2.1.1 Cél

* feladat ismertetése
* követelmények pontosítása/meghatározása
* későbbi félreértések megelőzése

2.1.2 Szakterület

* játék
* szórakozás
* stressz alóli megnyugvás
* game of the year 202
* teleshop

2.1.3 Definíciók, rövidítések

* nem egyértelmű kifejezések 1-2 mondattal
* pl tárgy, tvsz, rongy, camambert, kör, action, szoba

2.1.4 Hivatkozások

* iit - feladatleírás

2.1.5 Összefoglalás

* alább lévő shitek felsorolva, kifejtve
  + pl követelmények, korlátozások
  + use case
  + szótár
  + ütemterv
  + …

2.2 Áttekintés

2.2.1 ált áttekintés

* oop ??
* Java
* pálya = gráf
* gráfalgoritmusok
* swing - könyvtár
* irányítható játékosok
* egér vezérlés
* parancssorból futtatható
* pályák beolvasása fájlból

2.2.2

# **Funkciók:**

* koncepció
  + tanárok vs diákok
  + tanárok is játékosok, csak ai-okat irányítják, ugyanúgy dobnak
  + 2-5 player játszhatja
  + tanárok száma: player szám + 1
  + kör limiteli a játékidőt a szobák és playerek száma függvényében
  + van maximum le spawnolt item kezdéskor
* Action
  + 1 lépés
  + tárgyfelvétel
  + tárgyleadás
  + tárgy felhasználása
  + idle
  + tanárok csak lépnek
* Kör alapú
  + dobókocka
    - 6 oldalú
    - dobott érték = action-ök száma az adott körben
* Labirintus
* Ajtók:
  + Csak ki
  + Két irány
* Minden szobából át lehet menni egy másikba
* Inventory *(max 5 item)*
  + *megjeleníteni*
  + *1 mező = 1 szoba, ahol lehet a player*
    - *szobán belül nem lehet több helyen a player*
* *Tárgyak*
  + *védőtárgyak*
  + *ha egy tanár felvesz egy tárgyat, akkor a tárgy destroy-olódik*
  + *TVSZ*
    - *védelem 3 alkalommal a biztos segglyuk tágítás ellen*
      * *statusz effekt, nem elhasználható, passzívan ott van veled, és, ha egy tanár elkap, elhasználódik egy tvsz*
      * *Ha elka egy tanár, akkor egy 1 körös cooldown kerül az attackra*
    - *Ha leteszik a tárgyat, akkor a státusz effekt eltűnik, és annyi védéssel marad, amennyivel ledobták*
    - *Ha felveszel egy új tvsz-t, miközben tvsz hatása alatt vagy, a védési értékek összeadódnak (max 3 lehet)*
  + *Söröspohár*
    - *egyszer használható*
    - *intentoryban van, useable*
    - *1 körig érvényes*
    - *egyszerre lehet többet is useolni, csak akkor beszoptad*
  + *Rongy*
    - *különböző tárgyak*
    - *ha felveszel többet, akkor egyszerre fogynak a nedvességből*
    - *3 körig tart, ha elfogy, száraz lesz, és ki kell dobni*
    - *innentől droppolható, hogy ne foglalja a helyet*
  + *Dobókocka*
    - *újra dobhatsz*
    - *egy actionbe kerül*
    - *usable item*
  + *Camambert*
    - *usable item*
    - *ha use-olva van, a szoba gázos lesz a köröd végén*
      * *hogy még el tudj szaladni*
      * *stunolódik mindenki itt 2 körre, és letevődik minden item a földre*
  + *FFP2 (.Y.) Balázs*
    - *usable, de, ha elhasználjuk, akkor felvesszük az arcocskánkra*
    - *akkor használódik, ha gázos szobában vagy, akkor 2 szobától véd meg*
    - *hogy, ha kifogysz, mikor gázos szobában vagy, feldob egy mentőkérdést, ha van pluszba*
  + *Tranzisztor*
    - *minden földön lévő tranzisztor valójában egy fél tranzisztor, és ha felveszel 2 fél tranzisztort, automatikusan egy teljes tranzisztor lesz belőle*
    - *ha actionnel leteszed, mind a kettőt, akkor lent vannak összekapcsolva*
    - *ha ezek után odamész akármelyik letett tranisztorhoz, és actionnel bekapcsolod, akkor teleportálsz a másikhoz*
  + *Logarléc*
    - *ha felveszed, nyersz*
* Oktatók:
  + Ha egy szobába kerül egy játékossal, a játékos meghal
    - Ha az oktató ugyanazon mezőre kerül
* Szobák:
  + //minden játékosszámhoz (2-5) külön előre megírt pálya
  + Minden szobában van egy létszámlimitje és item limitje
    - random szám, az 1 és a playerek max száma-1 között (Csak playerre vonatkozik)
    - Item limit = létszám limit
  + *Gázos szobák:* A hallgatók elejtik a cuccaikat, de az FFP2 maszk megvéd egy kis időre
  + Osztódás!
    - tulajdonság marad
    - osztódáskor a fele szomszédos szoba, és itemek az új szobához kerülnek
    - oda-vissza mehetnek közte a playerek
  + Egyesülés!
    - A nagyobbik befogadóképessége marad
    - Ha egyik gázos, akkor gázos marad
    - Item merge pár eldobódik, ha limit fölött van(logarléc ne tűnjön el)
    - tranzisztoros szobák ne változzanak
* 2.2.4
  + nem funkcionális követelmények
  + pl számítógépen kell futtatni
  + csak egérrel játszható
  + csak többjátékos mód létezik
* 2.2.5
  + iit oldala - onnan van a feladatleírás általános képe
  + általános feladat
* 2.3.1
  + elengedhetetlen eleme
  + ha a logarléc felvételre kerül, a játéknak vége
    - use case: játék vége
  + dobókocka 1 és 6 közötti értéket ad
  + végigmenni a funkciókon leírni a fontosakat
  + amit nem az eredeti feladatleírásból szedtünk ki, ott a ‘csapat’ a forrás
* 2.3.2
  + Lehet felhőben futtatni
  + bárhol fut
  + egér és monitor
  + //áram
* 2.3.3
  + jar file-al lehet futtatni
    - java byte code
  + az egyes pályákat jelölő fájlok
  + képeket tartalmazó asset mappa
  + terminálról futtathtató
* 2.3.4
  + teams
* 2.4.1
  + teams
* 2.4.2
  + az előző csak diagramon
* 2.5
  + pl tvsz = játékhoz használt védelmi tárgy
  + doksiban benne van
* 2.6
  + sonarlint
    - code helper
* 2.7
  + össznépi cuccokat Bogár jegyzeteli
  + az önálló munkát mindenki magának

| Kezdet | Időtartam | Résztvevők | Leírás |
| --- | --- | --- | --- |
| 2024.02.21 19:00 | 3,5 óra | Jeges, Zalán, Gabi, Bogár | #Bogár ezt is |