

Megvalósíthatósági terv

- Tervezés, Fejlesztés, Tesztelés, Karbantartás
- Számítógép, webszerver
- html+css+javascriptet támogatott böngésző, fejlesztőkörnyezet (VSCode), verziókövető (Git) java futtatási környezet, projektvezető oldal (GitLab)
- Költségek: áram+idő, 12 hét megvalósítási idő
- Későbbi szerveroldali verzióban webszerver üzemeltetése

Funkcionális specifikáció

A játékot megelőzően

- A játékos beregisztrál/bejelentkezik, majd megadja nevét
- Nyelvválasztás, Impresszum megtekintése
- Új játék indítása, játék betöltése, gyorstalpaló megnyitása, beállítások, mérföldkövek megtekintése, (közösségi háló megtekintése,) kilépés.

Játék közben:

- Épületek, utak, kamerarendszerek, áramforrások, mosdók lehelyezése, szolgáltatások igénybe vétele, parkosítás, rongálások javítása, vidámpark megnyitása
- Játékok, vendégszolgáltatások beárazása
- Játék mentése, játék szüneteltetése

Nem funkcionális specifikáció

Felhasználó:

- A játék használatához regisztrálni kell, majd be kell jelentkezni.
- Magyar/Angol nyelvtudás
- Internet hozzáférés, modern böngésző
- Videókártya
- Intel Pentium 4 processzor, vagy jobb
- 1GB ram
- Folyamatos internetkapcsolat, böngésző hozzáférés
- Nincs különleges támogatás hallás/látás -sérültek számára

Szerver:

- Nyílt internetkapcsolat
- JVM futtatásához szükséges hardver és operációs rendszer
- 1GB szabad terület (adatok és kiszolgáló program tárolásához)
- Port nyitási hozzáférés
- Hordozható JVM-et futtató gépek közt

Fejlesztő:

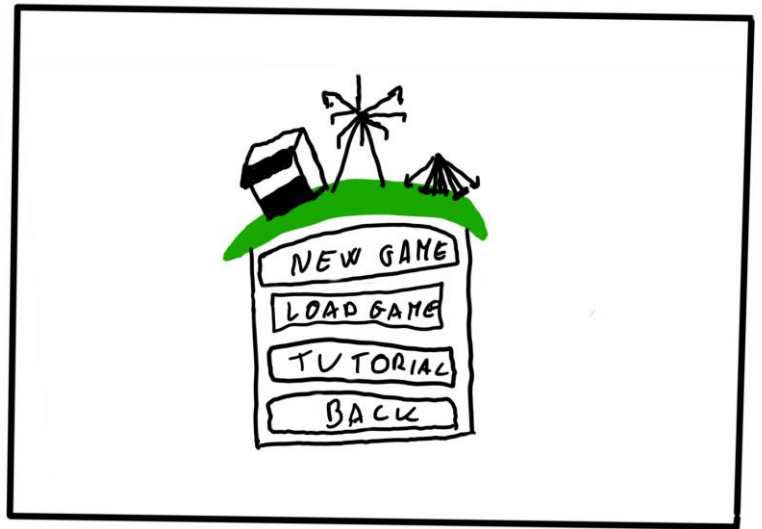
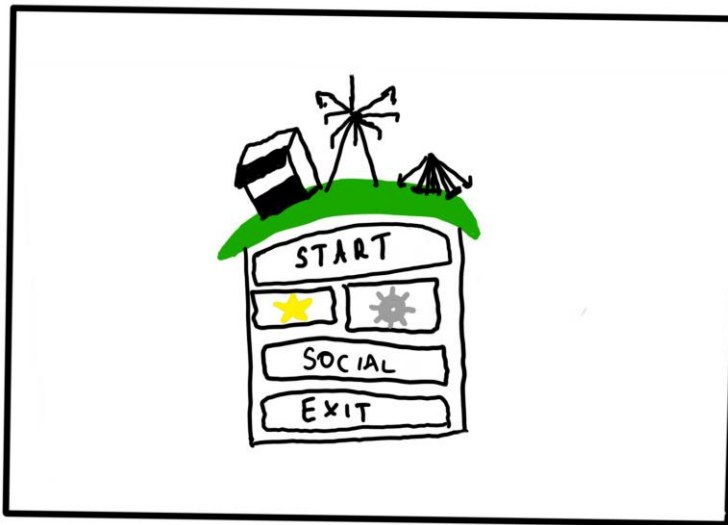
- Forráskódszerkesztő szoftver, JDK, JRE, Böngésző, Internetkapcsolat, SSH kapcsolatot létrehozó szoftver, fordító környezet

Felhasználói felület terv

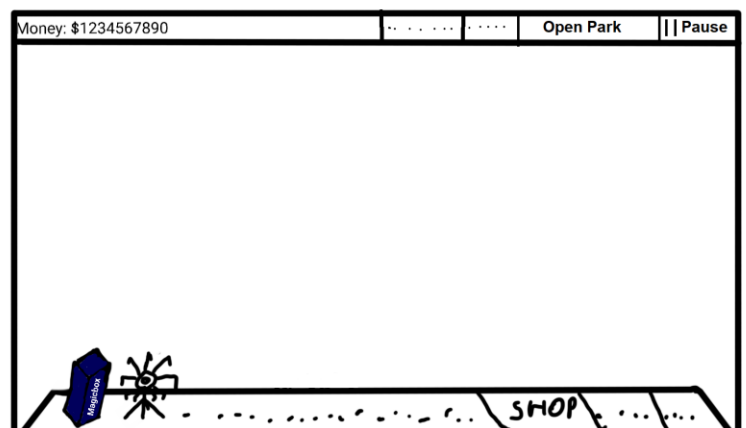
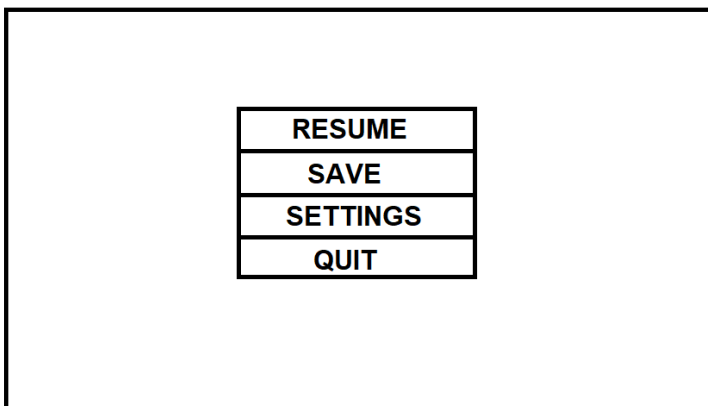
Főoldal

CREDITS	HU ENG
<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;">RegisterLogin</div> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"><div>Username <input style="width: 150px;" type="text"/></div><div>Password <input style="width: 150px;" type="password"/></div><div style="margin-top: 10px;">Login</div></div>	

Főmenü



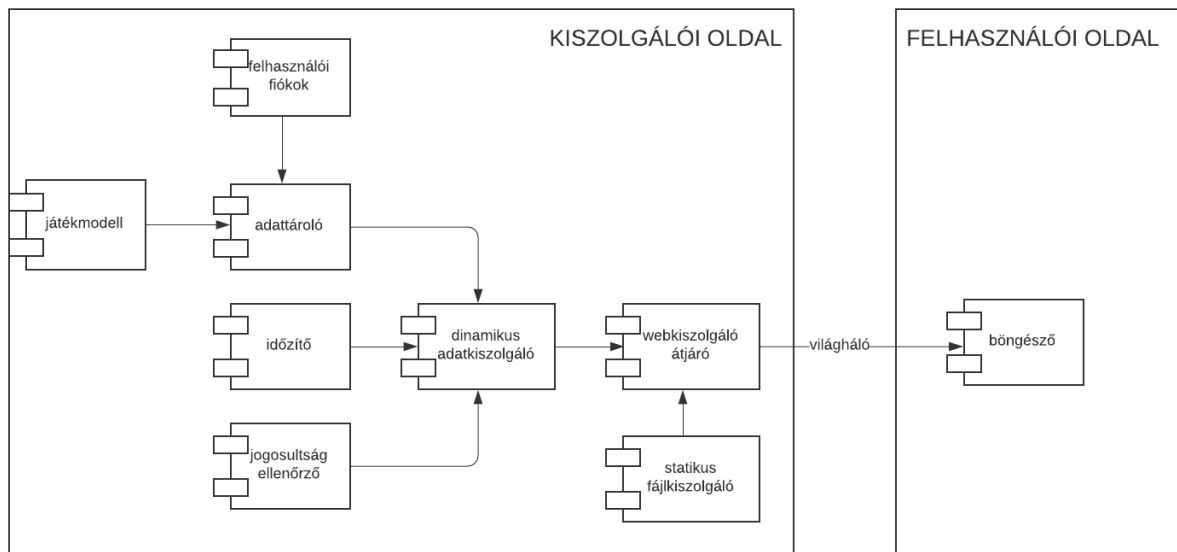
Játékban



Felhasználói eset diagramok



Komponens diagram



Felhasználói történetek

	GIVEN	WHEN	THEN
A főoldal megnyitása	Böngésző telepítve van, internetkapcsolat van	Beírjuk a weboldal címét.	A főoldal betöltődik.
Beregisztrálás	A főoldal meg van nyitva	Kitöltjük és elküldjük a regisztrációs űrlapot.	Amennyiben helyes adatokat adott meg, létrejön a felhasználó fiókunk. Ellenkező esetben hibát ír ki.
Bejelentkezés	A főoldal meg van nyitva, a felhasználónak már létezik fiókja	Kitöltjük a bejelentkezési űrlapot.	Amennyiben helyes adatokat adott meg, bejelentkezik és átirányít a játék kezelőfelületére. Ellenkező esetben hibát ír ki.
Nyelvválasztás	A főoldal meg van nyitva	Kiválasztunk egy nyelvet.	A kiválasztott nyelven jelennek meg a további dolgok.
Impresszum megtekintése	A főoldal meg van nyitva	Rákattintunk az impresszum gombra	Megnyílik az impresszum oldal.
Alkalmazásba lépés	A főoldal meg van nyitva, a felhasználó be van jelentkezve	Rákattintunk a "Belépés a játékba" gombra	Betölt a játék, elénk tárul a főmenü.
Játék indítása	A főmenüben vagyunk	Rákattintunk a "Játék indítása" gombra	Elénk tárul a játék indító menü.
Mérföldkövek megtekintése	A főmenüben vagyunk	Rákattintunk a csillag ikonra	Megjelennek az eddigi teljesítetlen, illetve teljesített mérföldköveink.
Beállítások megnyitása	A főmenüben vagyunk	Rákattintunk az anyacsavar ikonra	Megjelennek a beállítások.
Közösségi oldal megnyitása	A főmenüben vagyunk	Rákattintunk a közösség gombra	Megjelenik a közösségi oldal.
Kilépés a játékból	A főmenüben vagyunk	Rákattintunk a "Kilépés" gombra	Visszalépünk a főoldalra.
Új játék létrehozása	Meg van nyitva a játék indító menü	Rákattintunk az "Új játék létrehozása" gombra	Létrejön egy új (üres) játék mentés, amibe betölt a játék.
Játék betöltési lista megnyitása	Meg van nyitva a játék indító menü	Rákattintunk az "Játék betöltése" gombra	Megjelenik egy lista az aktuális játék mentéseinkről.
Mentett játék betöltése	Meg van nyitva az aktuális mentések lista	Kiválasztunk egy mentést, majd rámegyünk a játék gombra	Betölt a mentett játékba.
Mentett játék törlése	Meg van nyitva az aktuális mentések lista	Kiválasztunk egy mentést, majd rámegyünk a törlés gombra	A kijelölt játék mentés visszavonhatatlanul törlődik.
Játék bemutató elindítása	Meg van nyitva a játék indító menü	Rákattintunk a "Játék bemutató" gombra	Megjelenik egy rövid útmutató a játékhoz.

Visszalépés a főmenübe	Meg van nyitva a játék indító menü	Rákattintunk a "Vissza" gombra	Visszalépünk a főmenübe.
Játékbeli menü megnyitása	Játékban vagyunk	Megnyomjuk az ESC gombot	Megnyílik a játékbeli menü.
Játékbeli menüből folytatjuk a játékot	Játékbeli menü meg van nyitva	Megnyomjuk a "Folytatás" gombot	Folytatjuk a játékot.
Játék elmentése	Játékbeli menü meg van nyitva	Rákattintunk a "Mentés" gombra	Elmentjük a játékot.
Beállítások megnyitása	Játékbeli menü meg van nyitva	Rákattintunk a "Beállítások" gombra	Megnyílnak a beállítási lehetőségek.
Kilépés a főmenübe	Játékbeli menü meg van nyitva	Rákattintunk a "Kilépés a főmenübe" gombra	Kilépünk az aktuális játékból a főmenübe.
Játék szüneteltetése	Játékban vagyunk	Rákattintunk a "Szünet" gombra	Megáll az idő.
Épület díj konfiguráció	Épület kész	Jobb klikkelünk az épületre	Megnyílik az épület konfigurációs menü.
Belépődíj megszabása	Játékban vagyunk	Rákattintunk a "Belépődíj megszabása" gombra	Átállítódik a belépődíj ára.
Park megnyitása	Meg van nyitva az játékbeli menü és még nincs megnyitva a park	Rákattintunk a park megnyitása gombra	Megnyílik a park a nyilvánosság számára.
Épület felépülés	Egy adott épület már épül	Az adott épület építését mutató időzítő lejár	Az adott épület mostantól teljes gőzzel üzemel.
Épület lehelyezés	Épület lehelyezés módvan vagyunk	Rákattintunk egy szabad területre	Ha szabad a kiválasztott terület, akkor visszaállunk általános módba, lerakódik az épület és megkezdődik az építése, különben hibajelzést kapunk.
Épület lehelyezés	Épület katalógus meg van nyitva	Kijelölünk egy épületet és rákattintunk a vásárlás gombra	Bezáródik a katalógus, és átváltunk épület lehelyezés módba.
Épület vásárlás	Játékbeli menü meg van nyitva	Rákattintunk az épület vásárlás gombra	Megnyílik az épület katalógus.
Épület lebontása	Játékban vagyunk	Ki van jelölve egy épület és rákattintunk az épület lebontása gombra	A kijelölt épület lebontódik és eltűnik a pályáról.
Parkosítás	Játékban vagyunk	Fákat, bokrokat ültetünk, illetve füvesíthetünk szabad területet	A terület javítja a vendégek hangulatát.
Karbantartó személyzet bérlés	Nyitva van a park	Karbantartó bérlés gombra rákattintunk	Karbantartó emberek bérlődnek fel, amik folyamatos költségeket vonnak maguk után.
Takarítószemélyzet bérlés	Nyitva van a park	Takarító bérlés gombra rákattintunk	Takarító emberek bérlődnek fel, amik folyamatos költségeket vonnak maguk után.

UML Diagram

