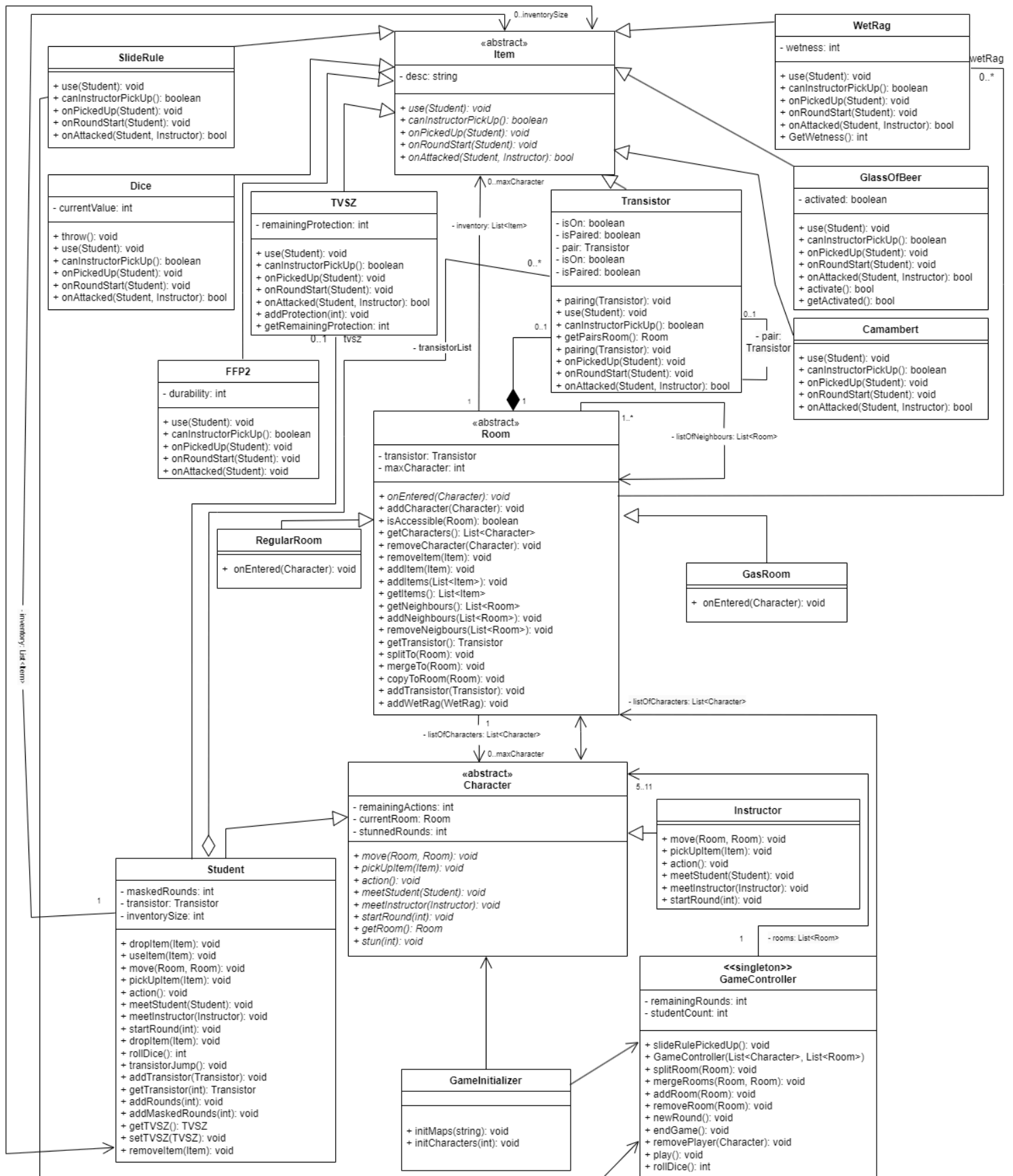
Csapattagok

Bogár Dániel
Koleszár Gábor
Jánovszki András
Zombori Péter
Varjú Zalán Péter

I07XOI
GSQ9GD
GUFP6A
DSYU1P
P2938R

bogardanischool@gmail.com
kolesz.kole@gmail.com
janovszki84@gmail.com
zombori50@gmail.com
varjzalan@gmail.com

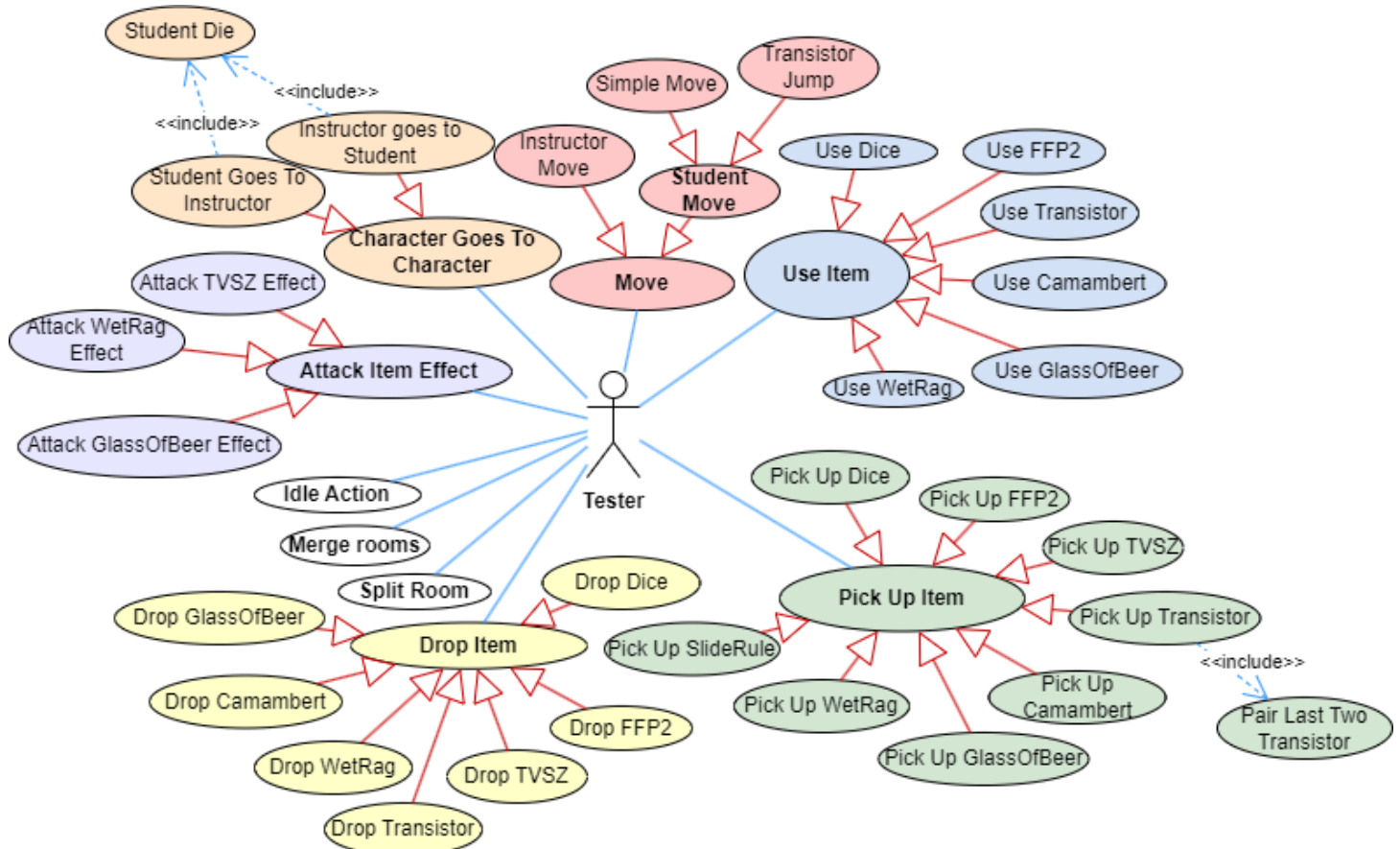
0. Osztálydiagram javított verziója



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	Simple Move
Rövid leírás	A hallgató átmegy egy másik , szomszédos szobába.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<p>1. A felhasználó kiválasztja, hogy melyik szobába szeretne menni.</p> <p>2.A.1. A felhasználó olyan szobát választott, ami szomszédos a jelenlegi szobával, és az ajtók iránya is engedi a mozgást, meg hely is van benne, így oda átkerült.</p> <p>2.A.2. Az új szoba kifejti a belépésnél a hatását a hallgatóra.</p> <p>2.B.1. A felhasználó nem tud átlépni a szobába.</p>

Use-case neve	Transistor Jump
Rövid leírás	A hallgató a tranzisztor használatával egy másik szobába teleportál.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<p>1. A felhasználó kiválasztja, hogy melyik szobába szeretne teleportálni.</p> <p>2.A.1. A megadott szobában és a jelenlegi szobában nincsen aktív tranzisztor, így sikertelen a teleportálás.</p> <p>2.B.1. Mindkét szobában van aktív tranzisztor, így a hallgató átkerül a kiválasztott szobába.</p>

Use-case neve	Use Dice
Rövid leírás	A hallgató felhasználja a nála lévő dobókockát, amivel eldob egy "virtuális dobókockát", aminek értéke hozzáadódik a fennmaradó akciók számához.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<p>1. A program kisorsol egy random számot 1 és 6 között.</p> <p>2. A random szám hozzáadódik a fennmaradó akciók számához.</p>

Use-case neve	Use FFP2
Rövid leírás	A hallgató felvesz egy FFP2 maszkot az arcára, ami megvédheti őt gázos szobáktól.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<p>1. A felhasználó védett állapotba kerül 2 gázos szobába való lépéstől.</p> <p>2. A felhasználó inventory-jából eltűnik a tárgy.</p>

Use-case neve	Use Transistor
Rövid leírás	A hallgató leteszi a nála lévő tranzisztort, szobába, ahol tartózkodik.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<p>1.A.1. A hallgató szobájában már van tranzisztor, így az akció sikertelen.</p> <p>1.B.1. A hallgató szobájában még nincsen tranzisztor, így a kiválasztott tranzisztor hozzáadódik a szobához.</p> <p>1.B.2. A hallgató inventory-jából kikerül a tranzisztor.</p>

Use-case neve	Use Camambert
Rövid leírás	A hallgató leteszi a Camambert a szobába, ahol éppen tartózkodik, ezzel gázosítva a szobát.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<p>1. A hallgató szobája átalakul gázos szobává.</p> <p>2. A hallgató inventory-jából kikerül a Camambert</p>

Use-case neve	Use GlassOfBeer
Rövid leírás	A hallgató megissza a kiválasztott sörös poharat, így védelmet nyer 1 kör erejéig.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	1. A hallgatónál lévő söröspohár aktiválódik, ami megvédi őt 1 kör erejéig.

Use-case neve	Use WetRag
Rövid leírás	A hallgató leteszi a szobába a nedves rongyot, ahol éppen tartózkodik
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	1. A kiválasztott nedves rongy hozzáadódik a szobához, ahol éppen a hallgató van. 2. A hallgató inventory-jából kikerül a nedves rongy.

Use-case neve	Pick Up Dice
Rövid leírás	A hallgató felveszi a szobában lévő dobókockát.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	1. A hallgató inventory-jába bekerül a kiválasztott dobókocka. 2. A szoba tárgyai közül kikerül a dobókocka.

Use-case neve	Pick Up FFP2
Rövid leírás	A hallgató felveszi a szobában lévő FFP2 maszkot.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	1. A hallgató inventory-jába bekerül a kiválasztott FFP2 maszk. 2. A szoba tárgyai közül kikerül az FFP2 maszk.

Use-case neve	Pick Up TVSZ
Rövid leírás	A hallgató felvesz egy TVSZ tárgyat, ami immunitást ad a tanároktól.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	1.A.1. A hallgatónál nincs TVSZ, így felvesszük a tárgyat. 1.A.2. A felvett TVSZ-n beállítódik 3 tanárral való találkozási védelem. 1.B.1. A hallgatónál már van TVSZ, így a kiválasztott TVSZ védelmi száma hozzáadódik a hallgatónál lévő TVSZ védelmi számához. 1.B.1.A.1. Amennyiben a hallgatónál lévő TBSZ védelmi száma nagyobb, mint 3, visszaállítódik 3-ra. 2. A kiválasztott TVSZ kikerül a szoba tárgyai közül.

Use-case neve	Pick Up Transistor
Rövid leírás	A hallgató felveszi a szobában lévő tranzisztort.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	1. A hallgató inventroy-jába bekerül a kiválasztott transistor. 2. A szoba tárgyai közül kikerül a tranzisztor.

Use-case neve	Pair Las Two Transistor
Rövid leírás	A hallgatónál lévő legutolsó kettő felvett tranzisztor összepárosul.
Aktorok	Tester.
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató legutoljára felvett tranzisztorja össze párosul a legutolsó előtt felvett tranzisztorral. 2. A hallgató legutolsó előtt felvett tranzisztorja párosul a legutoljára felvett tranzisztorral.

Use-case neve	Pick Up Camambert
Rövid leírás	A hallgató felveszi a szobában lévő Camambert.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató inventory-jába bekerül a kiválasztott Camambert. 2. A szoba tárgyai közül kikerül a Camambert.

Use-case neve	Pick Up GlassOfBeer
Rövid leírás	A hallgató felveszi a szobában lévő sörös poharat.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató inventory-jába bekerül a kiválasztott sörös pohár. 2. A szoba tárgyai közül kikerül a sörös pohár.

Use-case neve	Pick Up WetRag
Rövid leírás	A hallgató felveszi a szobában lévő nedves rongyot
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató inventory-jába bekerül a kiválasztott nedves rongy. 2. A szoba tárgyai közül kikerül a nedves rongy.

Use-case neve	Pick Up SlideRule
Rövid leírás	A hallgató felveszi a szobában lévő logarlécet, ezzel megnyerve a játékot.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató inventory-jába bekerül a logarléc. 2. A játékvezérlő leállítja a játékot. 3. A hallgatók nyertek.

Use-case neve	Drop Dice
Rövid leírás	A hallgató kidobja a szobába a nála lévő dobókockát.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató szobájába bekerül a kiválasztott dobókocka. 2. A hallgató inventory-jából kikerül a kiválasztott dobókocka.

Use-case neve	Drop FFP2
Rövid leírás	A hallgató kidobja a szobába a nála lévő FFP2 maszkot.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató szobájába bekerül a kiválasztott FFP2 maszk. 2. A hallgató inventory-jából kikerül a kiválasztott FFP2 maszk.

Use-case neve	Drop TVSZ
Rövid leírás	A hallgató kidobja a szobába a nála lévő TVSZ-t.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató szobájába bekerül a kiválasztott TVSZ a fennmaradó védetség értékekkel. 2. A hallgató inventory-jából kikerül a kiválasztott TVSZ, és megszűnik a TVSZ általi védett állapota.

Use-case neve	Drop SlideRule
Rövid leírás	A hallgató kidobja a szobába a nála lévő logarlécet.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató szobájába bekerül a kiválasztott logarléc. 2. A hallgató inventory-jából kikerül a logarléc.

Use-case neve	Drop Transistor
Rövid leírás	A hallgató kidobja a szobába a nála lévő tranzisztort.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató szobájába bekerül a kiválasztott tranzisztor. 2. A hallgató inventory-jából kikerül a kiválasztott tranzisztor.

Use-case neve	Drop WetRag
Rövid leírás	A hallgató kidoja a szobába a nála lévő nedves rongyot.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató szobájába bekerül a kiválasztott nedves rongy. 2. A hallgató inventory-jából kikerül a kiválasztott nedves rongy

Use-case neve	Drop Camambert
Rövid leírás	A hallgató kidobja a szobába a nála lévő Camambert.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató szobájába bekerül a kiválasztott Camambert. 2. A hallgató inventory-jából kikerül a kiválasztott Camambert.

Use-case neve	Drop GlassOfBeer
Rövid leírás	A hallgató kidobja a szobába a nála lévő sörös poharat.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató szobájába bekerül a kiválasztott sörös pohár. 2. A hallgató inventory-jából kikerül a kiválasztott sörös poharat.

Use-case neve	Split Room
Rövid leírás	A kiválasztott szoba kettéosztódik.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Az új szoba létrejön, amivé kettéosztódik. 2. A kiválasztott szoba átteszi a szomszédainak, tárgyainak felét. 3.A.1. Amennyiben voltak játékoson a kiválasztott szobában, random eséllyel egyesével átkerülnek.

Use-case neve	Merge Rooms
Rövid leírás	Két kiválasztott szoba egyesül.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A másodiknak kiválasztott szoba befogadóképessége megnövekszik az elsőnek kiválasztott szoba befogadó képességével. 2. A elsőnek kiválasztott szoba átadja a szomszédait, tárgyait, és hallgatóit a másodiknak kiválasztott szobába. 3.A.1. Ha a tárgyak száma vagy a játékosok száma meghaladják az második szoba befogadóképességét, akkor átkerülnek egy random szobába. 4. Az elsőnek kiválasztott szoba megszűnik.

Use-case neve	Idle Action
Rövid leírás	A hallgató a tétlen akciót hajtja végre.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató az adott akcióban nem tesz aktív, játékra kiható cselekvést. 2. A hallgató akciója véget ér.

Use-case neve	Student Goes To Instructor
Rövid leírás	A hallgató olyan szobába lép, ahol már van egy tanár.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató belép egy szobába. 2. Megnézzük a szobában tartózkodó karaktereket. 3.A.1. Amennyiben szerepelt a szobában tanár, a hallgatót megtámadja a tanár. 3.B.1. A szobában nem szerepelt tanár, így a hallgató életben marad.

Use-case neve	Instructor Goes To Student
Rövid leírás	A tanár olyan szobába lép, ahol már van hallgató.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A tanár belép egy szobába. 2. Megnézzük a szobában szereplő karaktereket. 3.A.1. Amennyiben szerepelt a szobában hallgató, megtámadjuk őt. 3.B.1. A szobában nem szerepelt hallgató, így folytatódik az eddigi hallgatószámmal a játék.

Use-case neve	Student Die
Rövid leírás	A hallgató megtámadásra kerül, aminek következménye a hallgató lelkének elvétele is lehet.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<p>1. A hallgató megtámadásra került.</p> <p>2. A hallgató összes tárgya kifejti a védelmi hatását a támadás következtében.</p> <p>3.A.1. Amennyiben a hallgató valamelyik tárgya megvédte őt, megmenekül a tanár támadása alól.</p> <p>3.B.1. A hallgató nem volt védett, így a lelke elvételtre kerül.</p>

Use-case neve	Attack TVSZ Effect
Rövid leírás	A hallgató védelmi mechanizmusa-ként a TVSZ tárgyat kérte segítségül, hogy védje meg őt. Ennek sikertelensége nem feltétlen jelenti a hallgató halálát, mivel a többi tárgyat is segítségül kéri.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<p>1.A.1. Az adott TVSZ tárgy védelmi száma nagyobb, mint 0, így meg tudja védeni a hallgatót.</p> <p>1.A.2. A TVSZ tárgy védelmi száma eggyel csökken.</p> <p>1.B.1. Az adott TVSZ tárgy nem tudta megvédeni a hallgatót.</p>

Use-case neve	Attack GlassOfBeer Effect
Rövid leírás	A hallgató védelmi mechanizmusa-ként a SörösPohár tárgyat kérte segítségül, hogy védje meg őt. Ennek sikertelensége nem feltétlen jelenti a hallgató halálát, mivel a többi tárgyat is segítségül kéri.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	<p>1.A.1. Az adott sörös pohár tárgy aktiválva van, tehát 1 védelmi körön belül vagyunk, így a hallgatót meg tudja menteni.</p> <p>1.A.2. A söröspohár eltűnik a hallgató inventory-jából.</p> <p>1.B.1. Az adott sörös pohár tárgy nem tudta megvédeni a hallgatót.</p>

Use-case neve	Attack WetRag Effect
Rövid leírás	A hallgató védelmi mechanizmusa-ként a WetRag tárgyat kérte segítségül, hogy védje meg őt. Ekkor utolsó esélyként még le tudja tenni a szobába a nedves rongyot, ezzel lefagyasztva ezzel a tanárt. Ennek sikertelensége nem feltétlen jelenti a hallgató halálát, mivel a többi tárgyat is segítségül kéri.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	1.A.1. Az adott nedves rongy nedvességi száma nagyobb, mint 0, így le tudja tenni a hallgató az adott szobába, így megmenekítve őt. 1.A.2. A nedves rongy letevésre kerül a szobába. 1.A.3. A tanár lefagyásra kerül. 1.B.1. Az adott nedves rongy nem tudta megvédeni a hallgatót.

5.2 A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok

A szkeleton felajánlja a felhasználónak a rendelkezésre álló teszteseteket egy menü formájában, amelyből ő a menüpont számának megadásával választhat.

5.2.1 Menü

A menü felépítése:

1. Move

1. Student Move

1. Transistor Jump
2. Simple Move

2. Instructor Move

2. Character Goes To Character

1. Instructor Goes To Student
2. Student Goes To Instructor
3. Student Die

3. Drop Item

1. Drop GlassOfBeer
2. Drop Dice
3. Drop FFP2
4. Drop TVSZ
5. Drop Transistor
6. Drop WetRag
7. Drop Camambert

4. Use Item

1. Use GlassOfBeer
2. Use Dice

- 3. Use FFP2
- 5. Use Transistor
- 6. Use WetRag
- 7. Use Camambert

5. Pick Up Item

- 1. Pick Up GlassOfBeer
- 2. Pick Up Dice
- 3. Pick Up FFP2
- 4. Pick Up TVSZ
- 5. Pick Up SlideRule
- 6. Pick Up Transistor
 - 1. Pair Last Two Transistor
 - 2. Pick Up Transistor
- 7. Pick Up WetRag
- 8. Pick Up Camambert

6. Idle Action

7. Merge Rooms

8. Split Room

9. Attack Item Effect

- 1. Attack TVSZ Effect
- 2. Attack WetRag Effect
- 3. Attack GlassOfBeer Effect

5.2.1 Egy teszt eset lefutása

A kiválasztott teszt elindul. A metódushívások megfelelően indentálva megjelennek, köztük a felhasználóhoz való kikérdezésekkel (amik az üzleti logikát helyettesítik) az alábbi formátumban:

```
→ (o1peldany1: Osztaly1).metodus1(p1: Tipus1, p2: Tipus2)
  → (o2peldany1: Osztaly2).metodus3(p1: Tipus1, p2: Tipus2)
    -?- Megtortenjen-e? (y/n): y
  ← ret1_1
  → (o3peldany1: Osztaly3).metodus2()
    -?- Mennyi?: 98
    → (o2peldany2: Osztaly2).metodus1(p1: Tipus3)
      -?- Milyen tárgy? ([a]jto/[b]anan/[c]ceruza): b
    ← r1: Tipus1
  ← 23: int
←
```

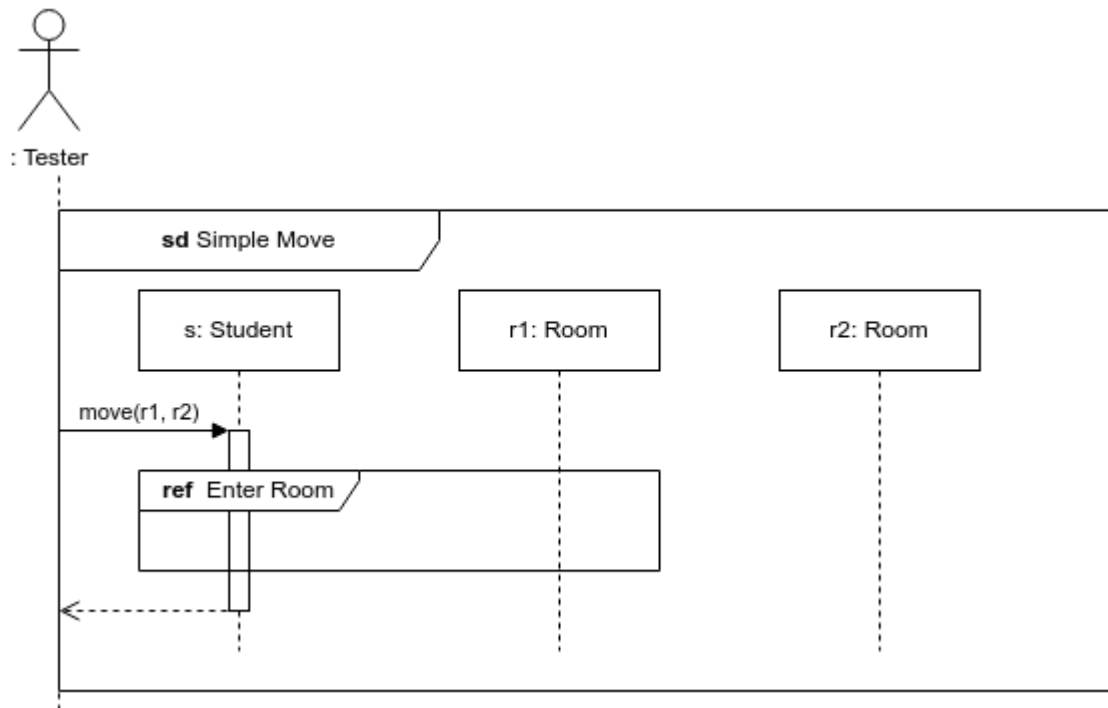
A → kezdetű sorok az indentációnak megfelelő szülőmetódusból induló metódushívást jelentenek. Megjelenik az objektum neve (ez a szkeletonban minden objektumnak lesz, egyszerű típus esetén az érték értendő alatta), a metódusban ismert típusa (ha az őosztály metódusa hajtódik végre, akkor az őstípus), a metódus neve, a paraméter objektumok neve és a metódusban ismert típusuk (ez lehet őstípus, ha az a metódus argumentumtípusa).

A ← kezdetű sorok a fölöttük első azonosan indentált metódusokhívás visszatérését jelentik. Megjelenik a visszatérési érték (ha van ilyen) neve és a metódus fejlécében ismertetett típusa (ez lehet őstípus, ha az a metódus visszatéréstípusa).

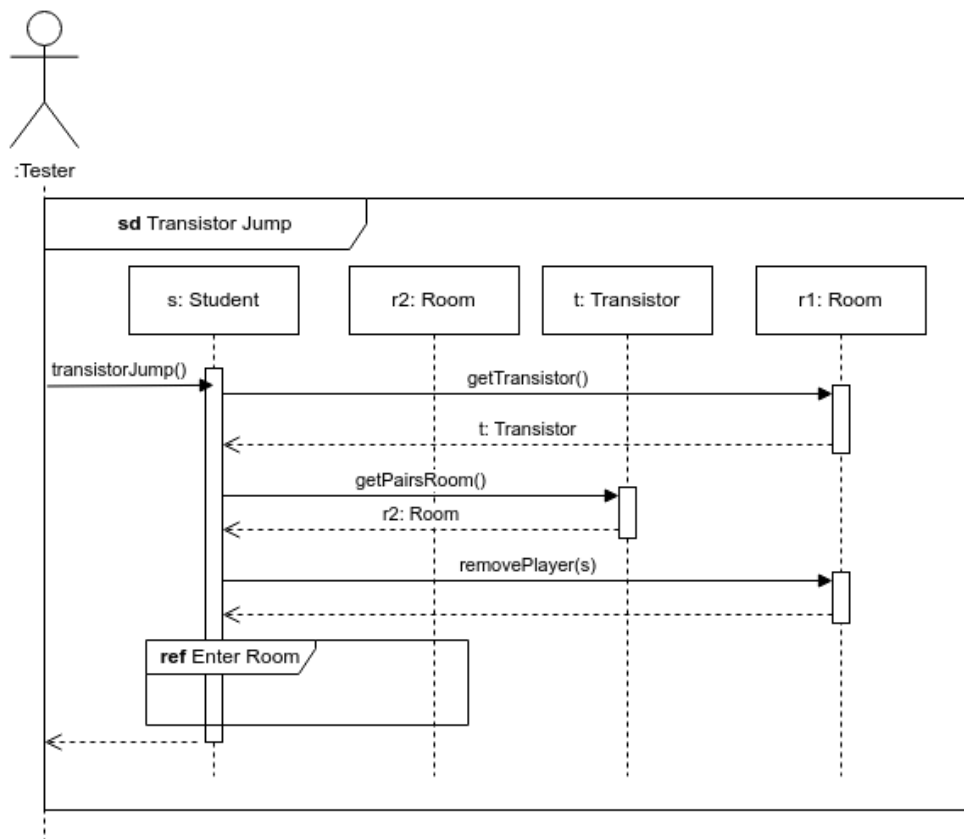
A -?- kezdetű sorok a felhasználónak feltett kérdések, amelyek megválaszolásával a szkeletonban az üzleti logikát helyettesítjük. Ha nem írunk be semmit, az a Megjelölt alapértelmezett opció választását jelenti.

5.3 Szekvencia diagramok a belső működésre

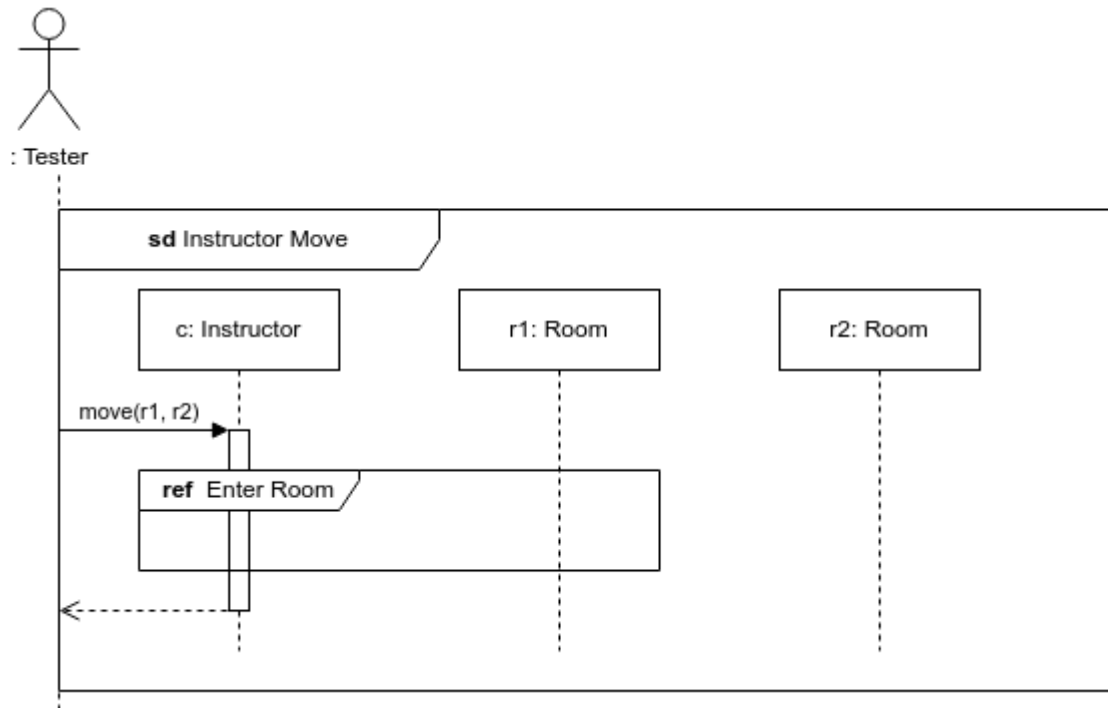
5.3.1 Simple Move



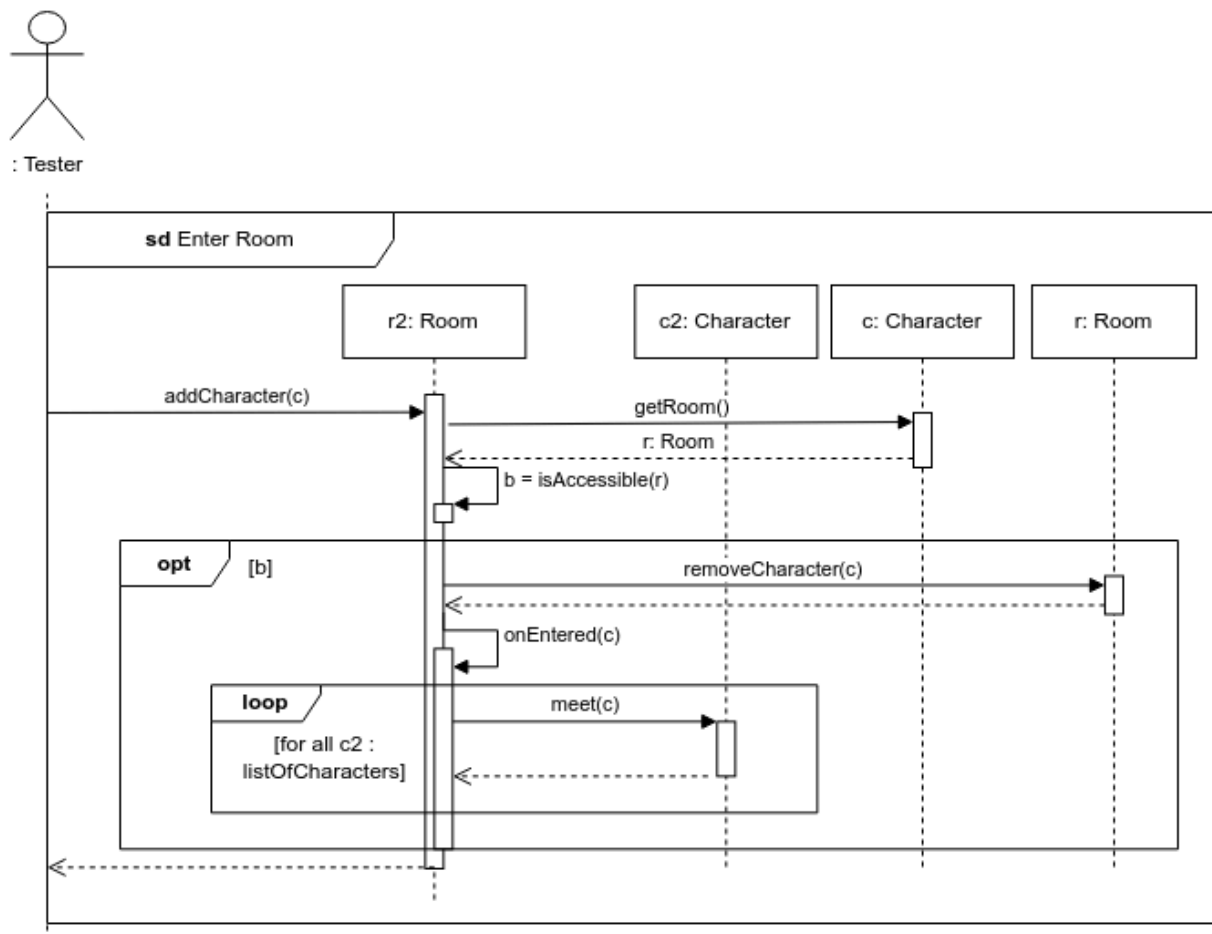
5.3.2 Transistor Jump



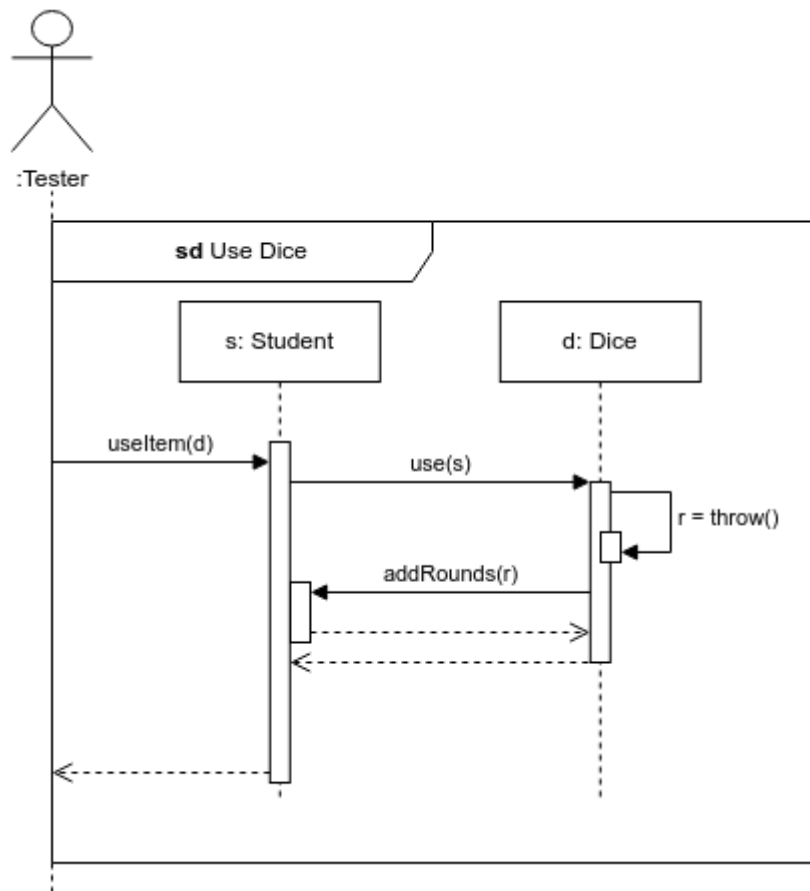
5.3.3 Instructor Move



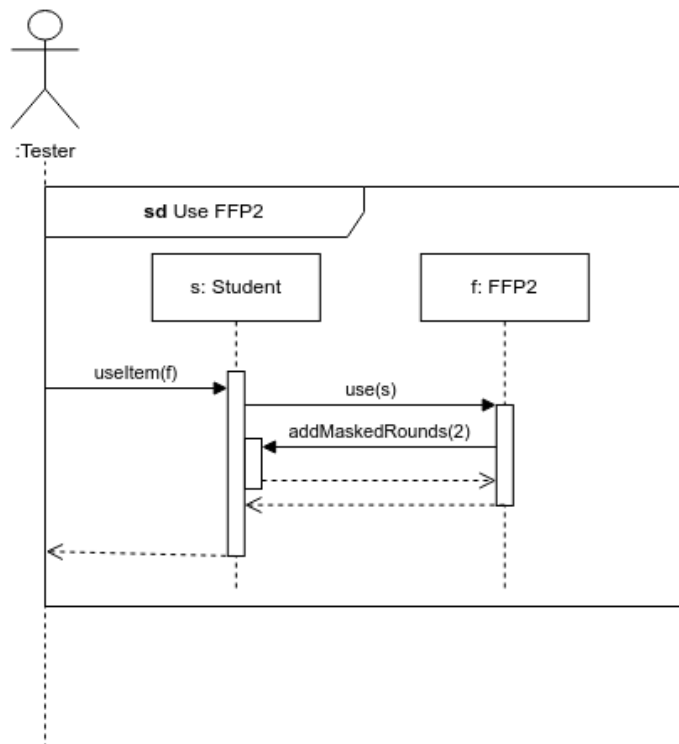
5.3.4 Enter Room



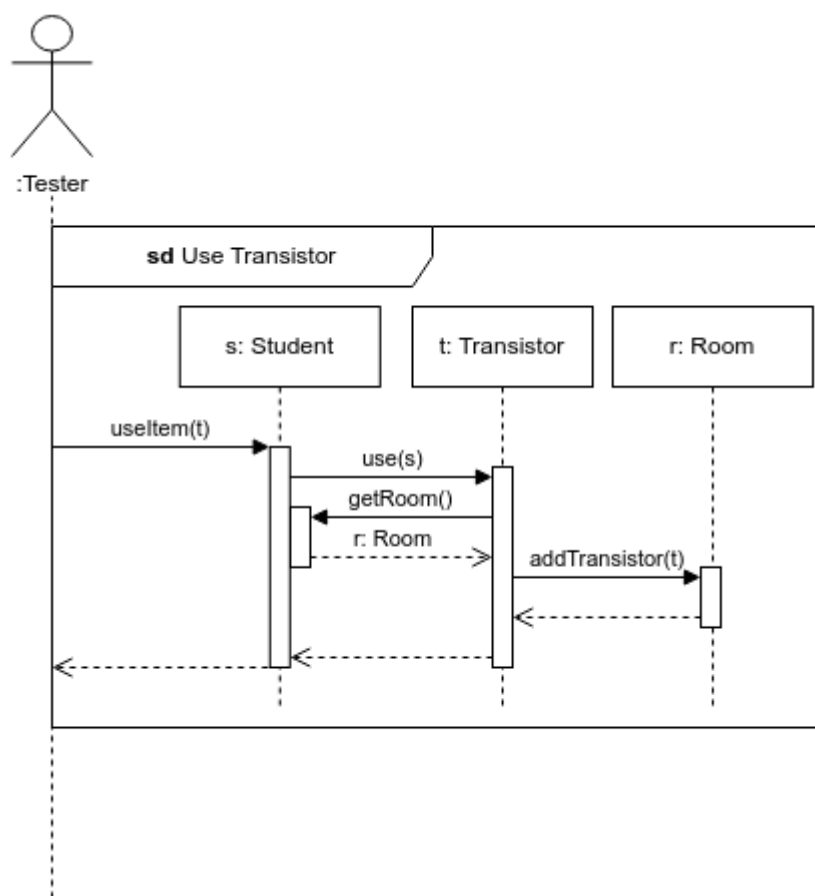
5.3.5 Use Dice



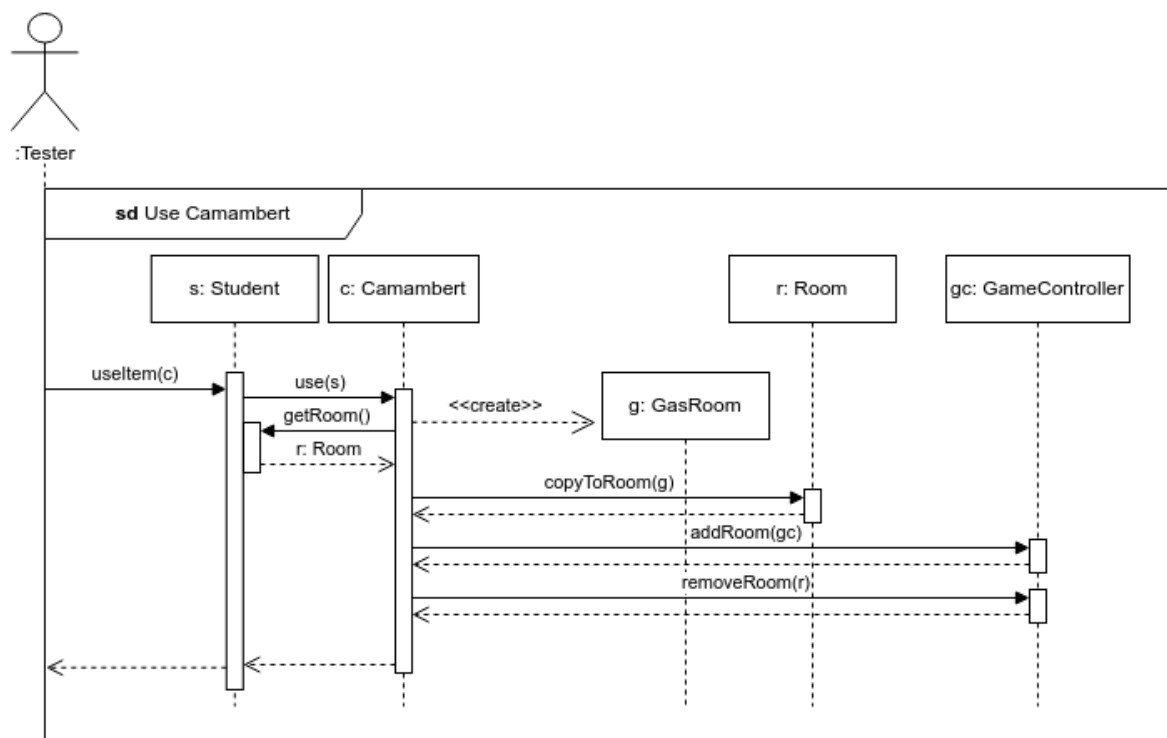
5.3.6 Use FFP2



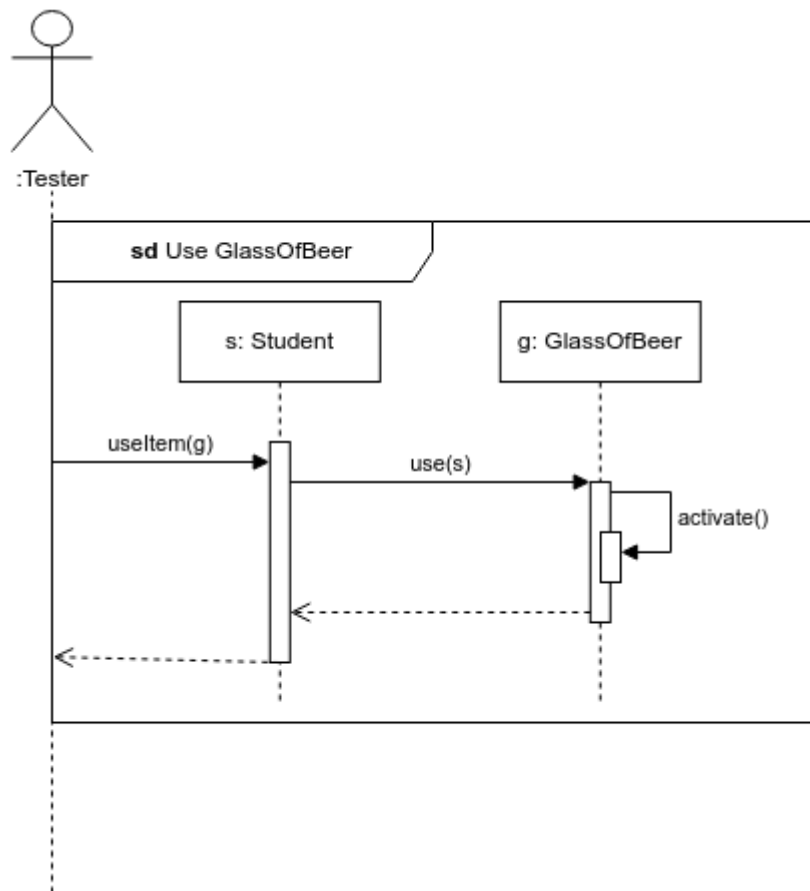
5.3.7 Use Transistor



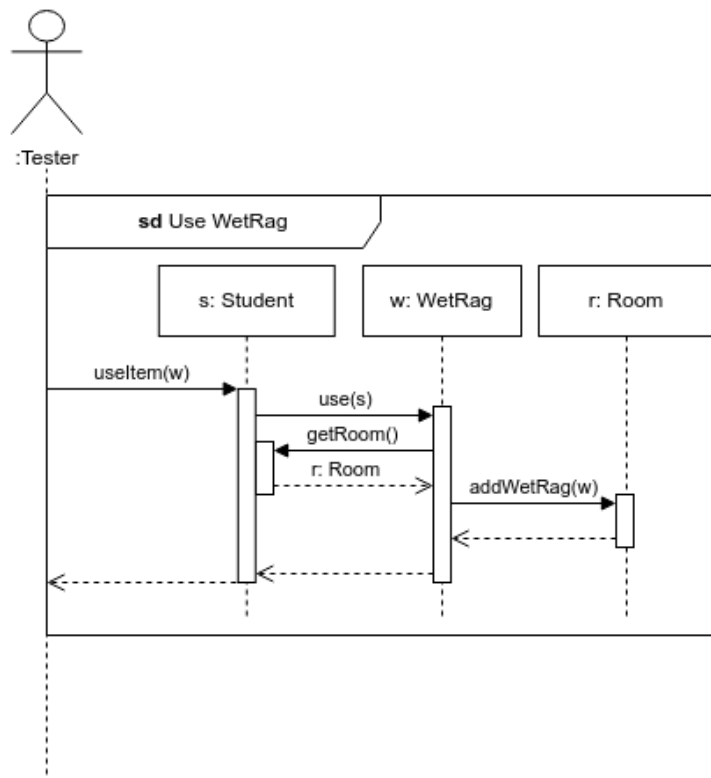
5.3.8 Use Camabert



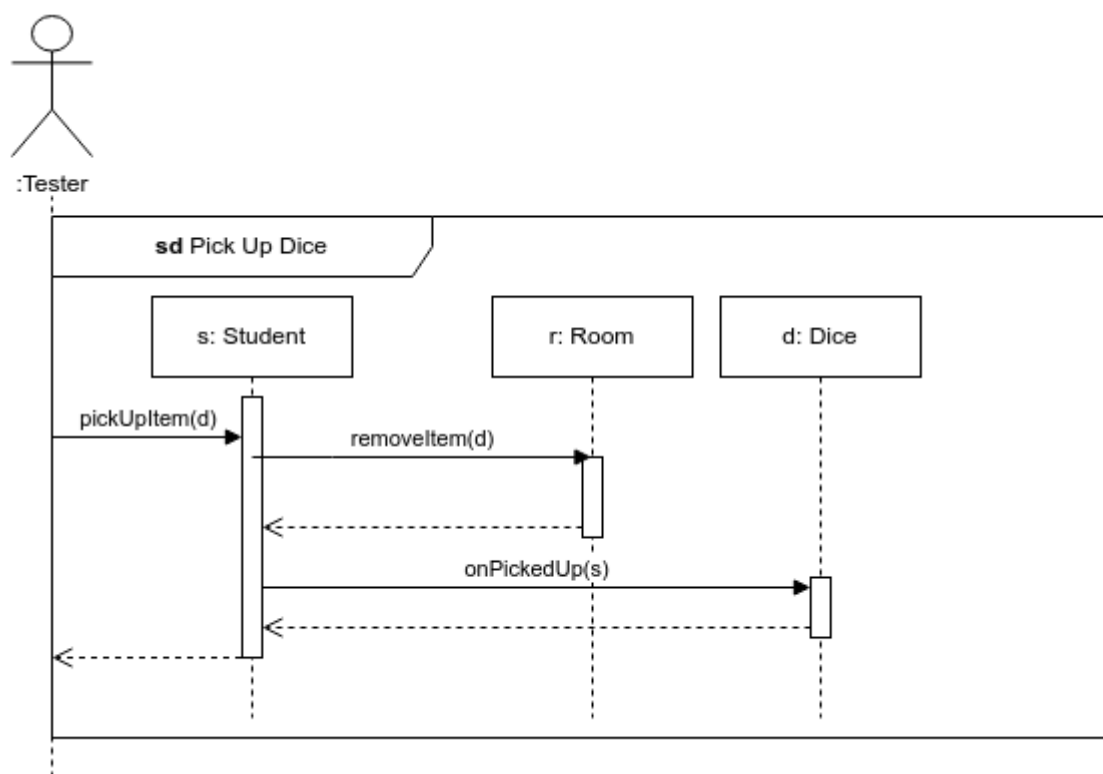
5.3.9 Use Glass Of Beer



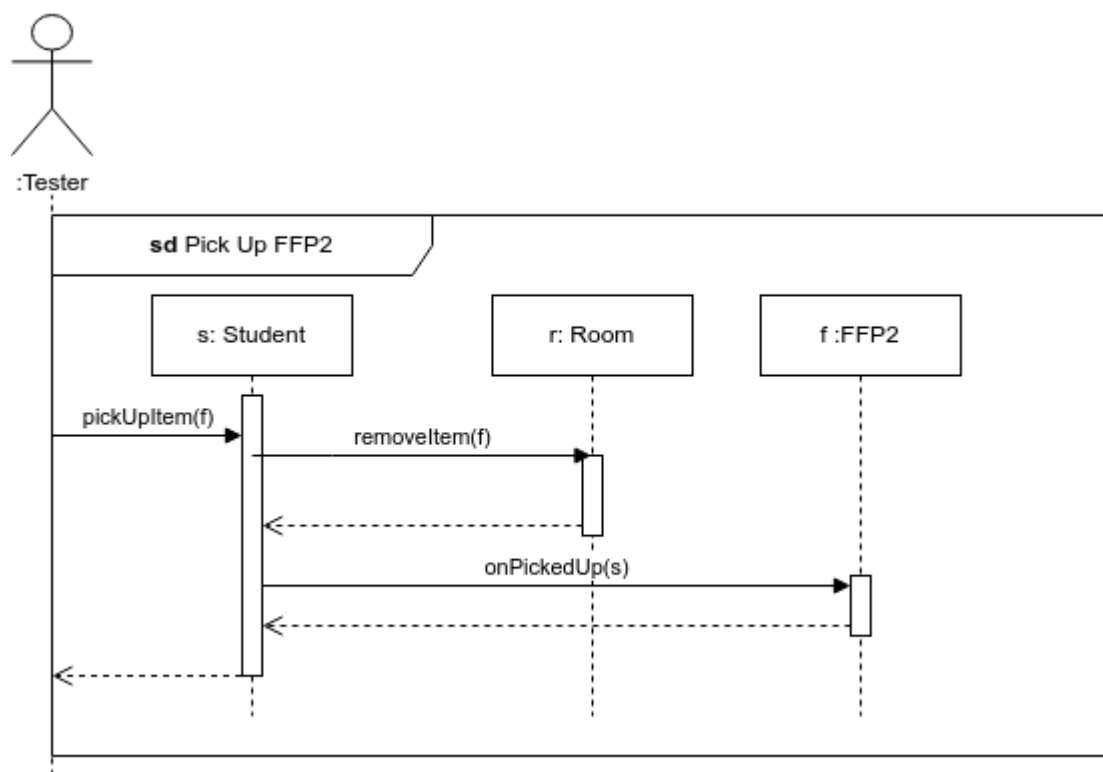
5.3.10 Use Wet Rag



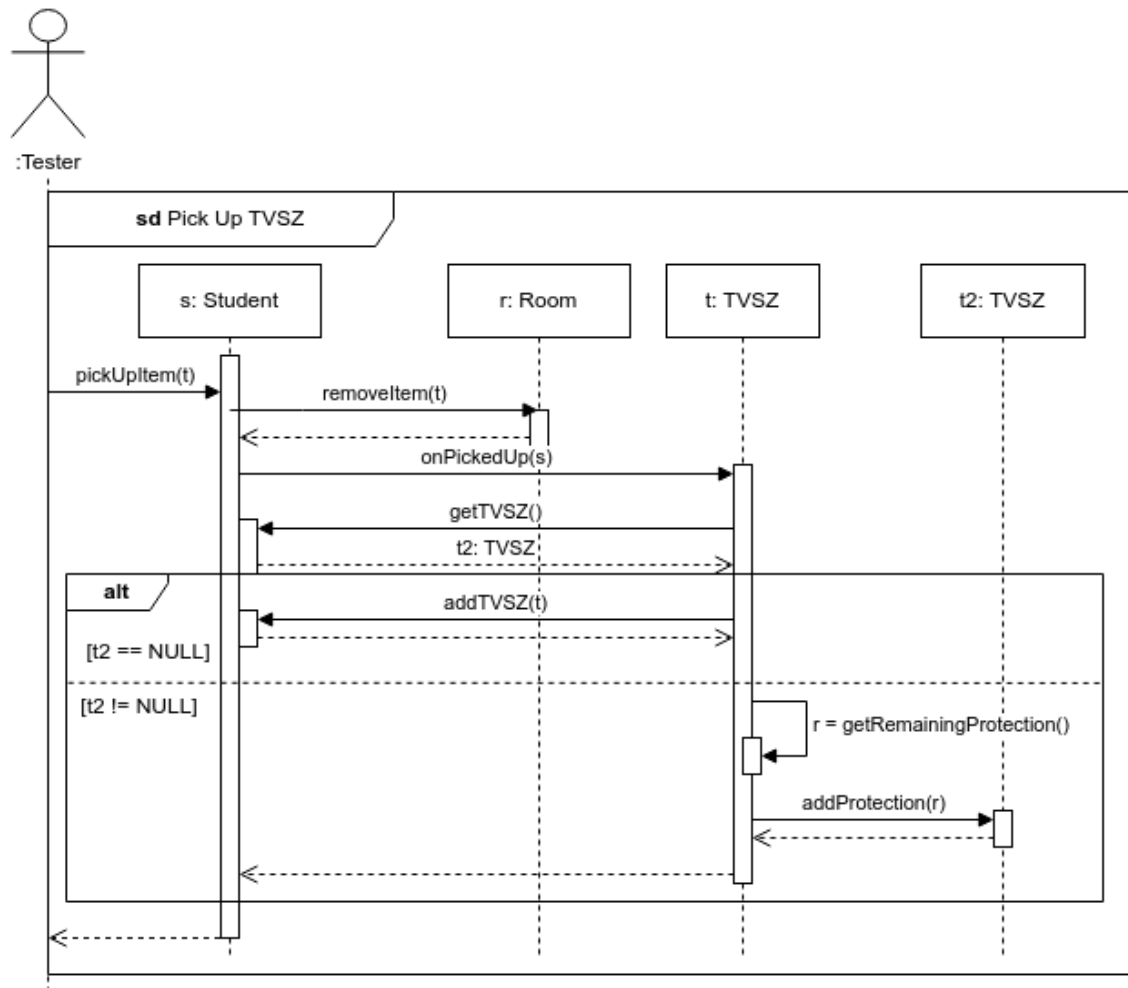
5.3.11 Pick Up Dice



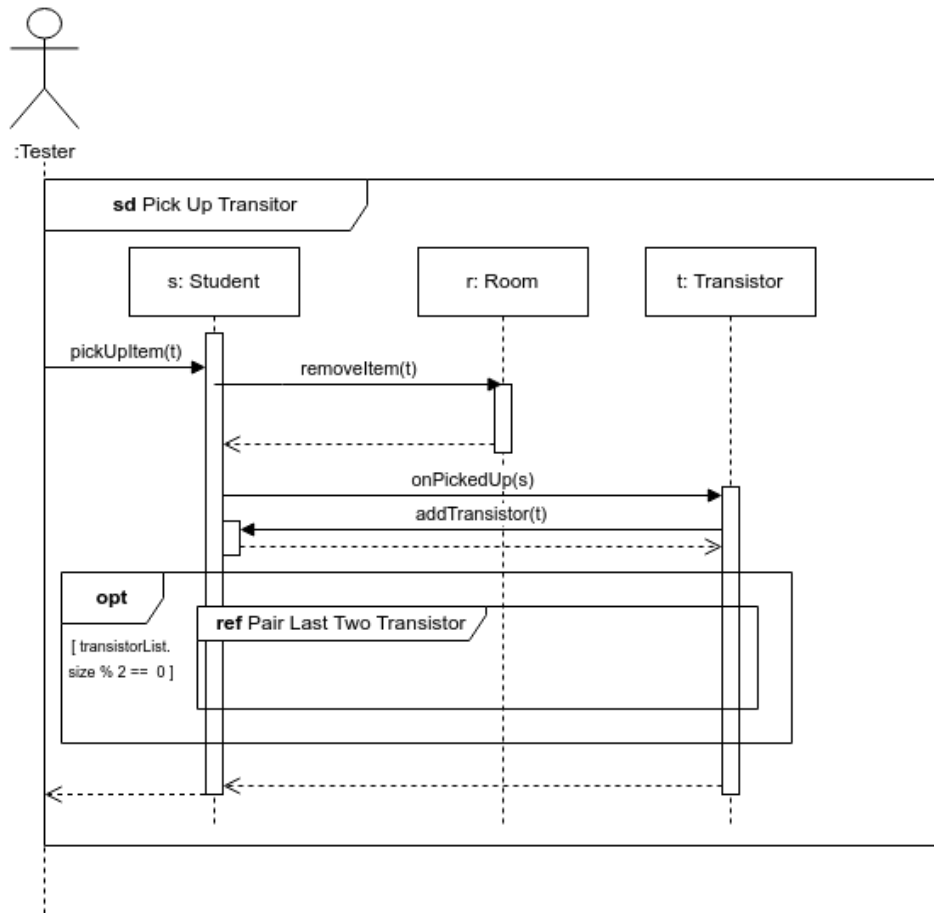
5.3.12 Pick Up FFP2



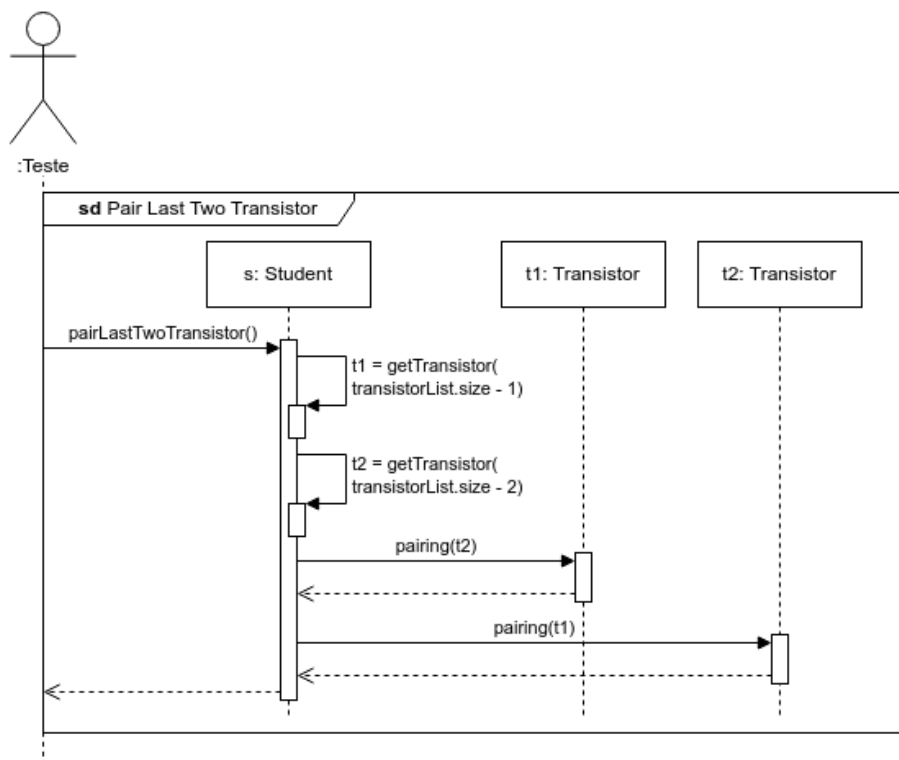
5.3.13 Pick Up TVSZ



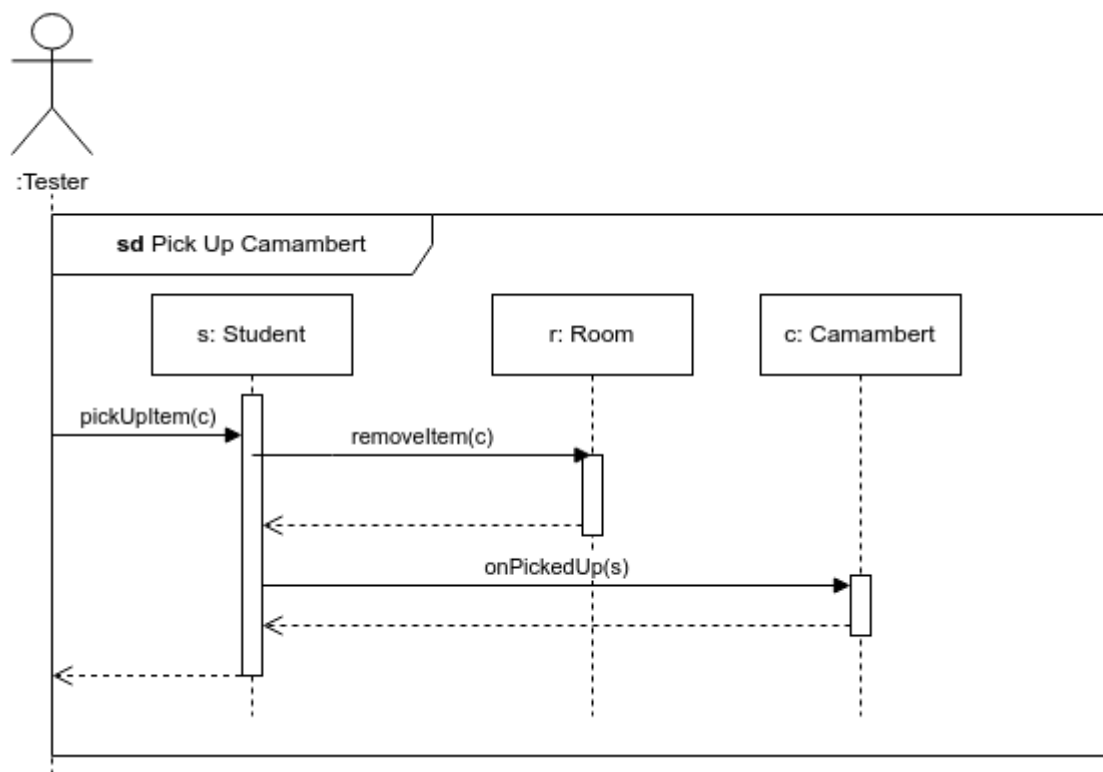
5.3.14 Pick Up Transistor



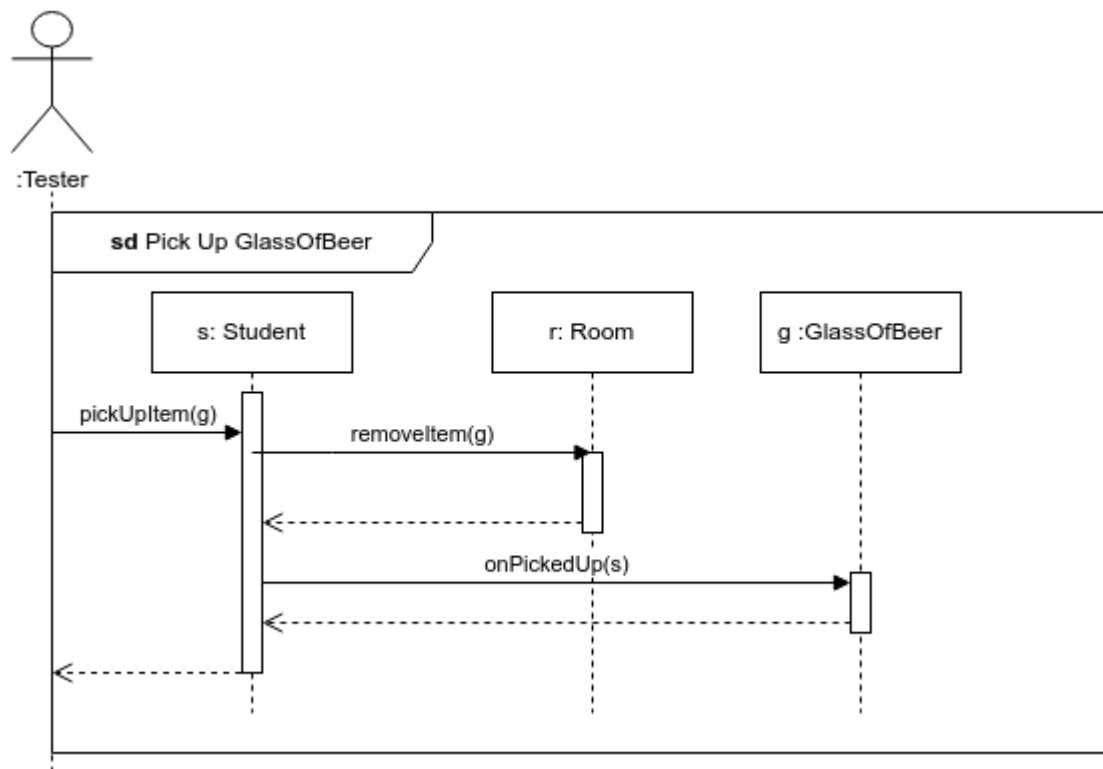
5.3.15 Pick Up Last Two Transistor



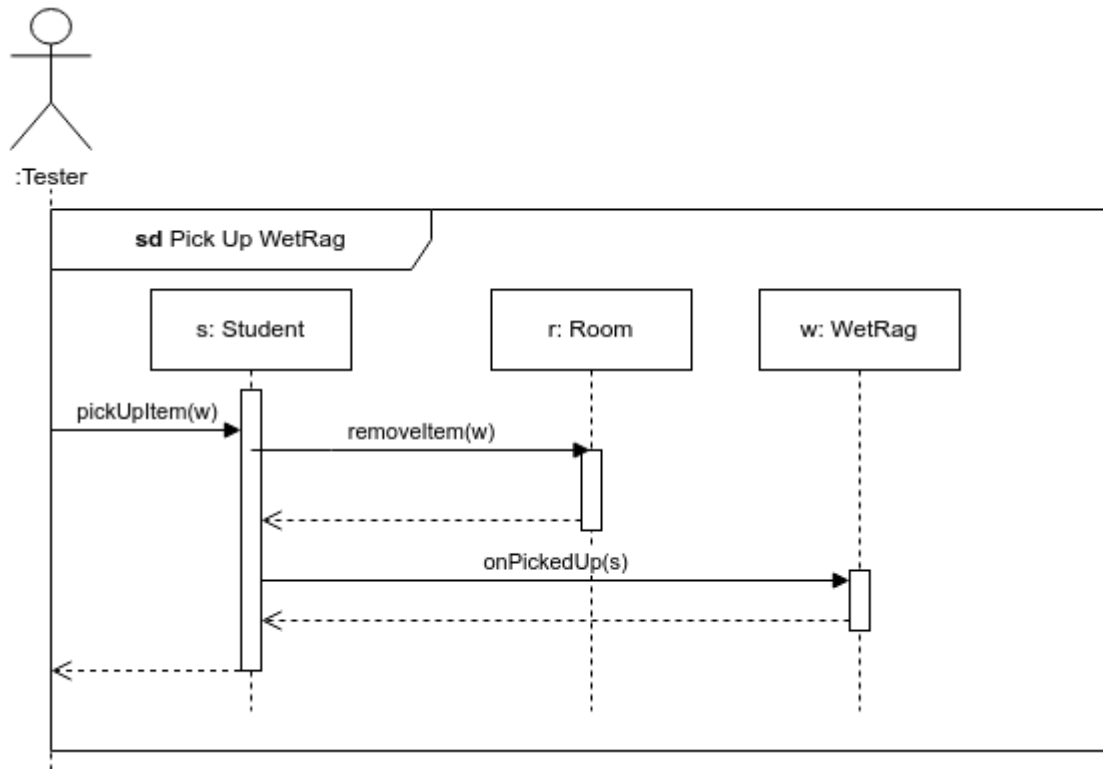
5.3.16 Pick Up Camambert



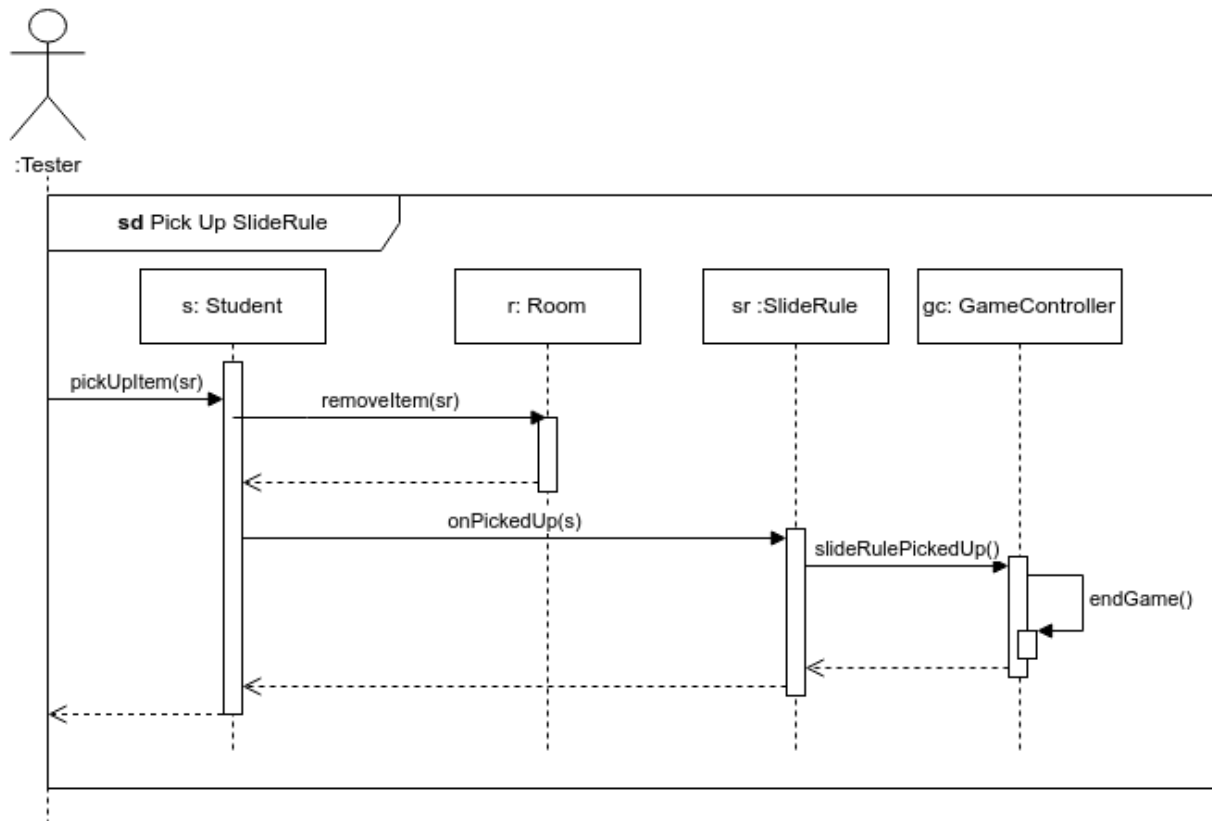
5.3.17 Pick Up Glass Of Beer



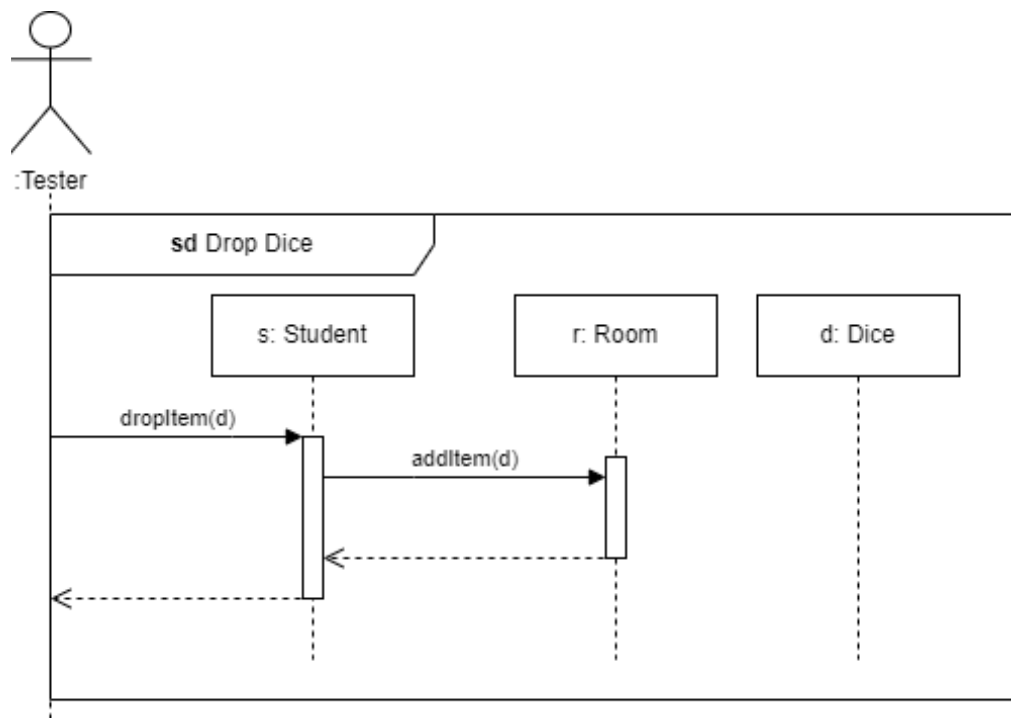
5.3.18 Pick Up Wet Rag



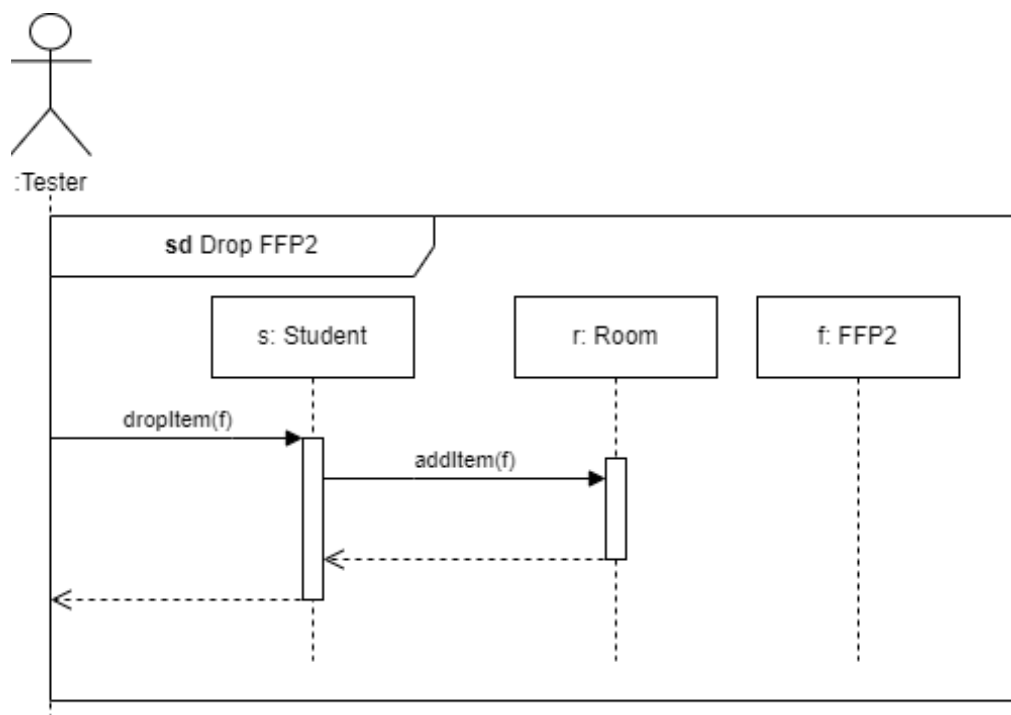
5.3.19 Pick Up Slide Rule



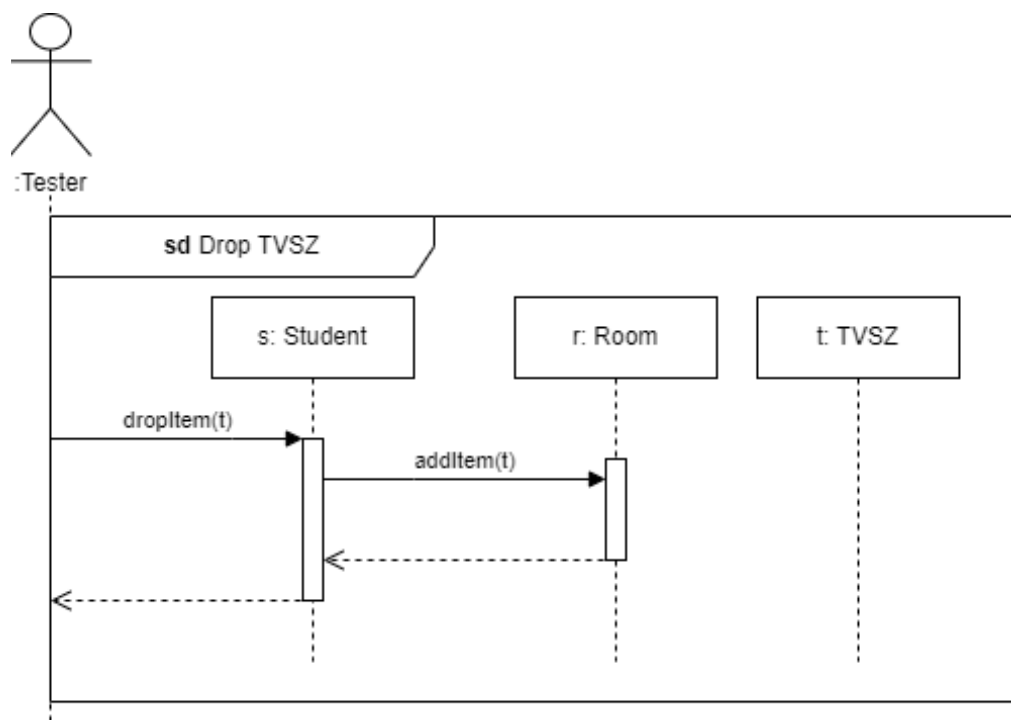
5.3.20 Drop Dice



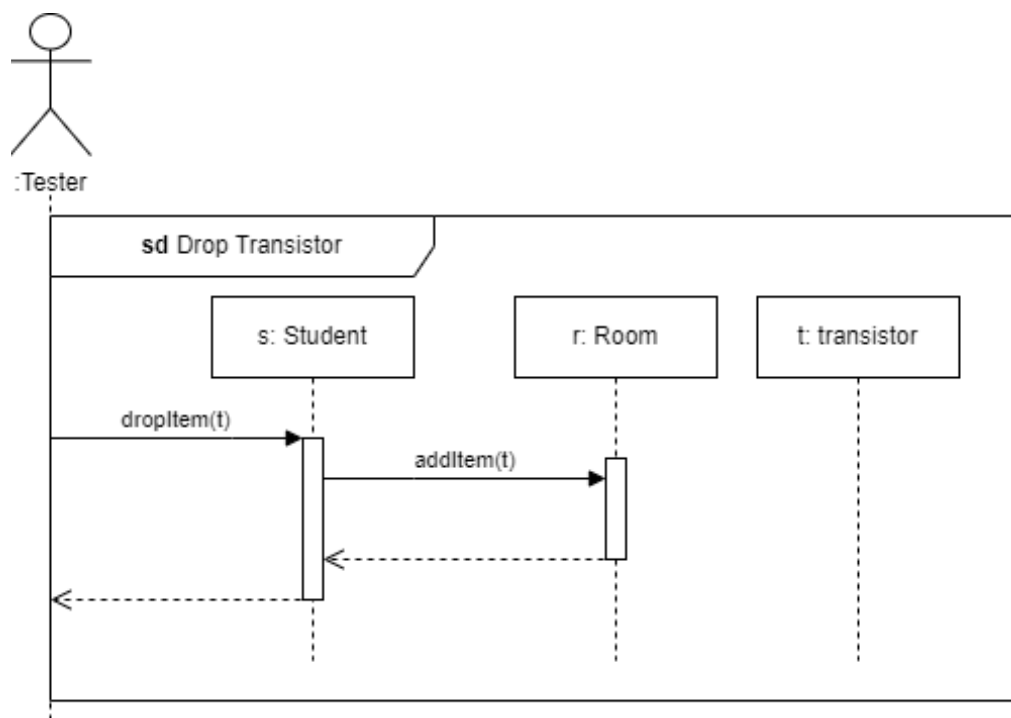
5.3.21 Drop FFP2



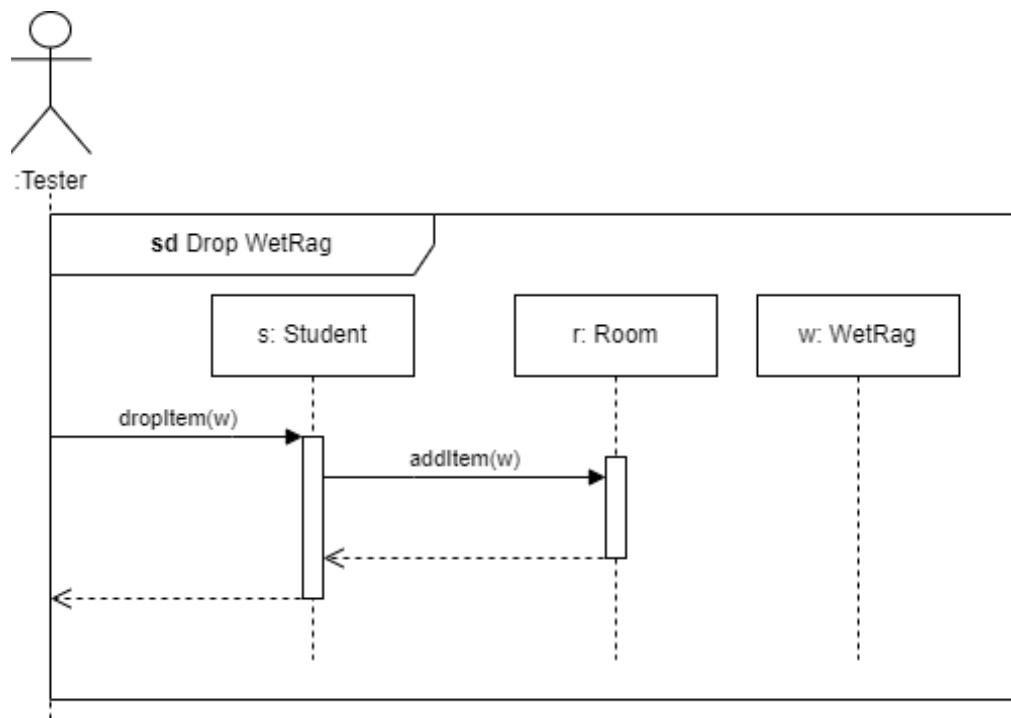
5.3.22 Drop TVSZ



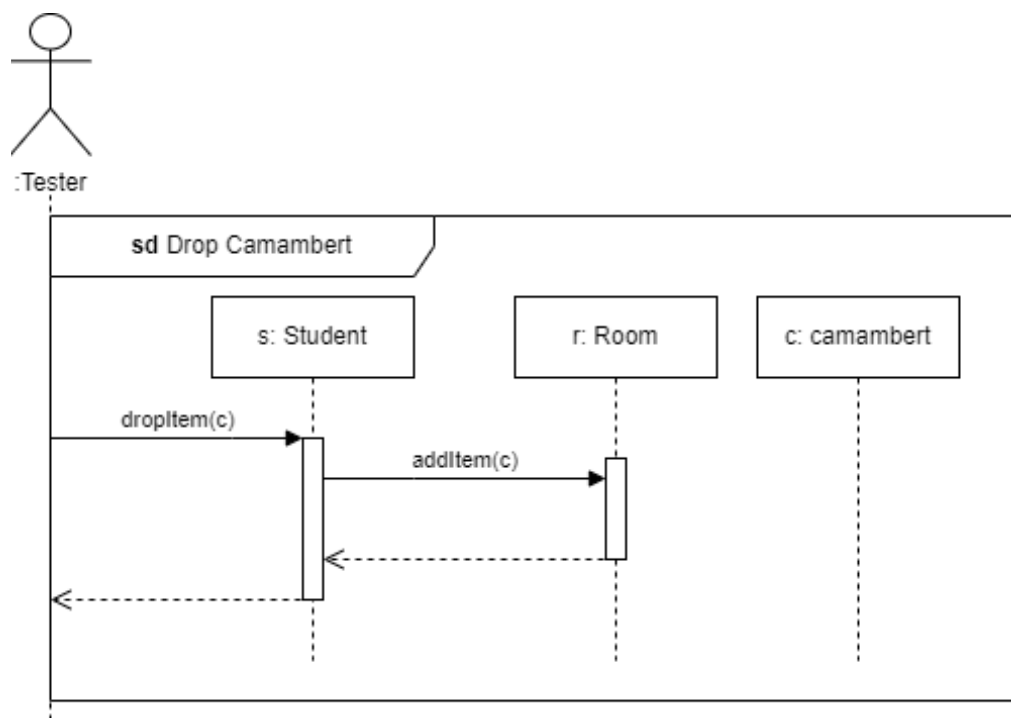
5.3.23 Drop Transistor



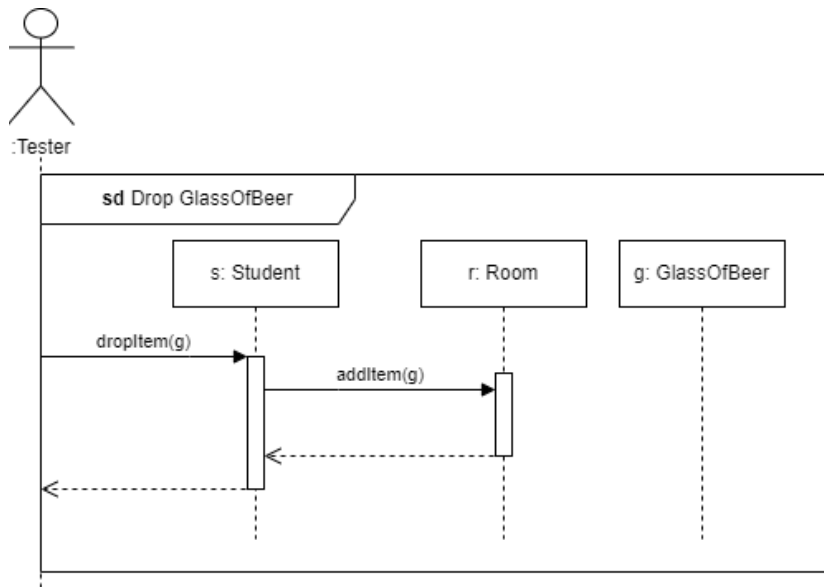
5.3.24 Drop Wet Rag



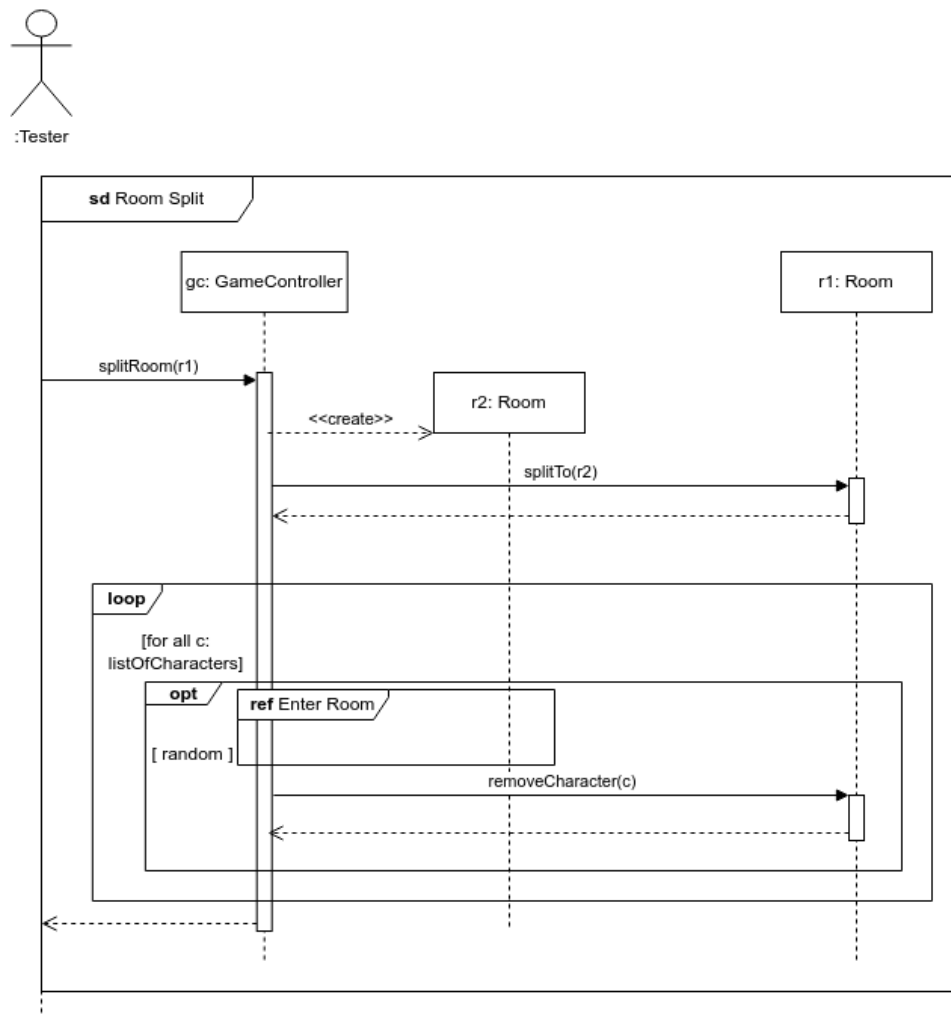
5.3.25 Drop Camambert



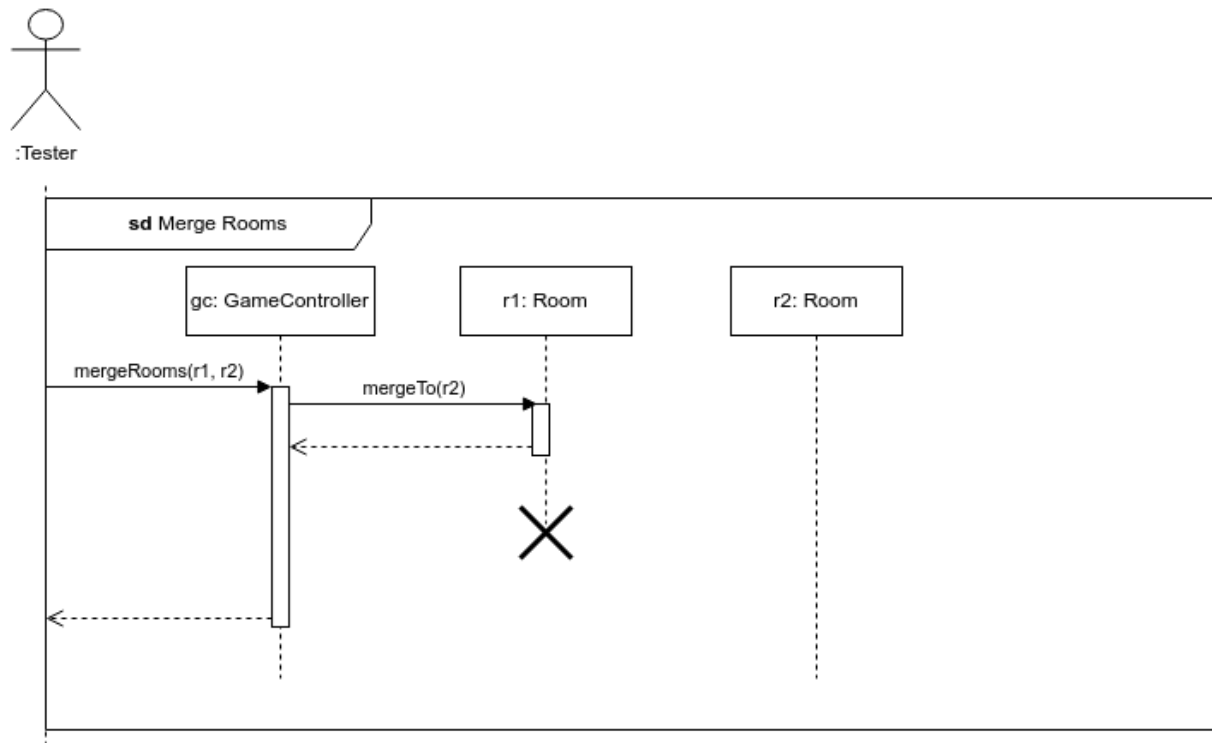
5.3.26 Drop Glass Of Beer



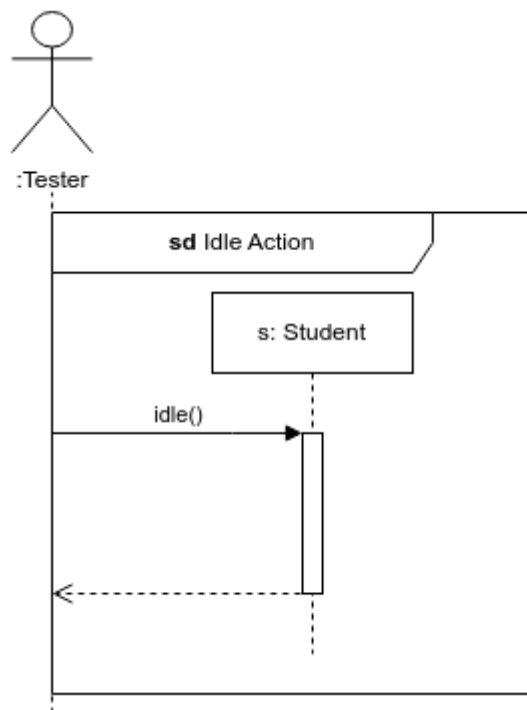
5.3.27 Split Room



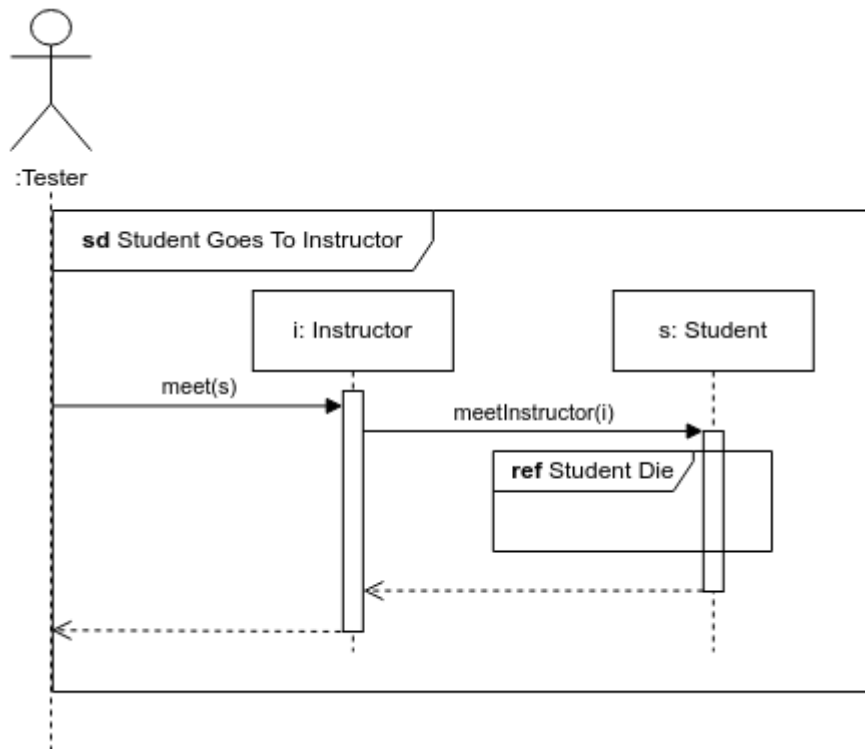
5.3.28 Merge Rooms



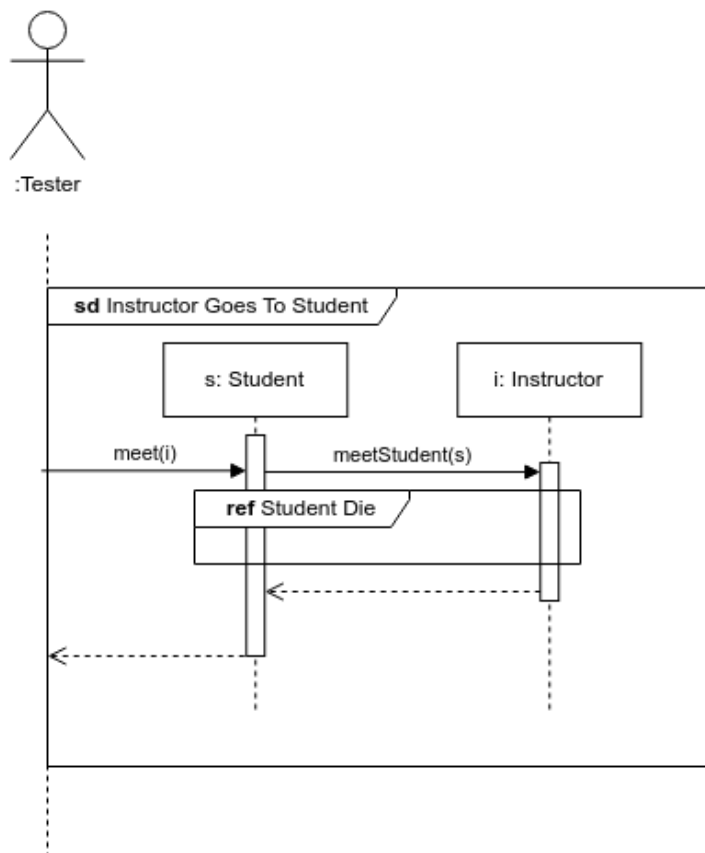
5.3.29 Idle Action



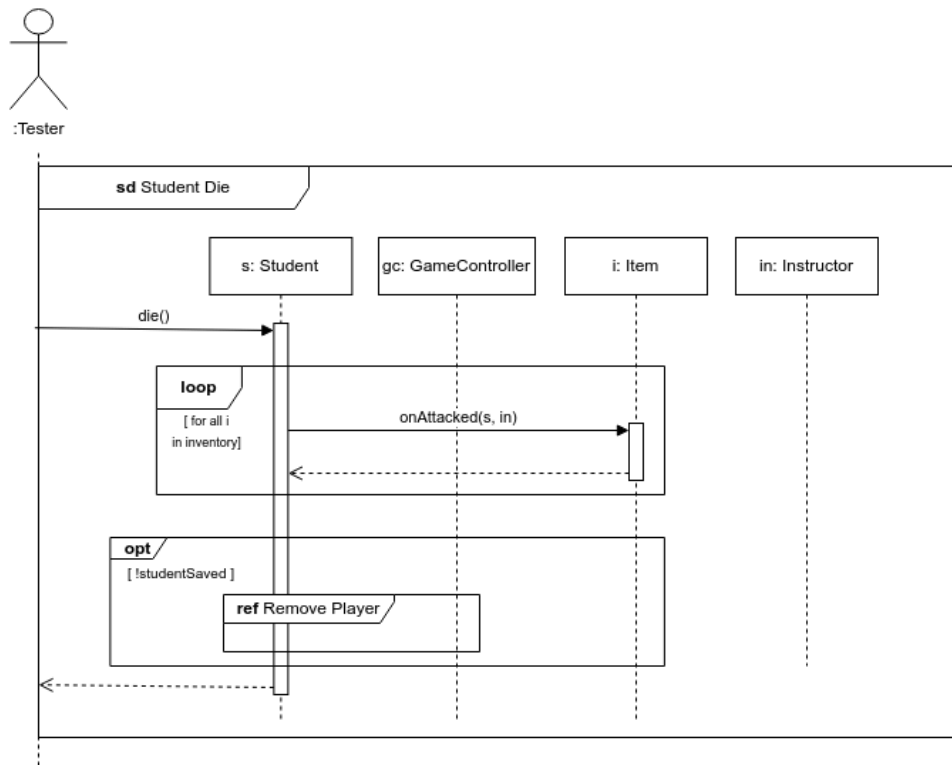
5.3.30 Student Goes To Instructor



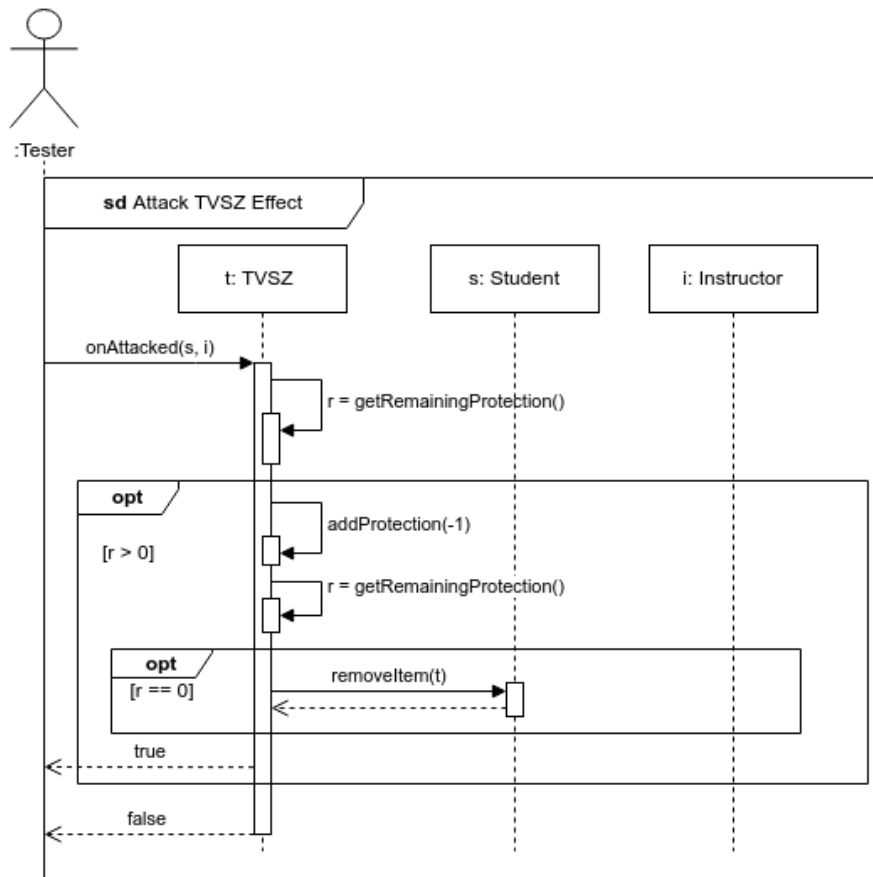
5.3.31 Instructor Goes To Student



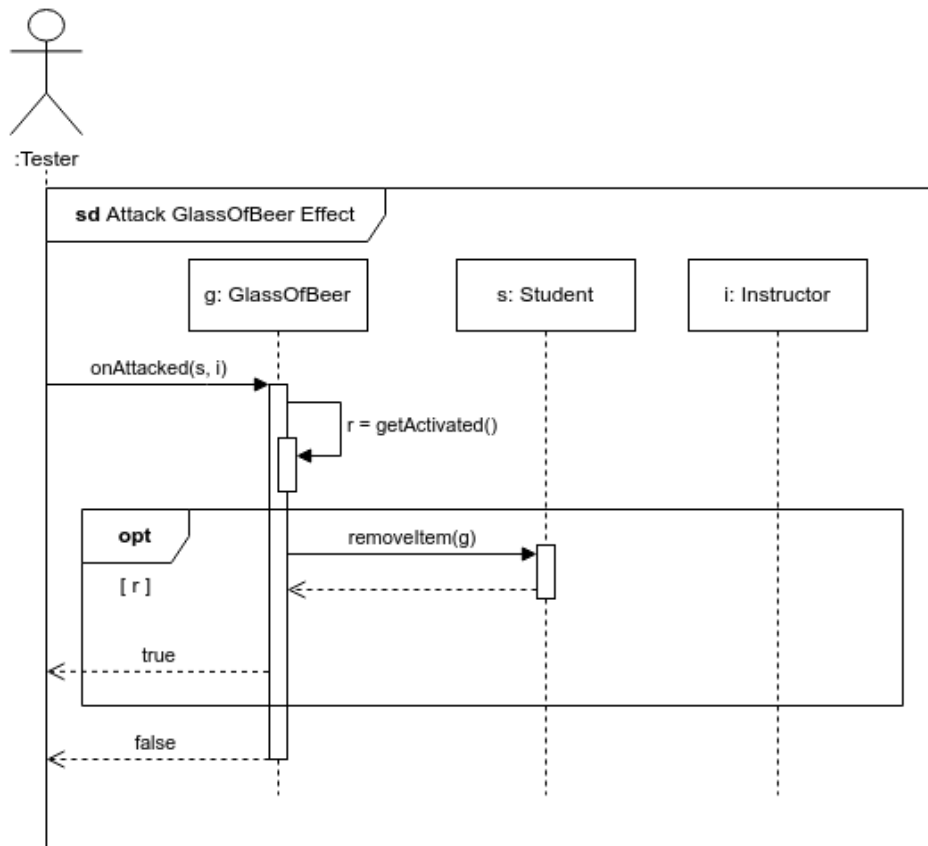
5.3.32 Student Die



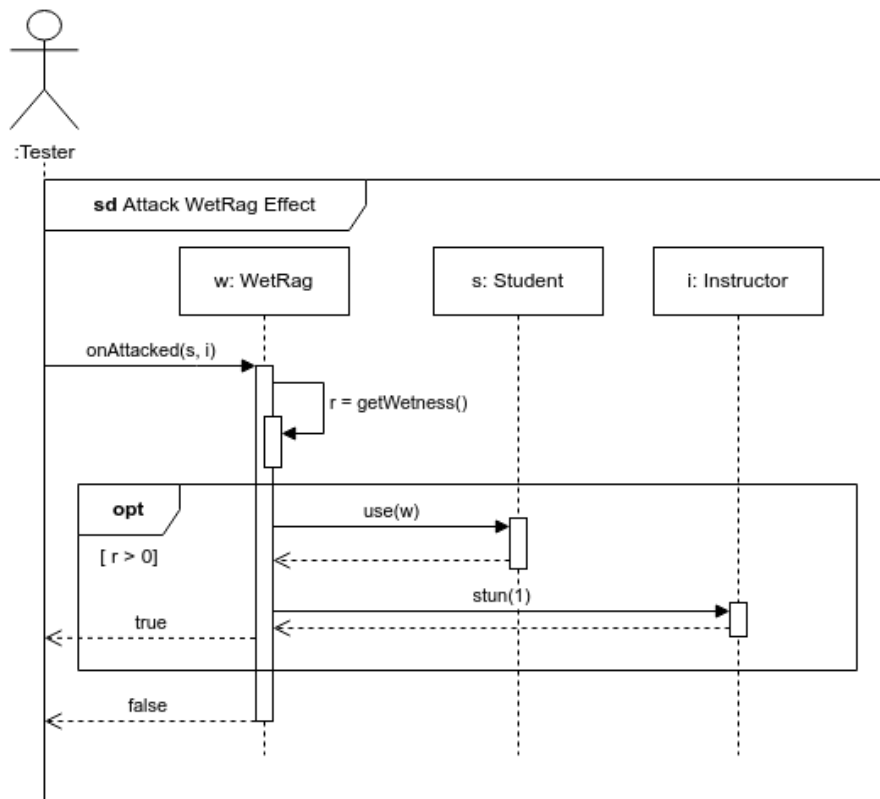
5.3.33 Attack TVSZ Effect



5.3.34 Attack Glass Of Beer Effect



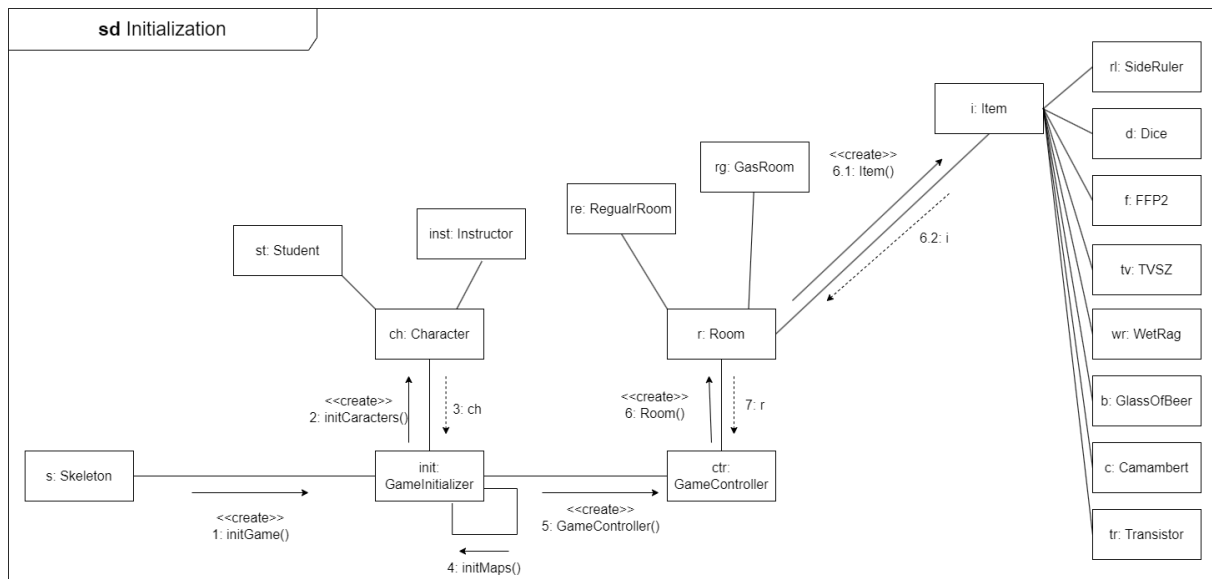
5.3.35 Attack Wet Rag Effect



5.4 Kommunikációs diagramok

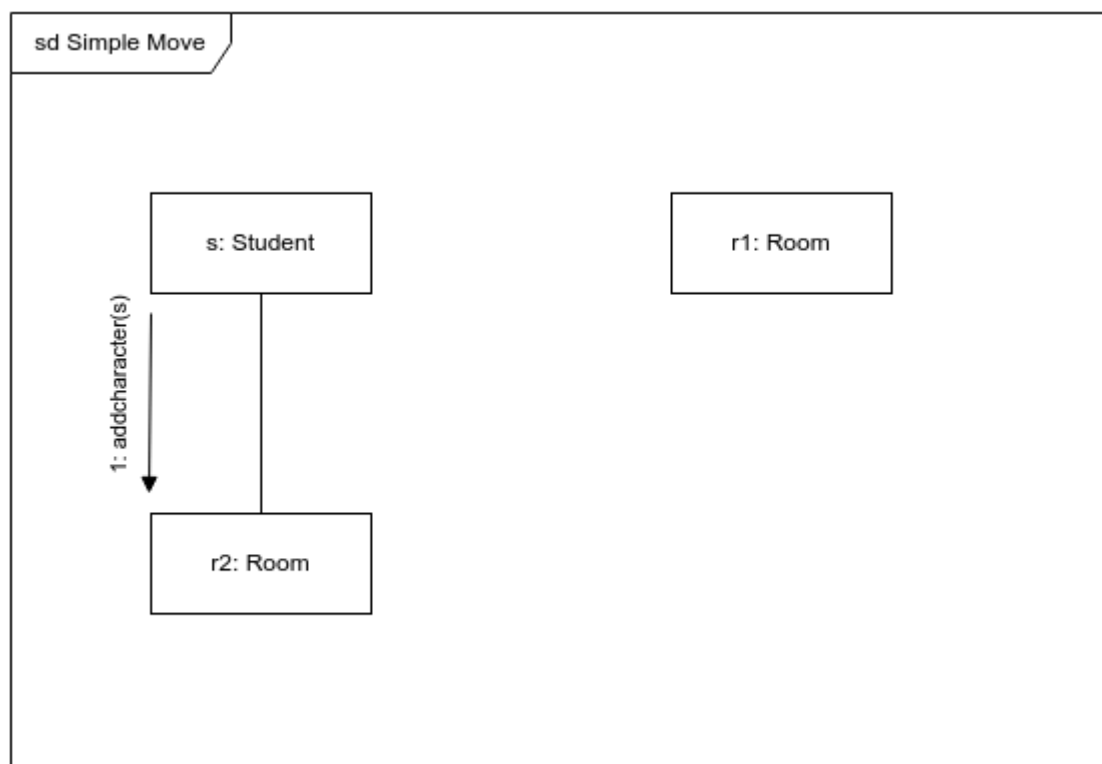
5.4.1 Inicializáló diagramok

5.4.1.1 Inicializálás

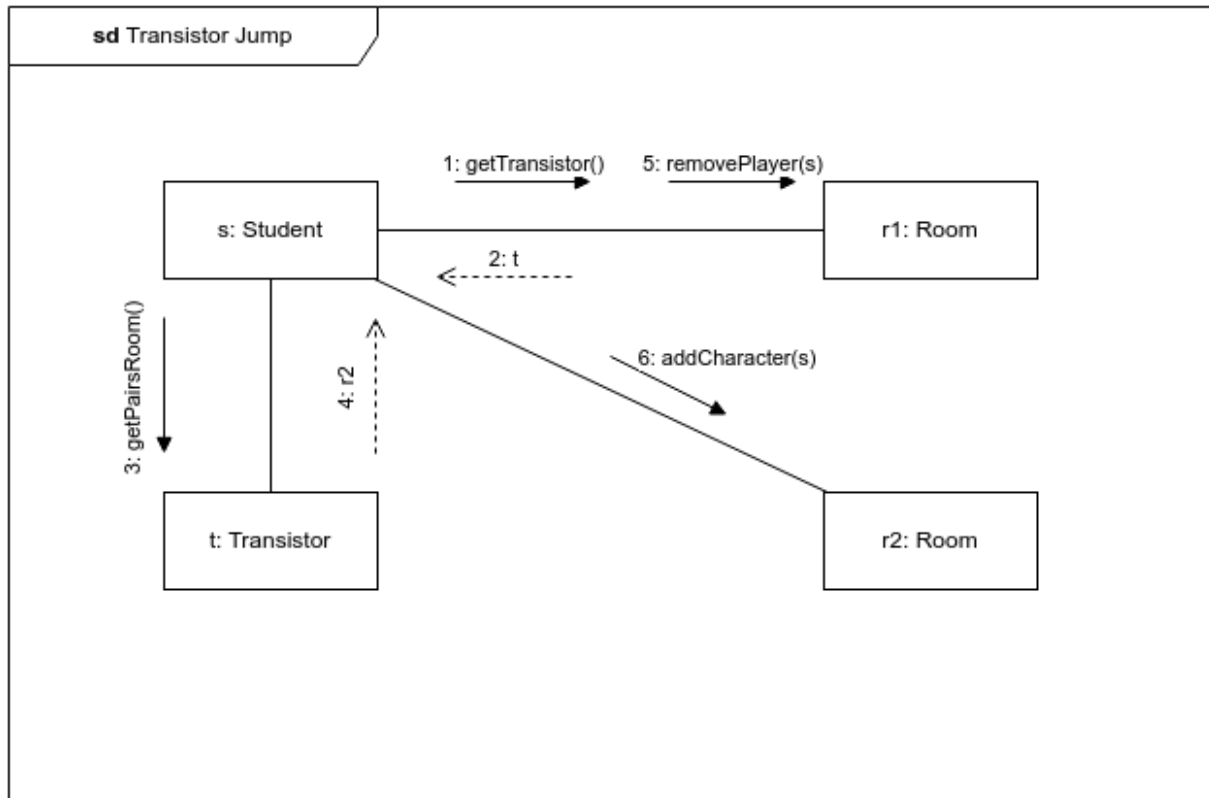


5.4.2 Főbb szekvencia diagramok kommunikációja

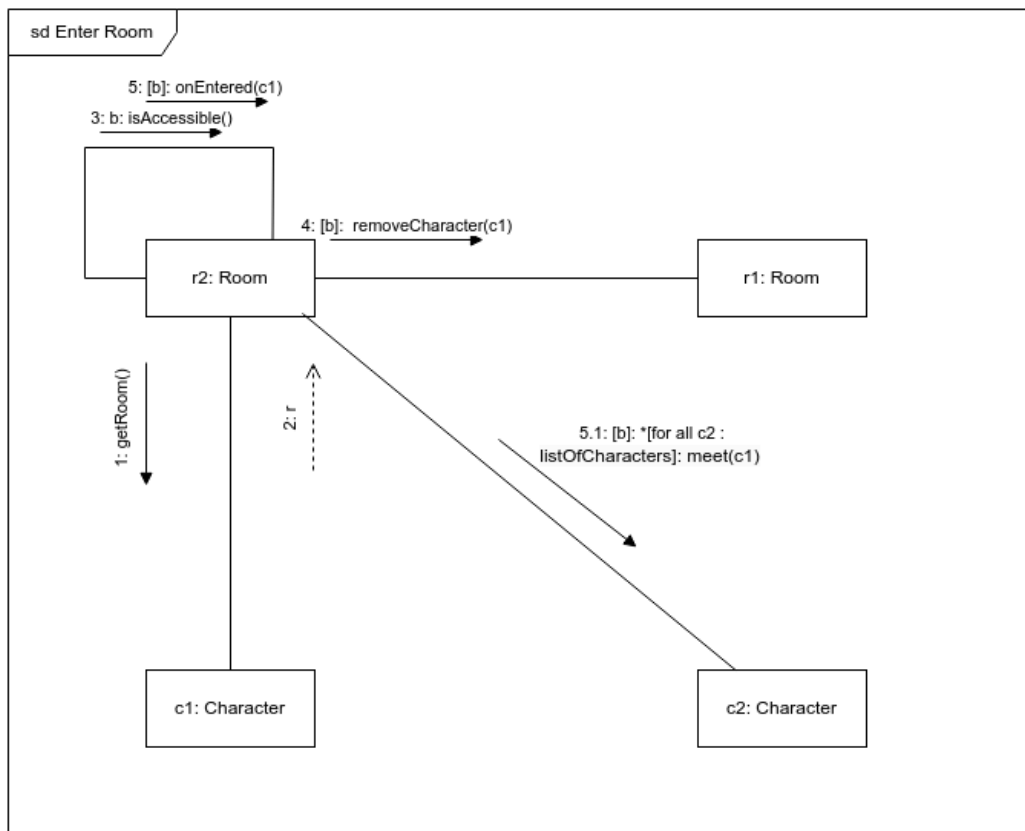
5.4.2.1 Simple Move



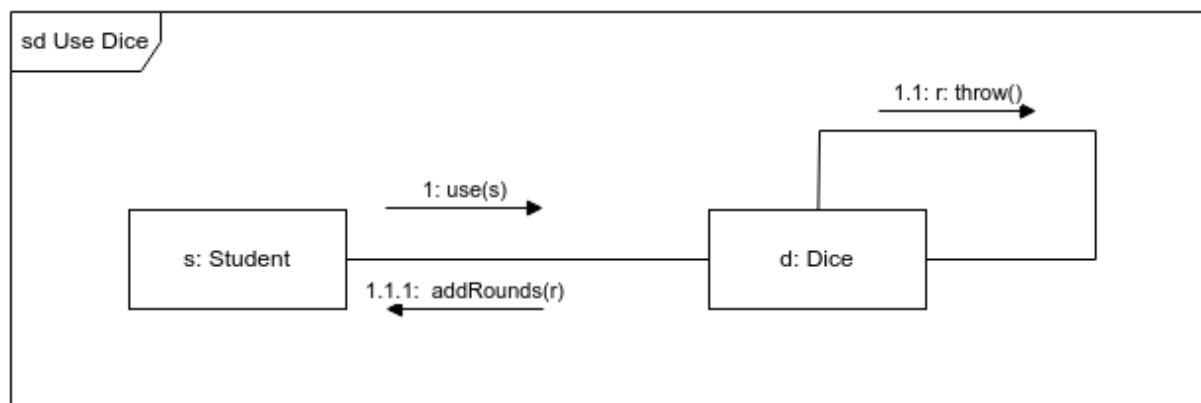
5.4.2.2 Transistor Jump



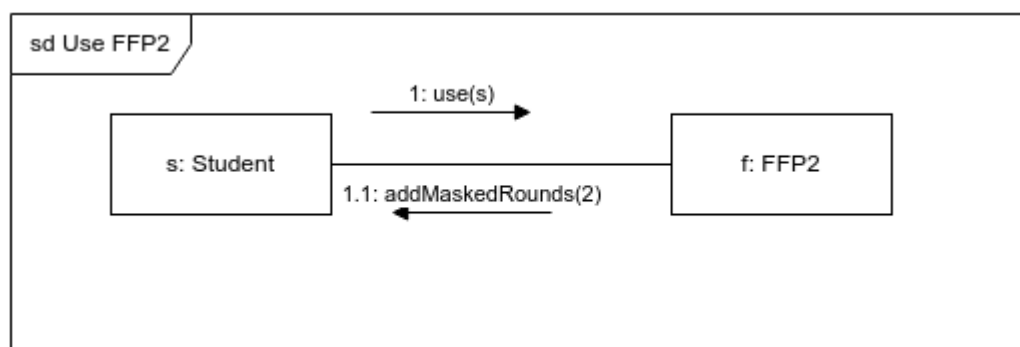
5.4.2.3 Enter Room



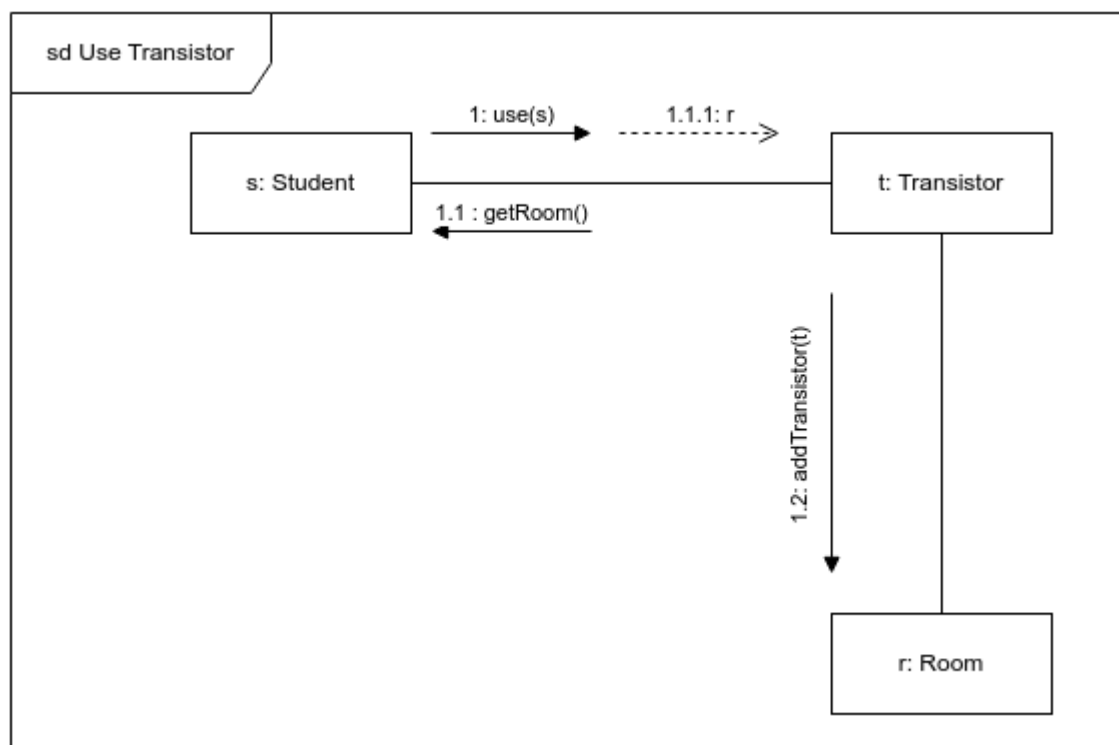
5.4.2.4 Use Dice



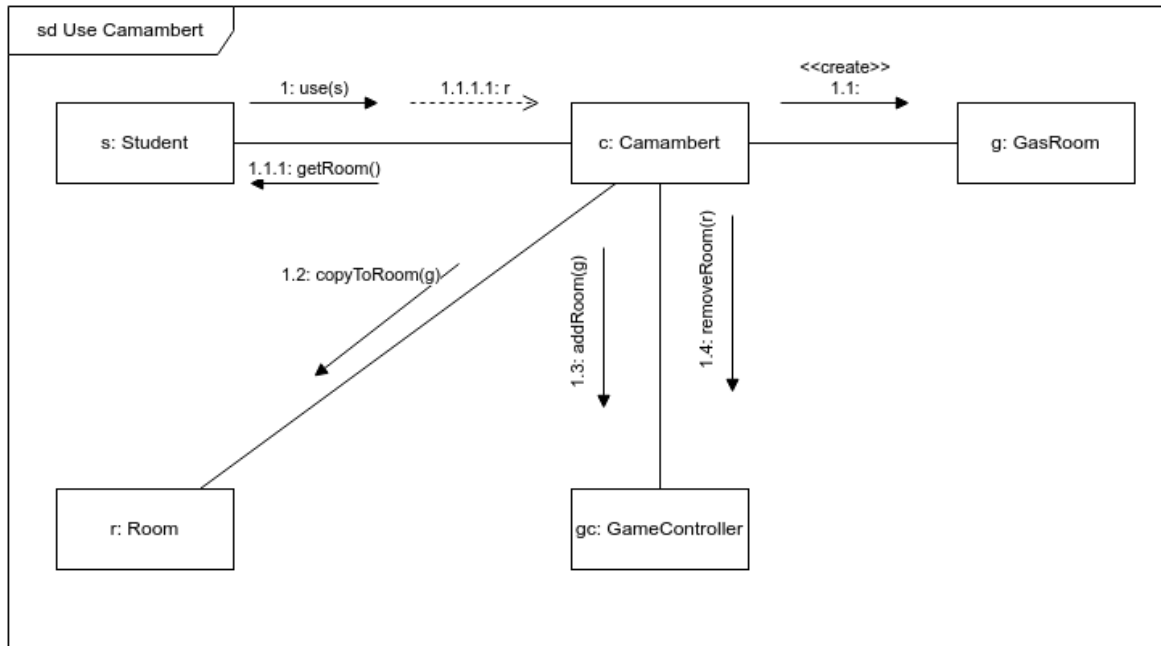
5.4.2.5 Use FFP2



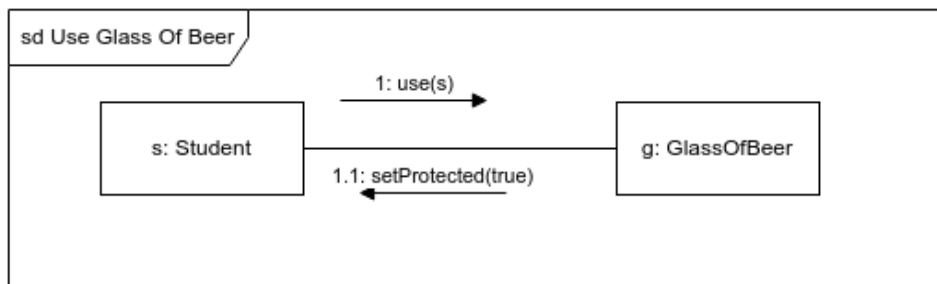
5.4.2.6 Use Transistor



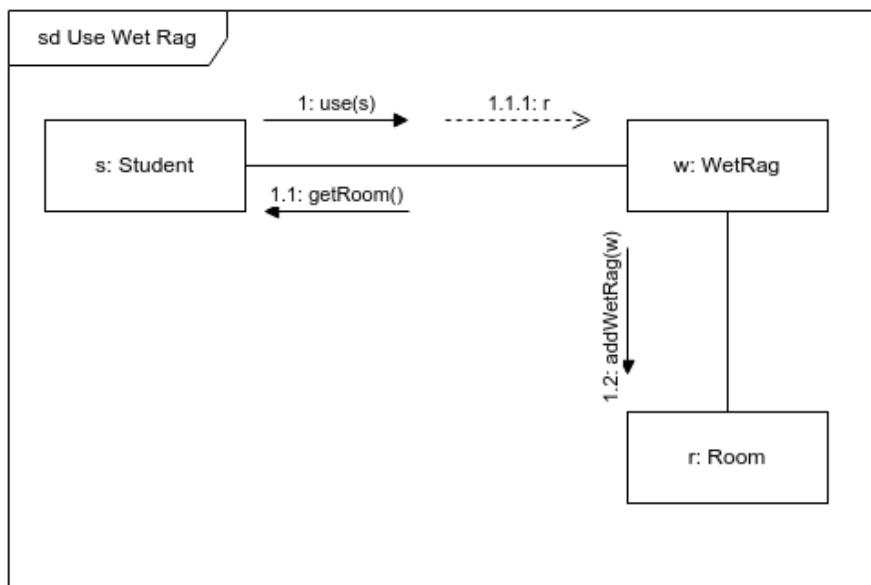
5.4.2.7 Use Camambert



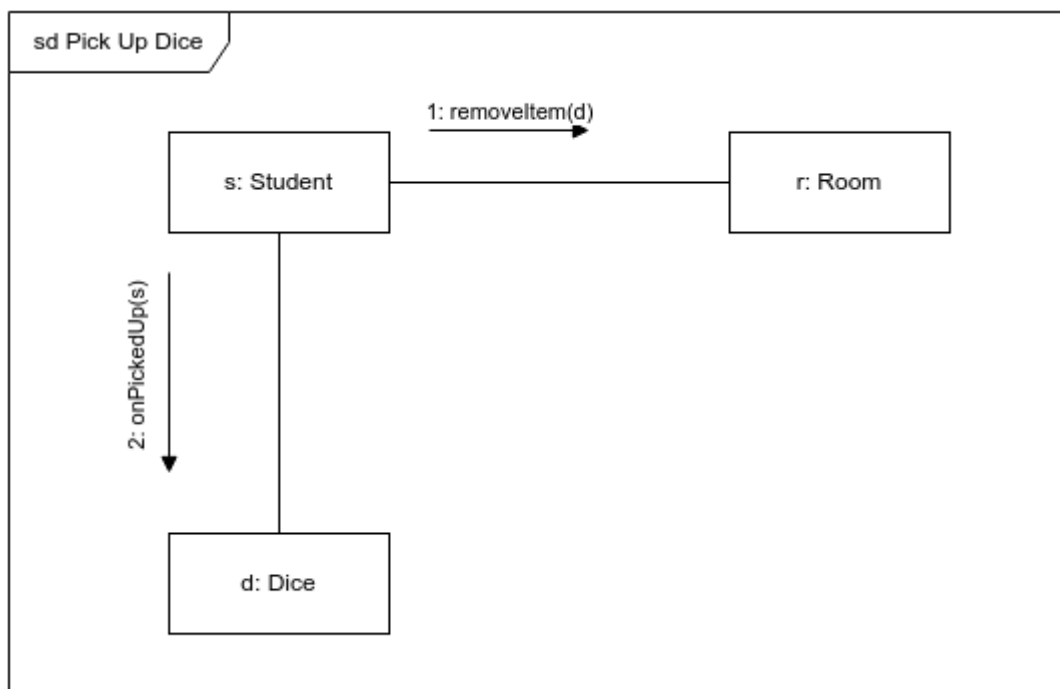
5.4.2.8 Use Glass Of Beer



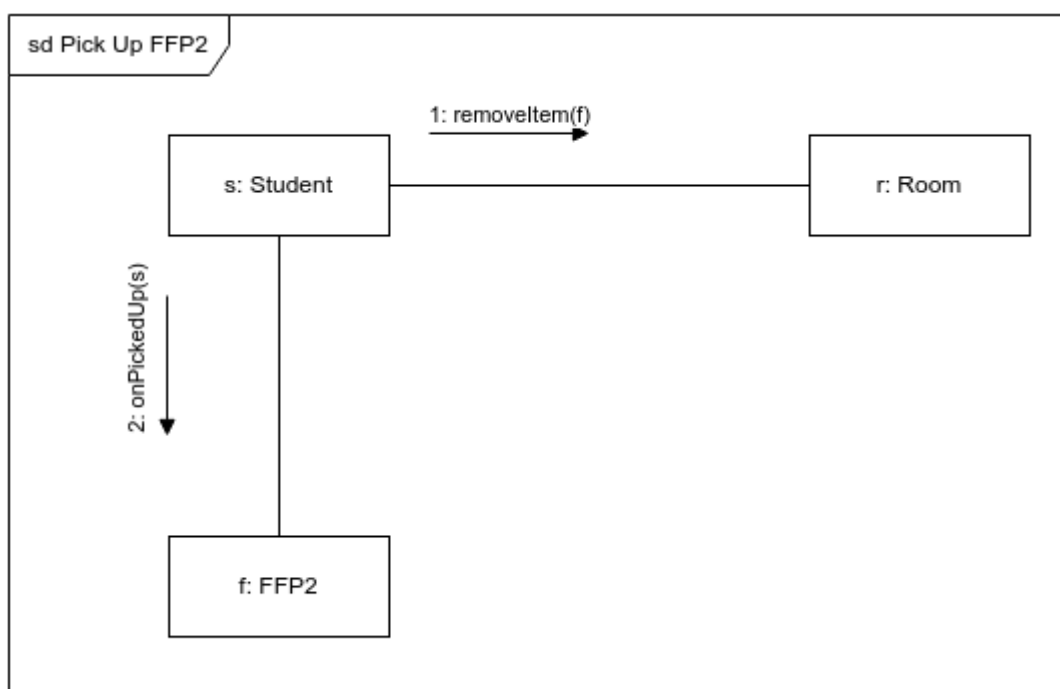
5.4.2.9 Use Wet Rag



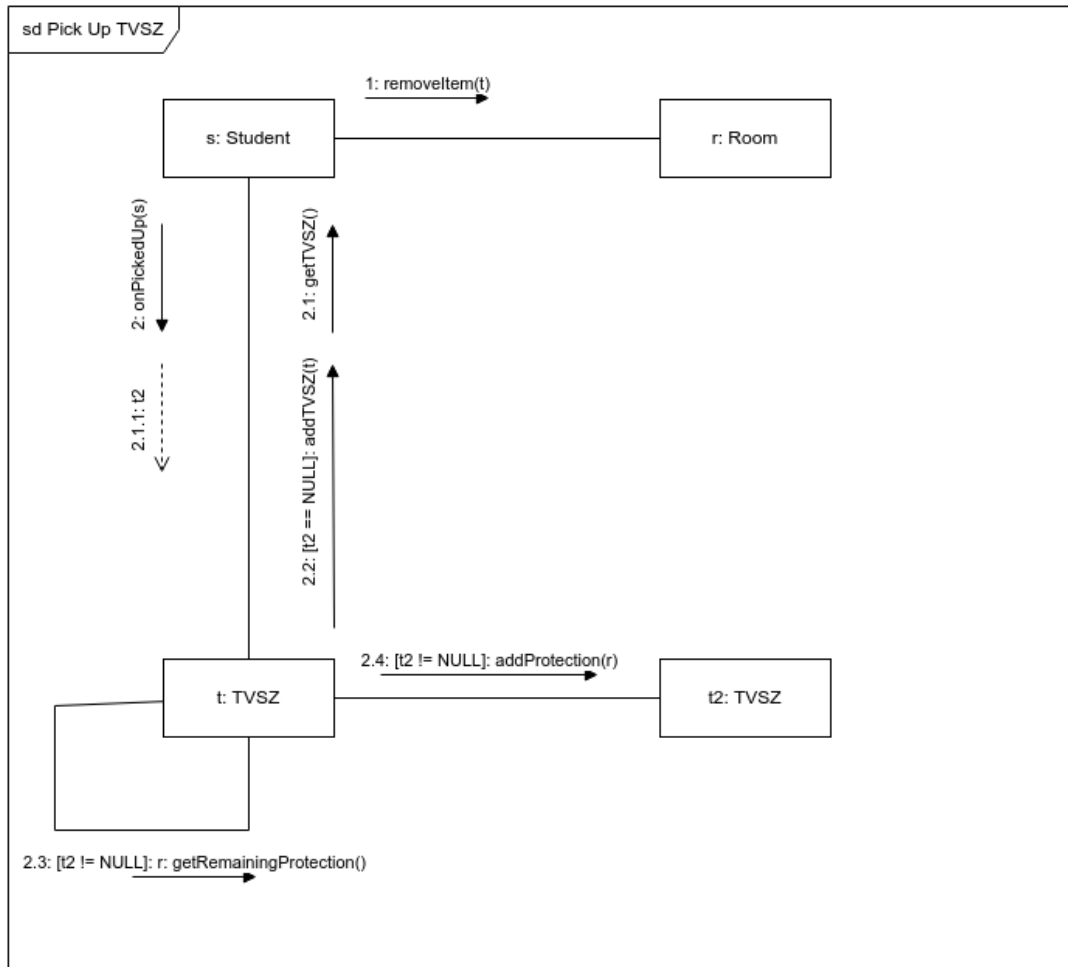
5.4.2.10 Pick Up Dice



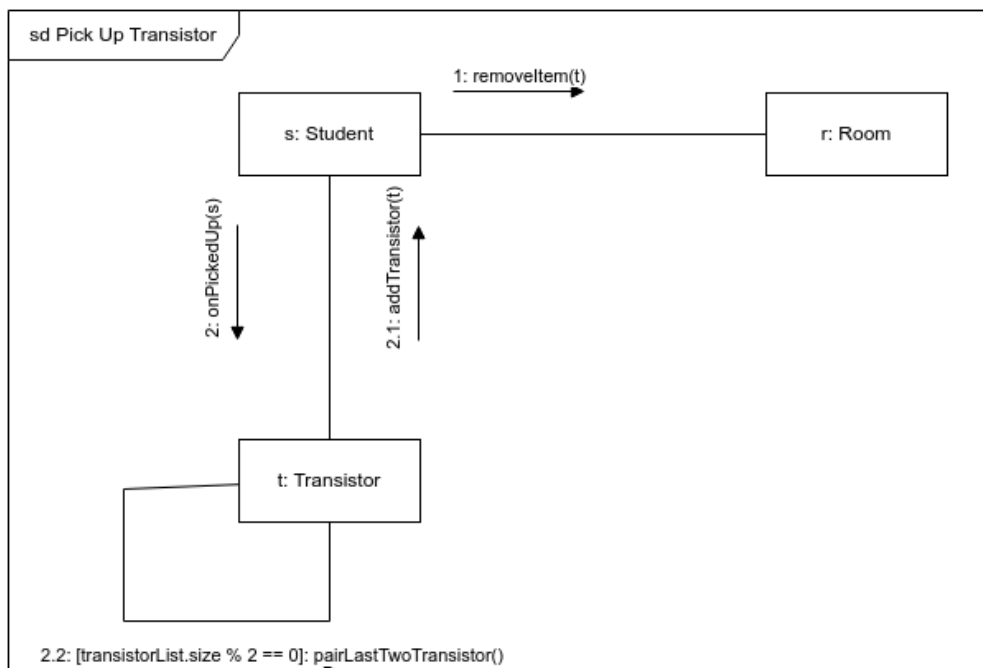
5.4.2.11 Pick Up FFP2



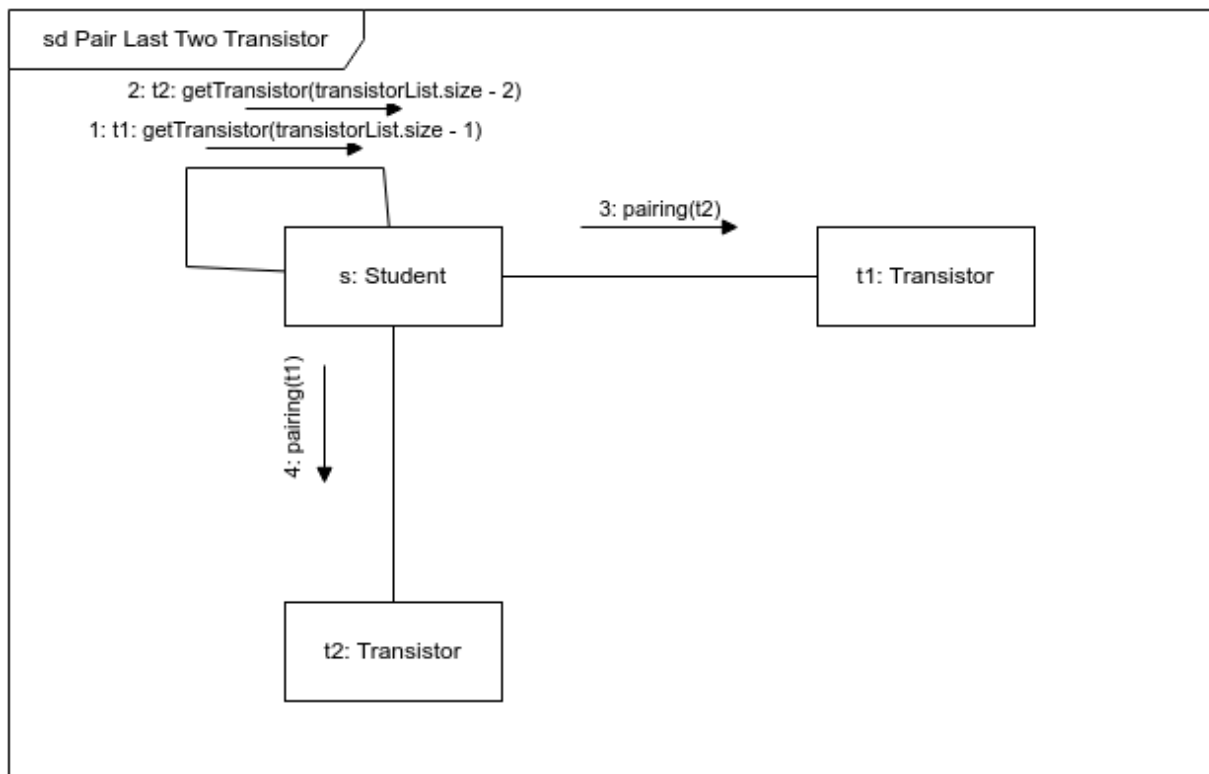
5.4.2.12 Pick Up TVSZ



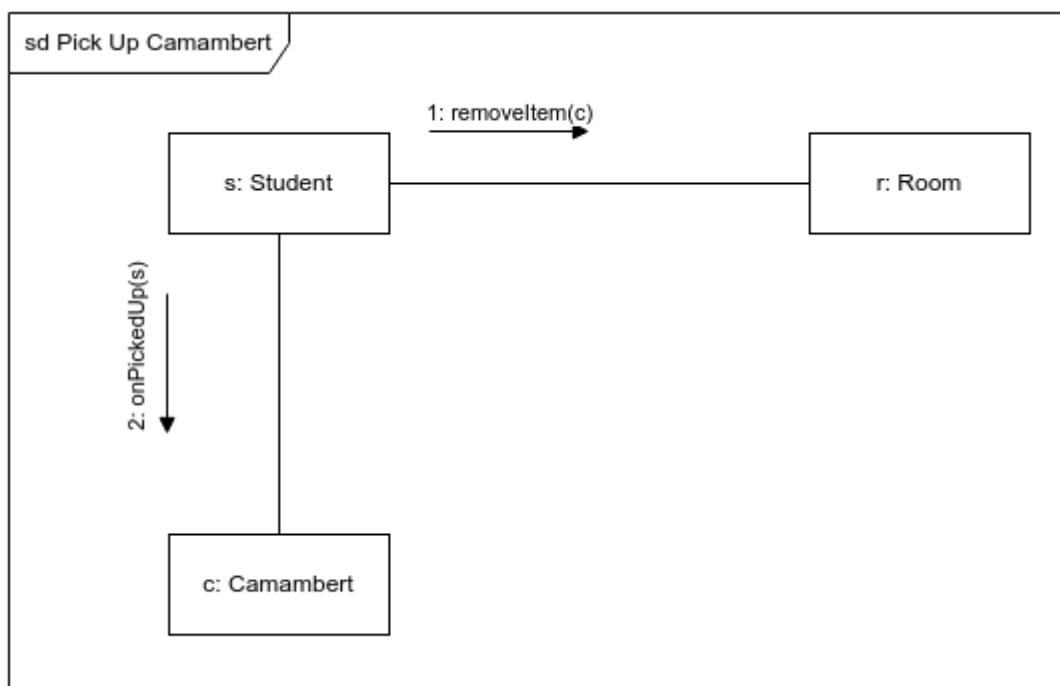
5.4.2.13 Pick Up Transistor



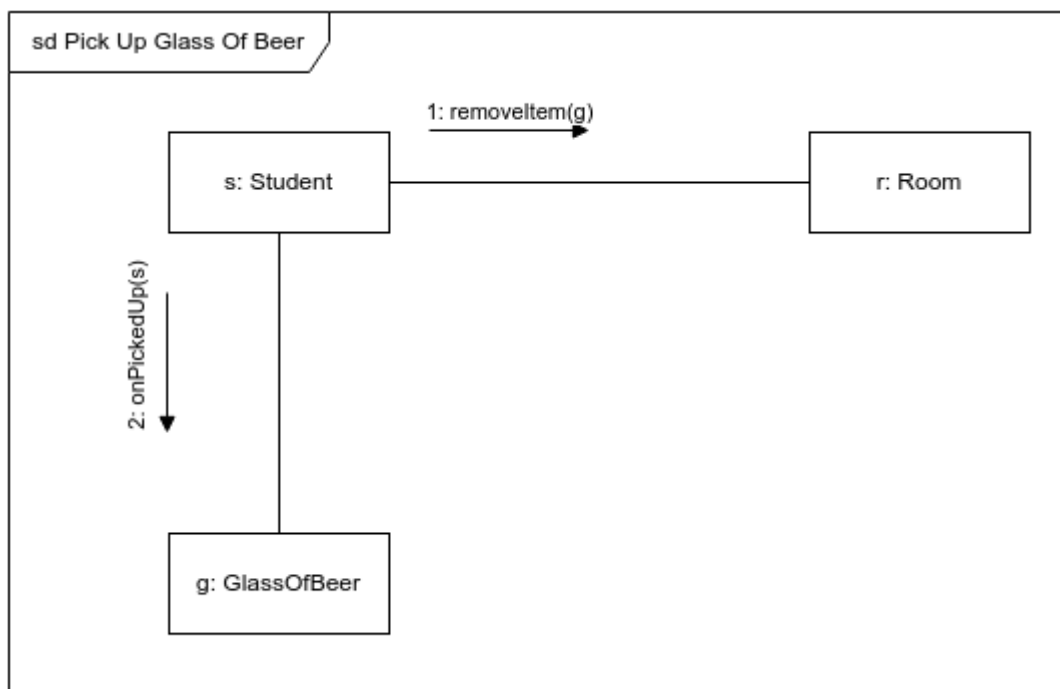
5.4.2.14 Pair Last Two Transistor



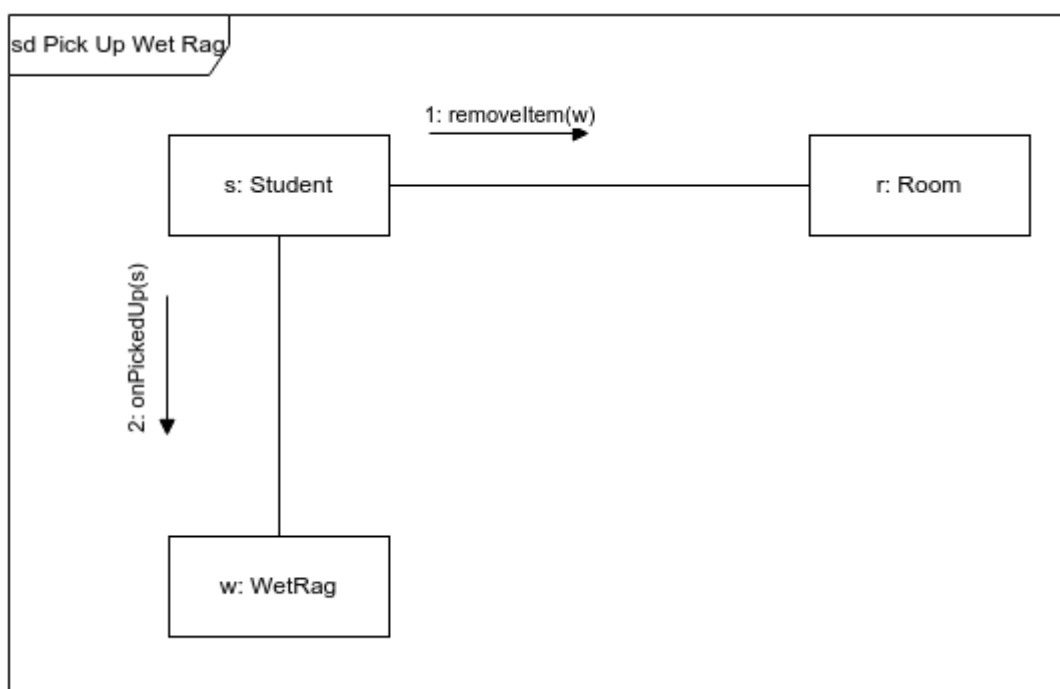
5.4.2.15 Pick Up Camambert



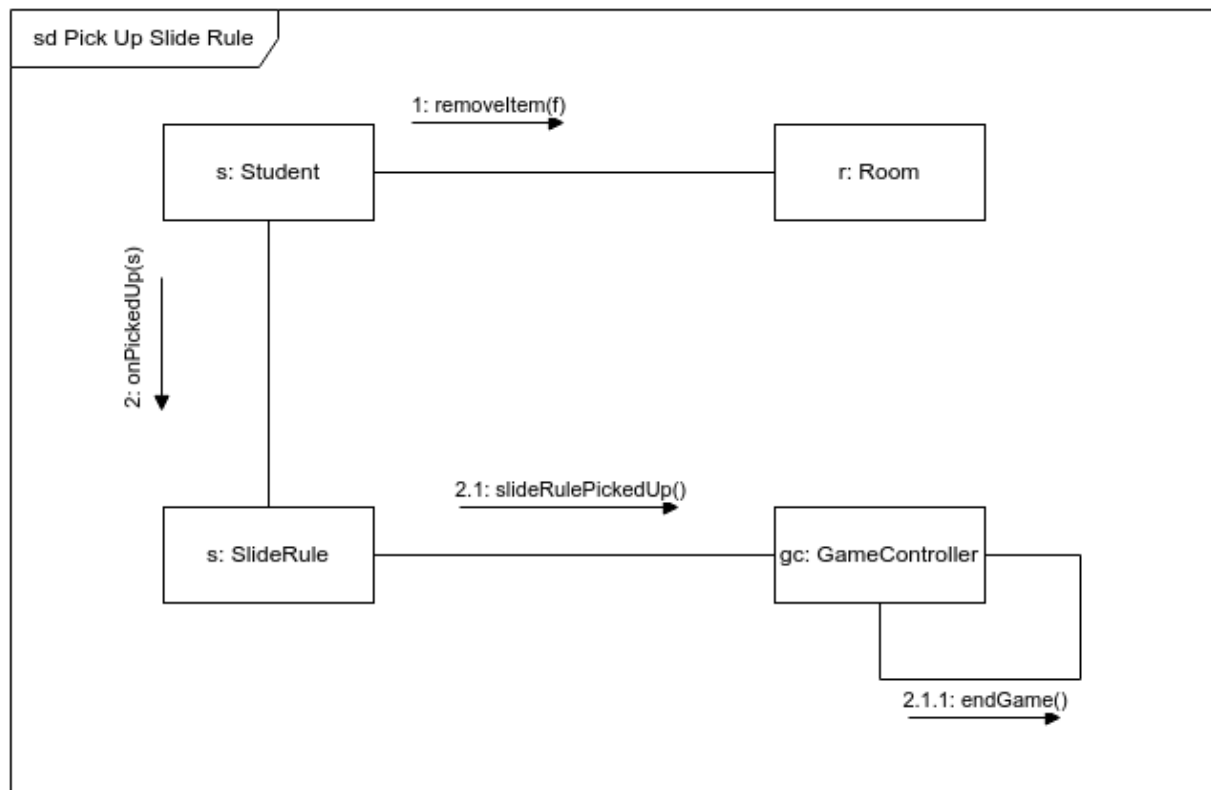
5.4.2.16 Pick Up Glass Of Beer



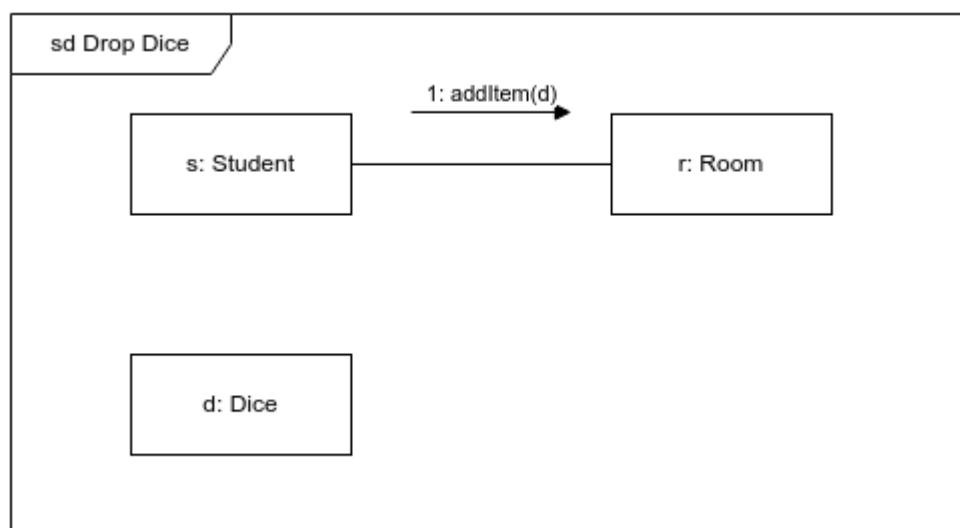
5.4.2.17 Pick Up Wet Rag



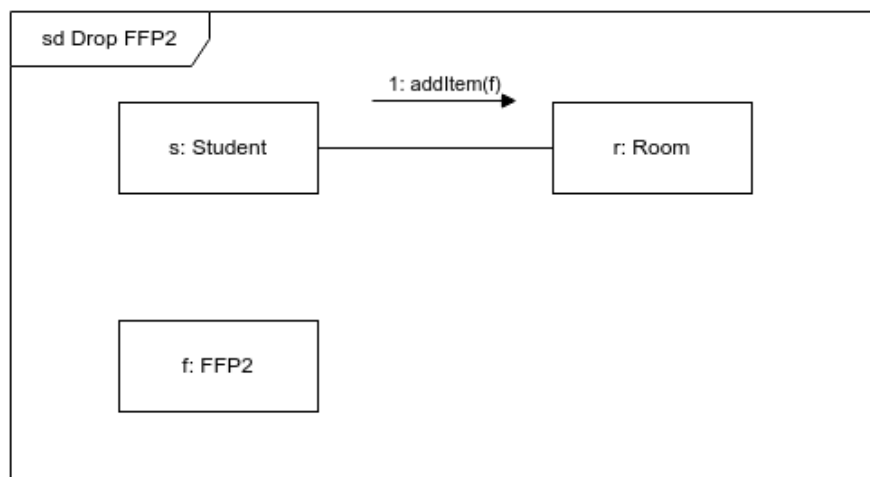
5.4.2.18 Pick Up Slide Rule



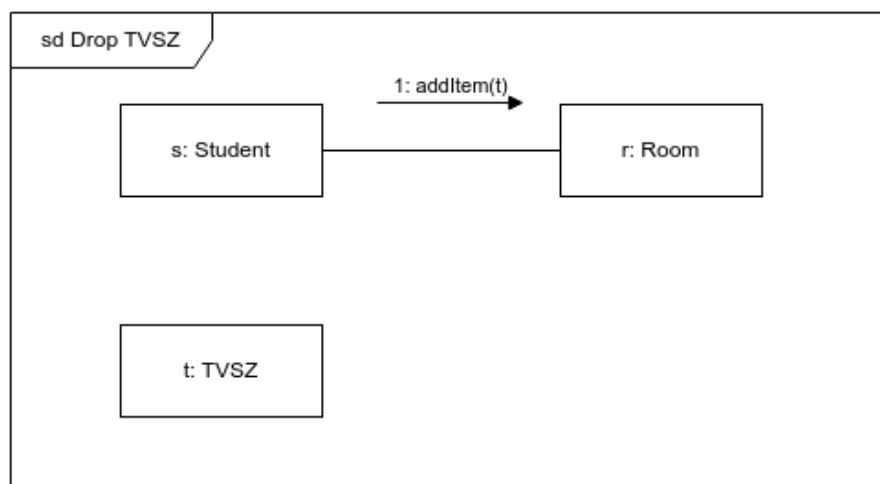
5.4.2.19 Drop Dice



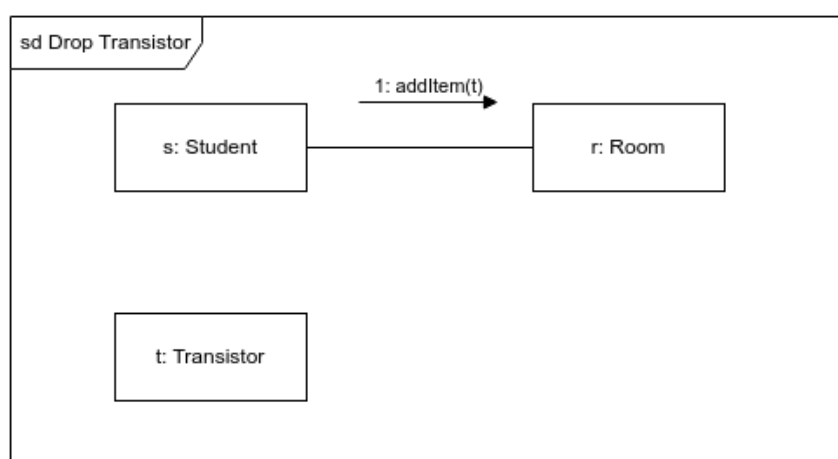
5.4.2.20 Drop FFP2



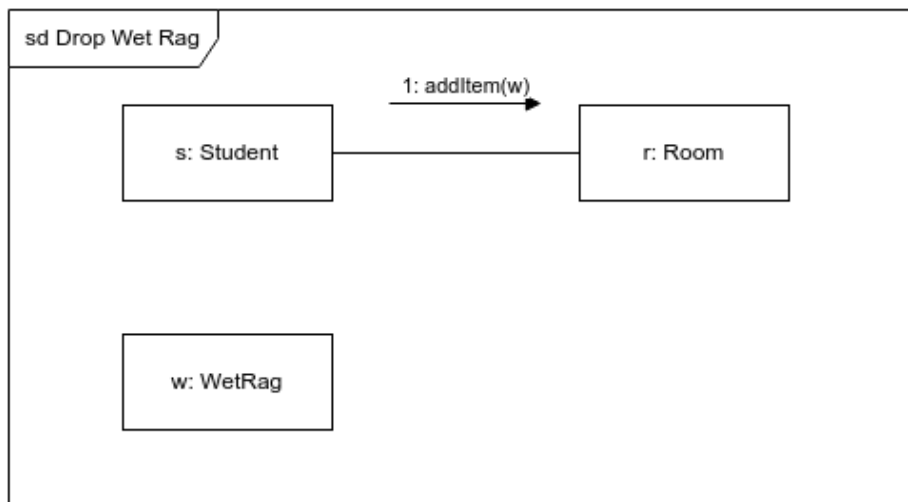
5.4.2.21 Drop TVSZ



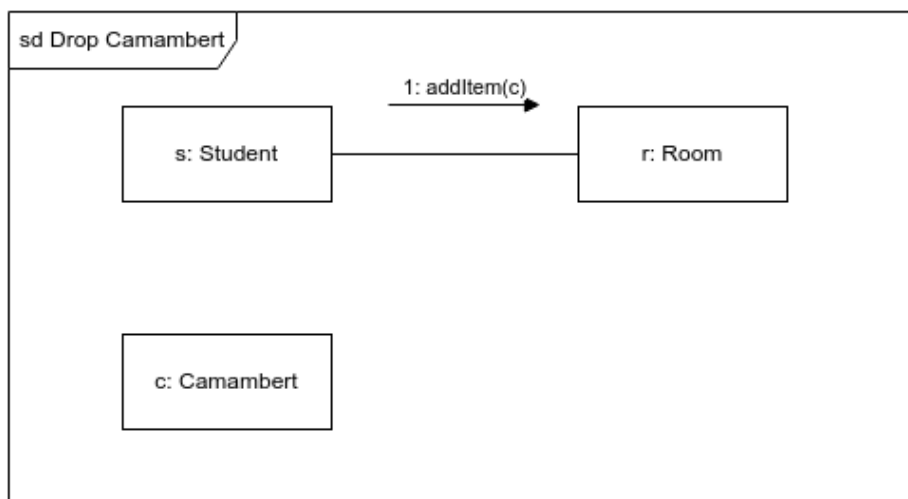
5.4.2.22 Drop Transistor



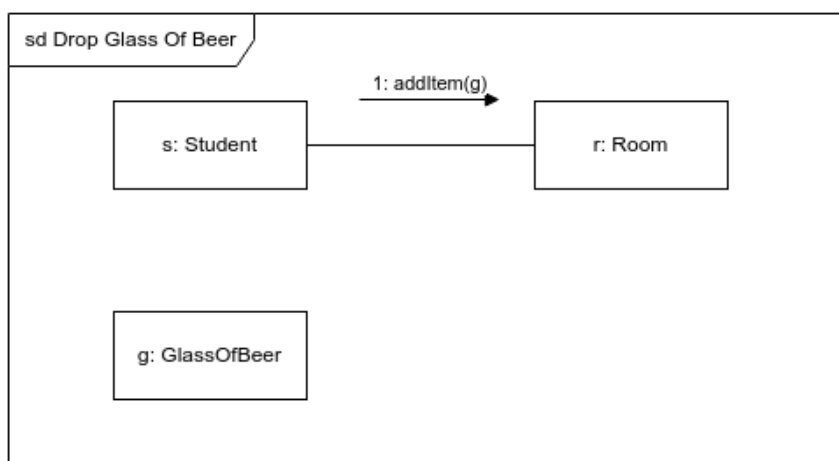
5.4.2.23 Drop Wet Rag



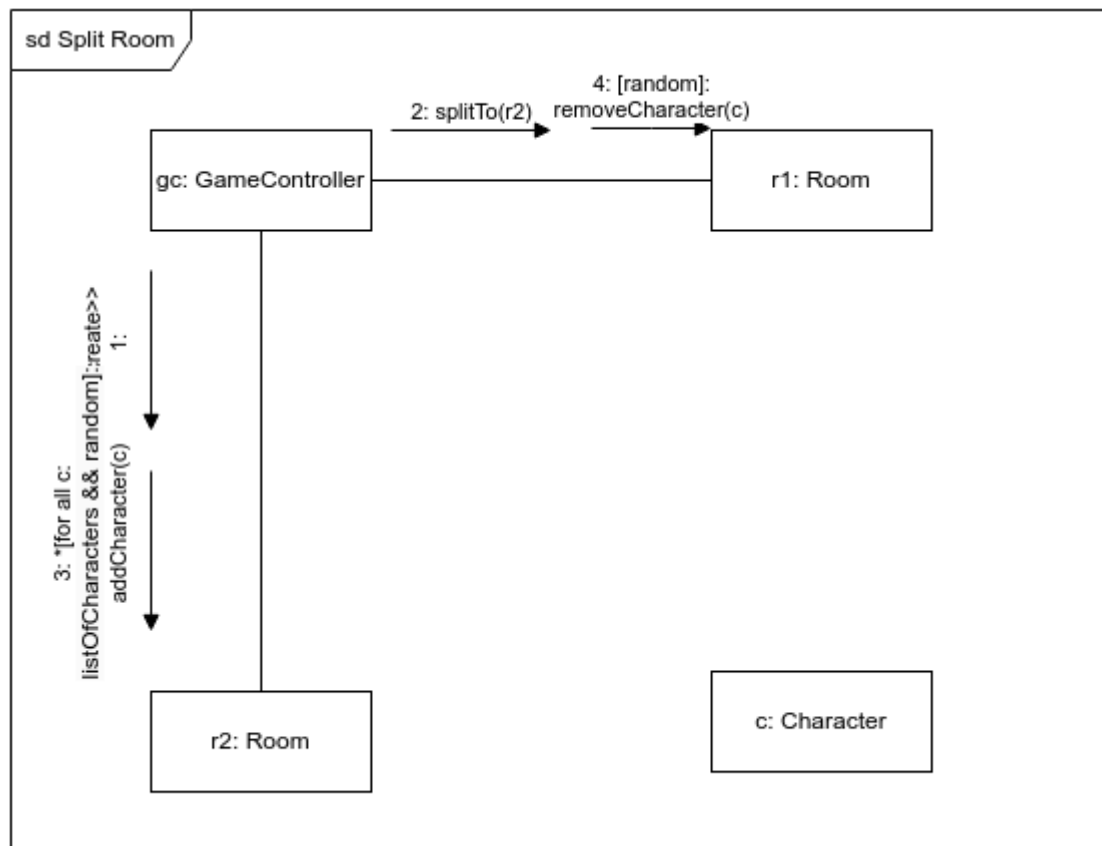
5.4.2.24 Drop Camambert



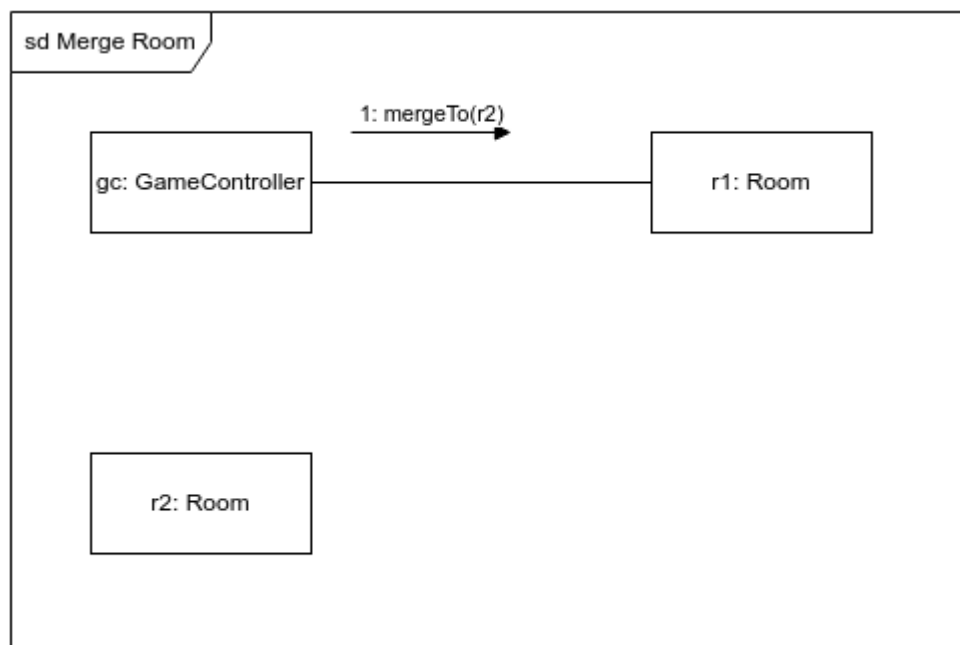
5.4.2.25 Drop Glass Of Beer



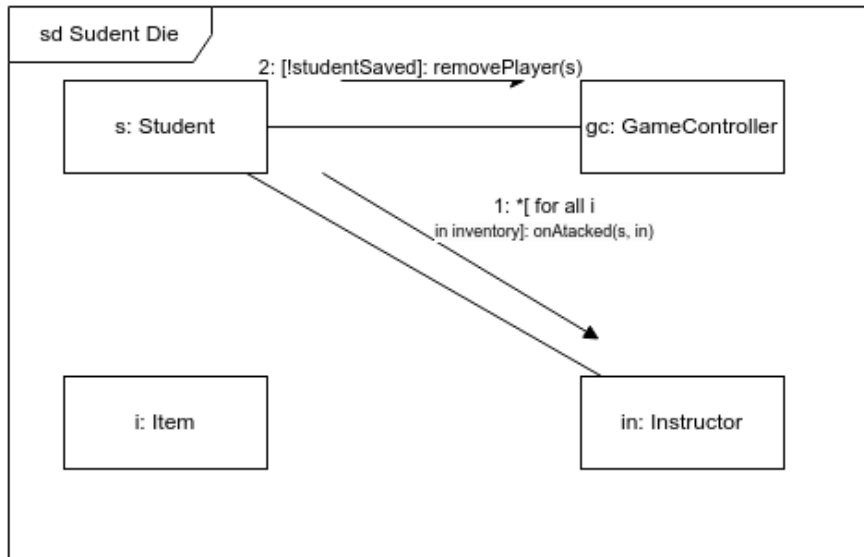
5.4.2.26 Split Room



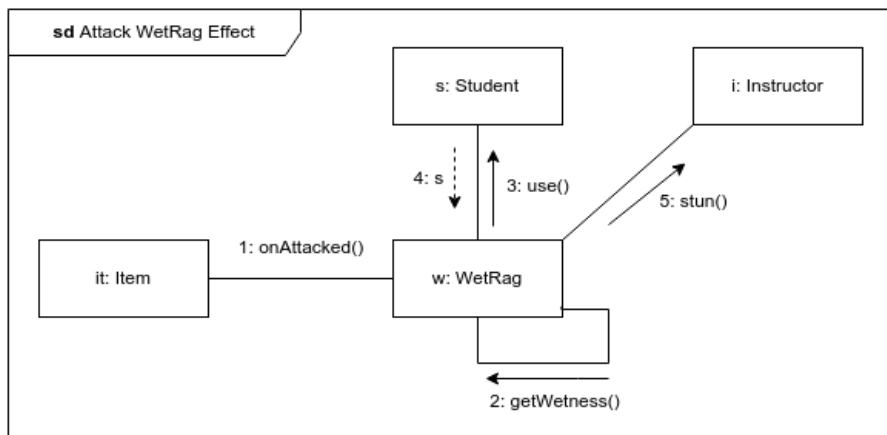
5.4.2.27 Merge Room



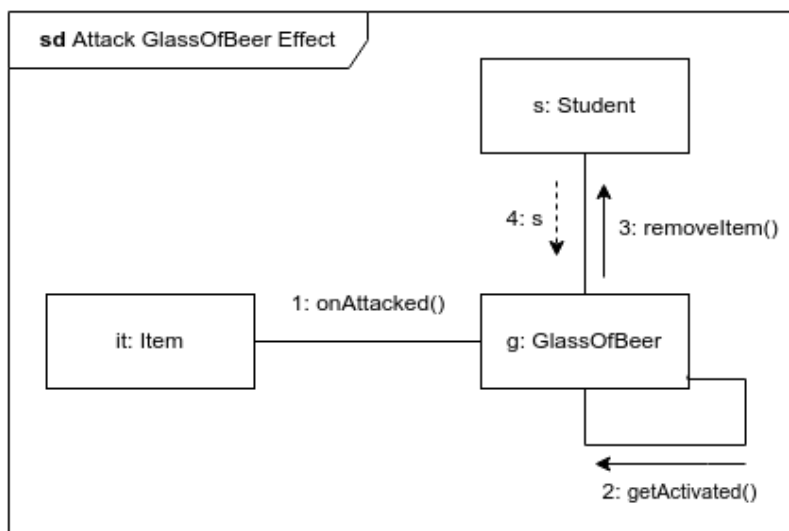
5.4.2.28 Student Die



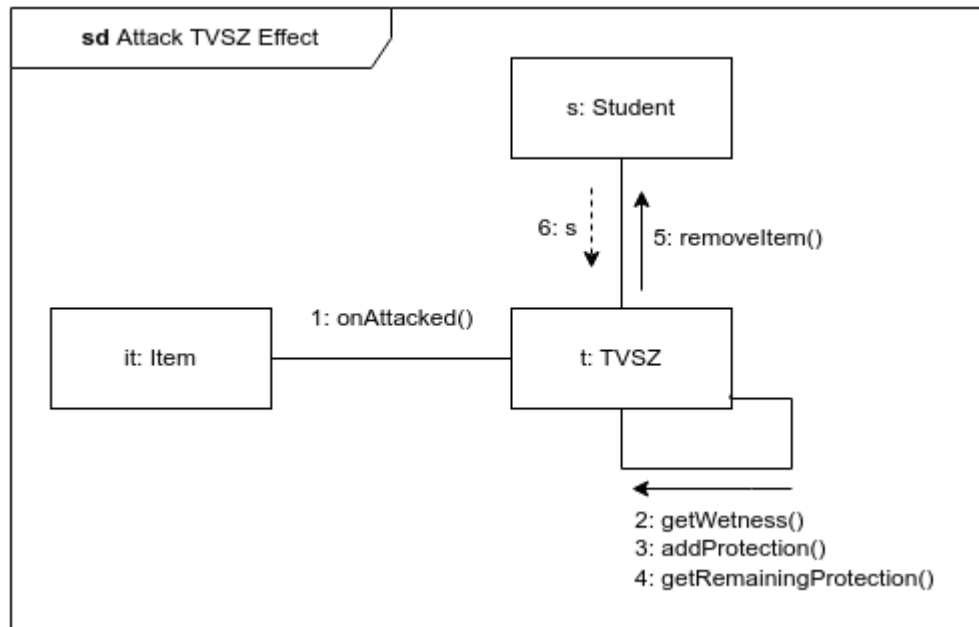
5.4.2.29 Attack Wet Rag Effect



5.4.2.30 Attack Glass Of Beer Effect



5.4.2.31 Attack TVSZ Effect



5.5 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2023.03.13 12:00	1 óra	Bogár Jánovszki Zombori Koleszár Varjú	Értekezlet: Megbeszélni a következő beadást, feladatok kiosztása
2024. 03. 13 14:00	3 óra	Bogár Jánovszki	Tevékenység: Use-Case Diagram ötletelés és szerkesztés.
2024.03.14. 16:00	4 óra	Zombori	Tevékenység: Kommunikációs diagram ötletelés, use-case-ek leírása.
2024.03.15 17:00	3 óra	Zombori Jánovszki	Tevékenység: Kommunikációs diagram szerkesztése, use-case-ek leírása.
2023.03.15 16:00	2 óra	Bogár	Tevékenység: Use-Case diagram szerkesztése
2023.03.16 12:00	3 óra	Koleszár Varjú	Tevékenység: A skeletont vezérlő menü leírása és egy teszt lefutás vázának leírása.