Jól csináltuk

Nem jól csináltuk

No idea

Általános

* Heterogén kollekciónál figyeljünk oda, hogy a lista összes eleme az ősosztály
* Nincs interface használva
  + Magyarán nincsen interface-ből változó, lista
  + Megj: megoldás = az onEvent interface legyen benne az Item classba
* Legyen feltöltve Herculesre a beadás
* A javításokat pontozzák következő beadáson

Szekvencia

* Legyen actor
  + Megj: UML szabványba nem is kel ¯\\_(ツ)\_/¯
* Legyen neve a változóknak
* Legyen return minden függvényhívásnak
* opt v alt
  + Megj: Nálunk nem is volt alt, csak opt
* Egy függvény, csak egy dolgot csináljon
  + ne legyen több viselkedés
  + kivétel, ha a leszármazott
* Legyenek referenciák szekvenciákon belül, amik referálnak más szekvenciákra

Állapotgép

* Legyen állapotgép
  + Néhányan nem csináltak (•\_•)
    - wtf

Peti:

# **03.14.**

* szar eredmények
* Heterogén kollekció:
  + Típusait nem ismerik
  + Honnan tudja a hallgató -> oktató?
  + Ősök kommunikálnak egymással
* Buktass meg!
  + Ha oktatóra meg akkor nem történik semmi...
* Mi történik akkor ha két hallgató lép interrakcióba
  + Ha semmi akkor le kell modellezni
* Aktor szekvenciadiagramra?
* Nevezzük el a classokat
  + Nevezzük el *(mi jól csináltuk)*
* A szabvány megengedi a returnok elhagyását
  + Ezt ne csináljuk *(ilyet mi nem csináltunk)*
* Összes kapcsolat kigenerálása Osztálydiagramooknál
  + Dependency!
* Szekvenciadiagrammon:
  + Opt
  + Alt
* Állapotgép:
  + össze kell nézni, hogy milyen neveket használunk
  + Legyen kapcsolat a kettő között
* Interface ismerése
  + Akkor a többiek ismerjék
* Classoknak állapota!!!
* Referencia diagramelem
* Kövi feladatra 30p
* Asszociáció sokkal egyszerűbb
  + Kompozíció, agregáció, asszociáció

## **Hibák:**

### **Class Diagram:**

* Abstractokat dőlt betűvel
* Láthatóság
* Ki kell szedni a kompozícióknál a listából amik benne voltak
* ListOfCaracters... jelölések
* Listákra beszólt

### **Szekvencia:**

* Referálni kell valamire??
  + Referenciák
* Referenciát kell átadni
* God???
* paraméterek

### **State machinek:**

* ???

## **Kérdések, válaszok:**

## **MOdel kidolgozás**

* Ki kell hagyni az objecteket!
* GameContorller nincsenek benne a leírásban

### **Class:**

* dőlt betű
* listákat nem kell felvenni
* asszociáció -> szoba (kevesebb kompozíció)
* oda kell írni a leírásokat
  + +1
* Student->caracter
* Listák asszociációk -> kompoziciók helyett

### **Szekvencia:**

* Aktorok
  + Figura
* caracter move szétszedése
* ref
* itemek meg ezek legyenek rajta, megnevezve
* idle nem kell
* aktorok
* god szoba -> a room is meg tudja csinállni
  + +1

### **State machine:**

* Nevek stimmeljenek a függvényekre