

7. Prototípus koncepciója

61 – delta

Konzulens:
Salvi Péter

Csapattagok:

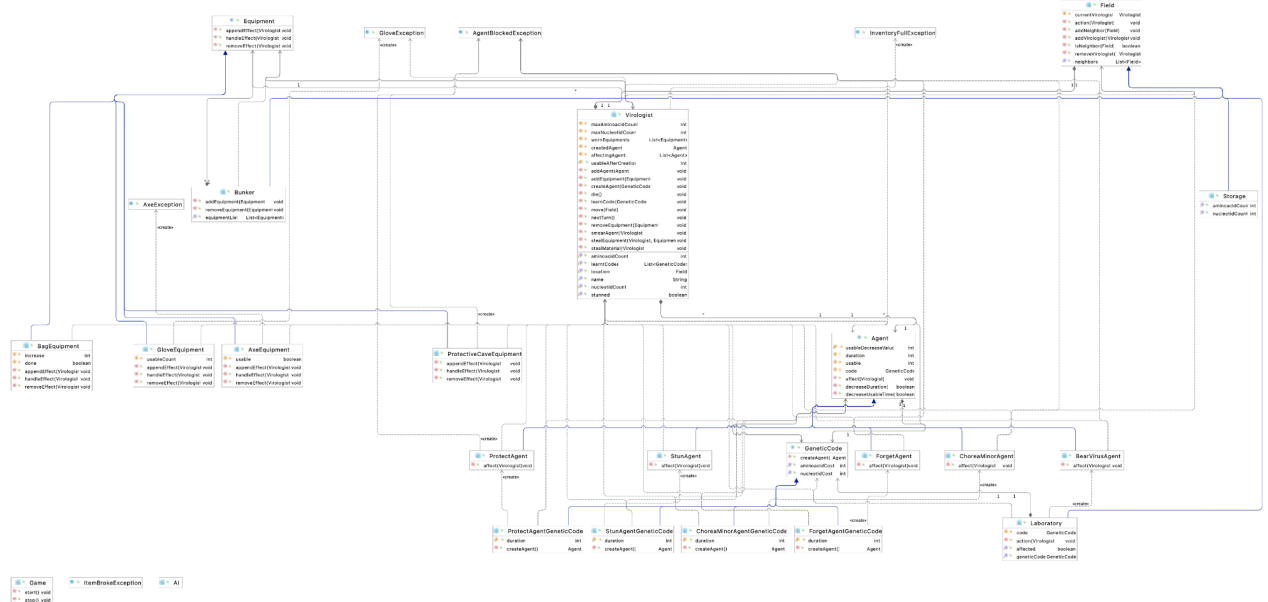
Fodor Benedek	BLKDJ4	fodor.benedek@gmail.com
Iván Benjamin	KU3OO4	1298ivanbenjamin@gmail.com
Németh Marcell	CT03EU	marcell9700@gmail.com
Shaltout Alex Ali	Q5703H	alishaltoutali@gmail.com

2022-04-06

7. Prototípus koncepciója

7.0 Változás hatása a modellre

7.0.1 Módosult osztálydiagram



7.0.2 Új vagy megváltozó metódusok

7.0.2.1 Új osztályok

AxeEquipment

Az Equipment osztály leszármazottja, viselkedése megegyezik a felszerelésével.

Metódusok

void use(Virologist v1)

A szereplő hívja meg, ha a balta használható, megöli a virológust

BearVirusAgent

Medvevírust megvalósító osztály, az Agent leszármazottja. Viselkedése és működése megegyezik a többi ágensével.

7.0.2.2 Módosuló osztályok

Laboratory

Attribútumok

private bool affected

A labor fertőz-e medvevírussal

Field

Metódusok

public void action()

Mezőre történő belépéskor lefutó cselekmény

GloveEquipment**Attribútumok**

private int usableCount

Kesztyű használhatósági ideje

Metódusok

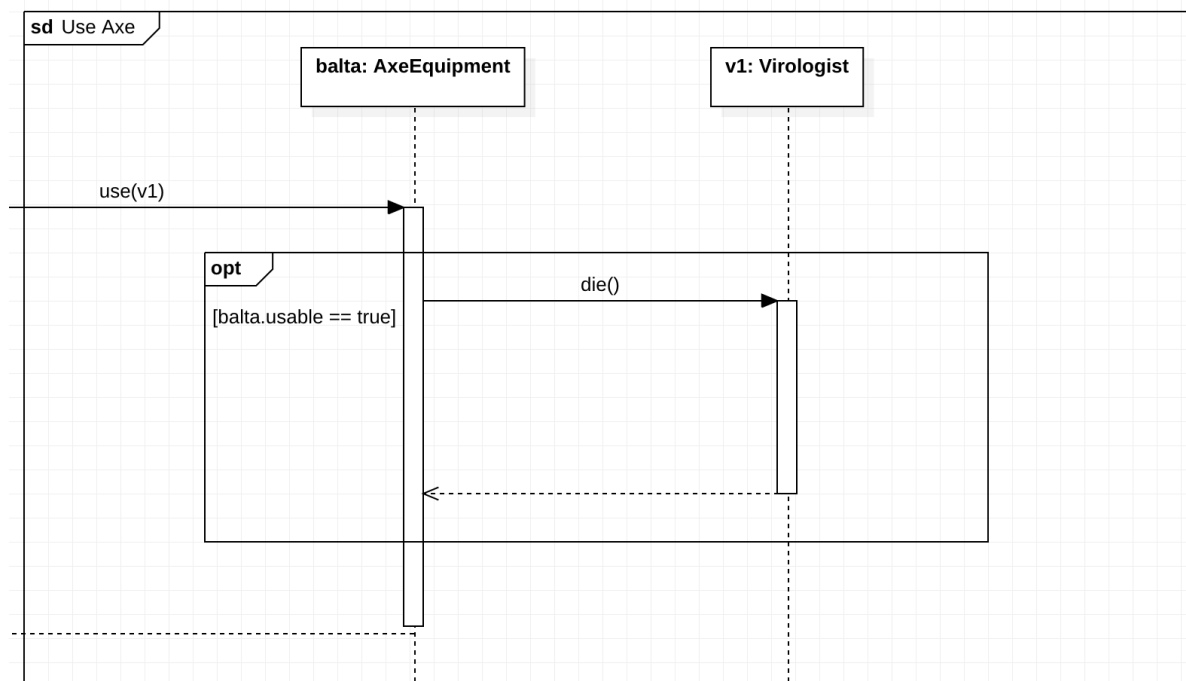
Public void handleEffect()

ItemBrokeException-t dob amikor eltörik

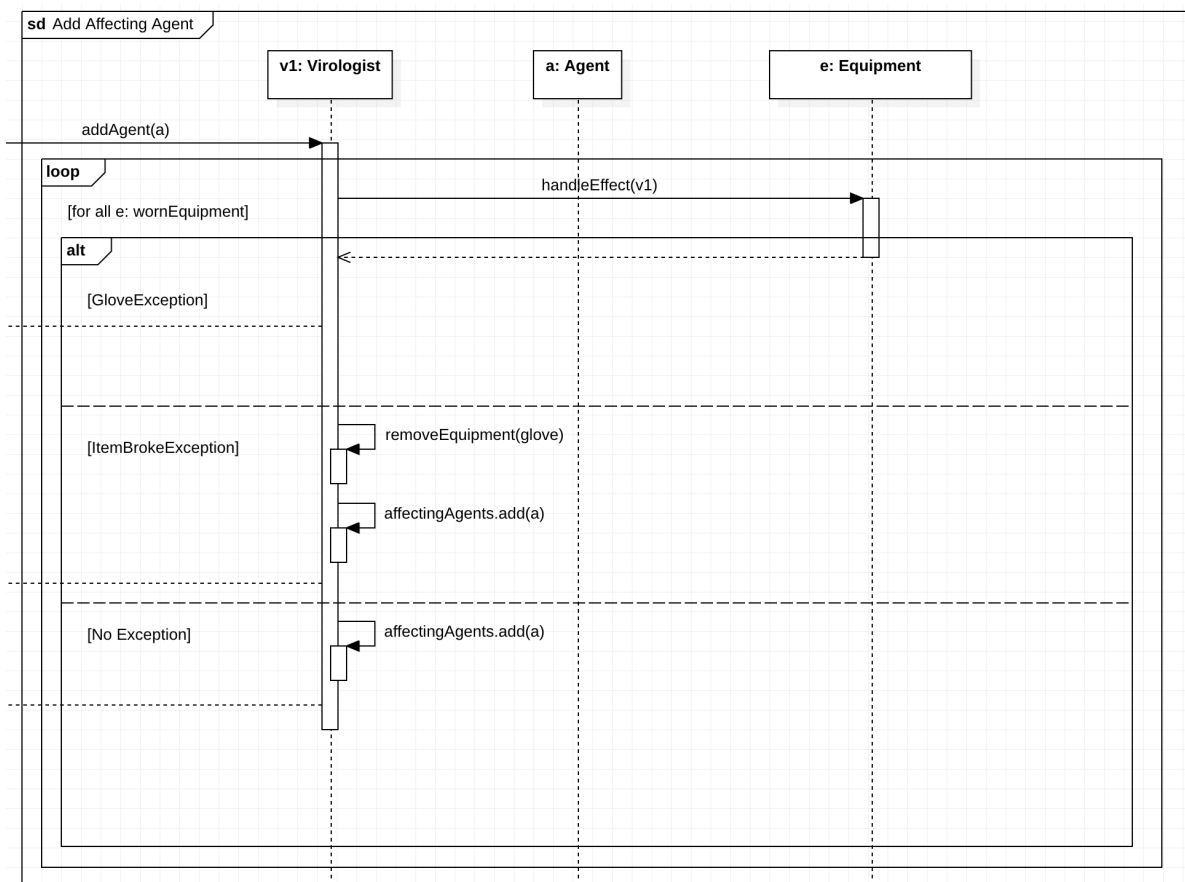
Virologist**Metódusok**

die()

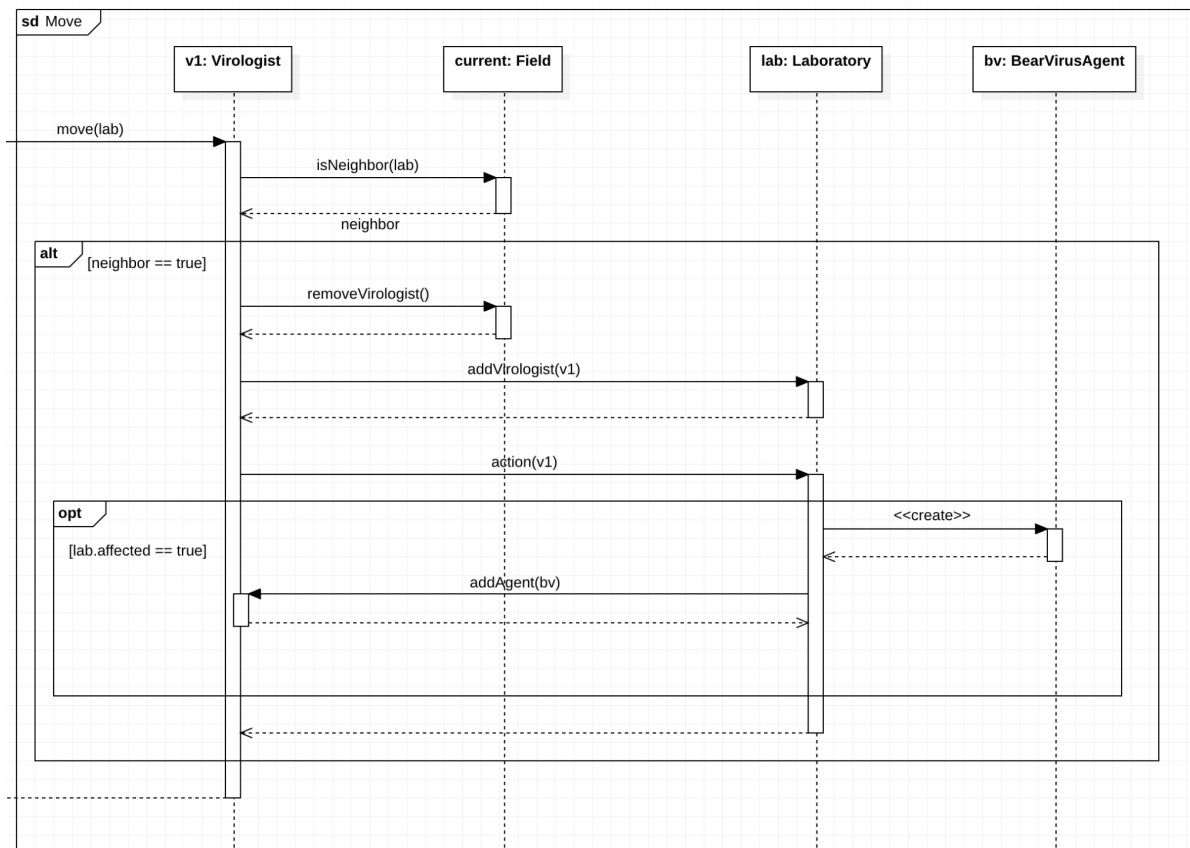
A virológus meghal

7.0.3 Szekvencia-diagramok**7.0.3.1 Balta használata (új szekvenciadiagram)**

7.0.3.2 Viroológusra vírust szórnak (módosult szekvenciadiagram)



7.0.3.2 Virológus lép (módosult szekvenciadiagram)



7.1 Prototípus interface-definíciója

7.1.1 Az interfész általános leírása

A protó egy konzolról irányítható program, ami soronként vár bemeneteket, és bevitel után azonnal lefuttatja a megadott parancsot.

Az interfész a szabványos bemenetről fogad bejövő parancsokat, és a szabványos kimenetre írja a válaszokat. Ez lehetővé teszi hogy terminálon keresztül tesztelhető legyen, vagy esetleg bemeneti fájlból tudjon olvasni, és kimeneti fájlba tudja írni a válaszokat. Ezáltal automatikus tesztelés is végezhető.

Egy teszteset akkor tekinthető sikeresnek, ha a bemeneti parancsokra a kimenet azonos az elvárt kimenettel. Ha ez eltér, a teszteset sikertelen.

7.1.2 Bemeneti nyelv

Pálya generálása

Parancs: mapgen <sorok száma> <oszlopok száma>
Leírás: Generál egy pályát a megadott paraméterek szerint
Opciók: -
Példa: mapgen 5 5

Szomszéd beállítása

Parancs: neighbor <aktuális> <hozzáadandó>
Leírás: A szomszédos mezőjének állítja be a megadott mezőt
Opciók: -
Példa: neighbor mezo1 mezo2

Genetikai kód letapogatása

Parancs: learn-code
Leírás: A mezőn lévő genetikai kódot megtanulja a virológus
Opciók: <mező> egy mező azonosítója
Példa: learn-code

Virológus lépés

Parancs: move <mező>
Leírás: A virológus lép egy szomszédos mezőre
Opciók: <virológus> a virológus akivel lépni szeretnénk
Példa: move laborMezo

Ágens létrehozása

Parancs: create-agent <ágens>
Leírás: Létrehoz egy ágenszt aminek már ismeri a genetikai kódját
Opciók: -
Példa: create-agent bearVirus

Ágens szórása

Parancs: smear-agent <ágens> <virológus>
Leírás: Rászórja az ágenszt a megadott virológusra (aki lehet önmaga is)
Opciók: -
Példa: smear-agent choreaMinor jatekos1

Felszerelés hozzáadása

Parancs: add-equipment <virológus> <felszerelés>
Leírás: A felszerelést hozzáadja a virológushoz
Opciók: -
Példa: add-equipment jatekos1 kesztyu1

Felszerelés eltávolítása

Parancs: remove-equipment <virológus> <felszerelés>
Leírás: Elveszi a megadott felszerelést a virológustól
Opciók: -
Példa: remove-equipment jatekos1 kesztyu1

Kör léptetése

Parancs: next-turn
Leírás: Lépteti a játékosok körét (alapból egyel)
Opciók: <körök száma> Ennyi körrel lépteti a játékot
Példa: next-turn
 next-turn 3

Alapanyag lopás

Parancs: steal-material <virológus>
Leírás: Ellopja a lebénult virológus alapanyagait
Opciók: <bénult> A megadott virológus bénult állapotban van-e
Példa: steal-material jatekos2

Felszerelés lopás

Parancs: steal-equipment <virológus>
Leírás: Ellopja a lebénult virológus egy felszerelését
Opciók: <bénult> A megadott virológus bénult állapotban van-e
Példa: steal-equipment jatekos2
Steal-equipment jatekos2 N

Virológus meghal

Parancs: die <virológus>
Leírás: A megadott virológus meghal
Opciók: -
Példa: die jatekos1

Virológus alapanyagszintjeinek beállítása

Parancs: set-materials <virológus>
Leírás: A virológus alapanyagszintjeit állítja be (paraméterek nélkül minden 0)
Opciók: <aminósav> aminósav mennyisége
<nukleotid> nukleotid mennyisége
Példa: set-materials jatekos1
set-materials jatekos1 9 12

Virológus bénítása

Parancs: stun <virológus>
Leírás: Lebénítja a virológust
Opciók: <anti bénítás> leveszi a bénítást a virológusról
Példa: stun jatekos1
stun jatekos1 N

Virológus jelenlegi mezője

Parancs: set-location <virológus> <mező>
Leírás: Beállítja a virológus mezőjét amin áll
Opciók: -
Példa: set-location jatekos1 mezo1

Virológus létrehozása

Parancs: spawn <virológus neve>
Leírás: Létrehoz egy virológust
Opciók: <mező> amin a virológus áll
Példa: spawn jatekos1
spawn jatekos2 mezo4

Eszköz használata

Parancs: use <virológus> <eszköz>
Leírás: A virológus használja az egyik nála lévő eszközt
Opciók: <virológus> akin használja
Példa: use jatekos1 köpeny
 use jatekos1 balta jatekos2

Mező léterhozása

Parancs: create-field <field-type>
Leírás: Létrehoz egy megadott típusú mezőt
Opciók: -
Példa: create-field laboratory
 create-field bunker

Felszerelés hozzáadása bunkerhez

Parancs: field-add-equipment <mező> <felszerelés>
Leírás: Hozzáadja a mezőhöz a megadott felszerelést
Opciók: -
Példa: field-add-equipment bunker1 glove

Ágens kód hozzárendelése laborhoz

Parancs: field-add-genetic-code <mező> <genetikai kód>
Leírás: Hozzáadja a mezőhöz a megadott genetikai kódot
Opciók: -
Példa: field-add-genetic-code labor1 bearVirus

Labor fertőzővé tétele

Parancs: field-set-affected <mező>
Leírás: Beállítja hogy a laboratórium fertőző legyen
Opciók: <fertőzőség levétele> Nem lesz fertőző a labor
Példa: field-set-affected labor3
 Field-set-affected labor3 N

Virológus adatai

Parancs: stat <virológus>
Leírás: A virológusról tudható összes információt kiírja
Opciók: -
Példa: stat jatekos1

7.1.3 Kimeneti nyelv

Pálya generálása

Kimenet: [mapgen] Map created <szélesség> <hosszúság>
Leírás: A létrehozott pálya
Példa: [mapgen] Map create 5 5

Szomszéd beállítása

Kimenet: [neighbor] Neighbor <hozzáadandó> added to <mező>
Leírás: A beállított szomszédos mező sikeressége
Példa: [neighbor] Neighbor mezo2 added to mezo1

Genetikai kód letapogatása

Kimenet: [learn-code] Code <kód neve> learnt
Leírás: A megtanult genetikai kód
Példa: [learn-code] Code BearVirusAgent learnt

Virológus lépés

Kimenet: [move] <virológus> moved to field <mező>
Leírás: Lépés az új mezőre
Példa: [move] jatekos1 moved to field mezo2

Ágens létrehozása

Kimenet: [create-agent] Agent <agens neve> created
Leírás: Létrehozott egy ágenst
Példa: [create-agent] Agent ChoreaMinorAgent created

Ágens szórása

Kimenet: [smear-agent] Virologist <virológus> affected by <agens>
Leírás: A virológus megkapta az ágenst
Példa: [smear-agent] Virologist jatekos2 affected by ChoreaMinorAgent
 [smear-agent] Virologist jatekos2 has got ProtectiveCaveEquipment
 [smear-agent] Virologist jatekos2 has got GloveEquipment

Felszerelés hozzáadása

Kimenet: [add-equipment] Equipment <felszerelés> was added to <virológus>
Leírás: A virológus megkapta a felszerelést
Példa: [add-equipment] Equipment GloveEquipment was added to jatekos1

Felszerelés eltávolítása

Kimenet: [remove-equipment] Equipment <felszerelés> was removed from <virológus>
Leírás: A virológustól el lett véve a felszerelés
Példa: [remove-equipment] Equipment GloveEquipment was removed from jatekos1

Kör léptetése

Kimenet: [next-turn] Virologist <virológus> was stepped by <léptetés száma>
Leírás: Virológus köre léptetve
Példa: [next-turn] Virologist jatekos1 was stepped by 2

Alapanyag lopás

Kimenet: [steal-material] Virologist <virológus> stole <szám> nucleotid and <szám> aminoacid from <virológus>
Leírás: A virológus mennyi alapanyagot lopott a bénult virológustól
Példa: [steal-material] Virologist jatekos1 stole 1 nucleotid and 3 aminoacid from jatekos2
 [steal-material] Virologist jatekos2 was not stunned

Felszerelés lopás

Kimenet: [steal-equipment] Virologist <virológus> stole a <felszerelés> from <virológus>
Leírás: A virológus ellopott felszerelése
Példa: [steal-equipment] Virologist jatekos1 stole a GloveEquipment from jatekos2

Virológus meghal

Kimenet: [die] Virologist <virológus> died
Leírás: A virológus meghalt
Példa: [die] Virologist jatekos1 died

Virológus alapanyagszintjeinek beállítása

Kimenet: [set-materials] Virologist <virológus> material levels set to aminoacid = <szám> and nucleotid = <szám>
Leírás: A virológus alapanyagszintjei
Példa: [set-materials] Virologist jatekos1 material levels set to aminoacid = 3 and nucleotid = 6

Virológus bénítása

Kimenet: [stun] Virologist <virológus> stunned
Leírás: A virológus lebénult
Példa: [stun] Virologist jatekos1 stunned
 [stun] Virologist jatekos2 stun cleared

Virológus jelenlegi mezője

Kimenet: [set-location] Virologist <virológus> current field set to <mező>
Leírás: A virológus mezője át lett állítva
Példa: [set-location] Virologist jatekos1 current field set to labor1

Viológus létrehozása

Kimenet: [spawn] Virologist <virológus> spawned
Leírás: Létrejött az új virológus
Példa: [spawn] Virologist jatekos1 spawned
 [spawn] Virologist jatekos1 spawned and location set to mezo2

Eszköz használata

Kimenet: [use] Virologist <virológus> used <eszköz>
Leírás: A virológus használja az egyik nála lévő eszközt
Példa: [use] Virologist jatekos1 used AxeEquipment

Mező léterhozása

Kimenet: [create-field] Field <mező> created with name = <mező neve>
Leírás: Létrejött a mező
Példa: [create-field] Field laboratory created with name = lab1

Felszerelés hozzáadása bunkerhez

Kimenet: [field-add-equipment] Equipment <felszerelés> added to <mező>
Leírás: A mezőhöz hozzá lett adva a felszerelés
Példa: [field-add-equipment] Equipment AxeEquipment added to mezo2

Ágens kód hozzárendelése laborhoz

Kimenet: [field-add-genetic-code] Code <genetikai kód> added to <mező>
Leírás: A mezőhöz hozzá lett adva genetikai kód
Példa: [field-add-genetic-code] Code BearVirusAgent added to lab2

Labor fertőzővé tétele

Kimenet: [field-set-affected] Field <mező> is affected
Leírás: A mező fertőzöttsége átállítva
Példa: [field-set-affected] Field lab1 is affected
 [field-set-affected] Field lab2 is not affected

Viológus adatai

Kimenet: [stat] Virologist <virológus> stats:
 Nucleotid: <szám>
 Aminoacid: <szám>
 Equipments: <felszerelés>, <felszerelés>, ...
 LearntCodes: <kód>, <kód>, ...
Leírás: A virológus statisztikája
Példa: [stat] Virologist jatekos1 stats:
 Nucleotid: 3
 Aminoacid: 9
 Equipments: GloveEquipment, AxeEquipment
 LearntCodes: ChoreaMinorAgent, ProtectAgent

7.2 Összes részletes use-case

Use-case neve	U01. Pálya létrehozás
Rövid leírás	A pálya és a játékhoz szükséges komponensek létrehozása
Aktorok	Tesztelő
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Létrejönnek a mezők, mindegyik kap egyedi nevet 2. Összefűzésre kerülnek a szomszédsági viszonyok, elkészül a pálya

Use-case neve	U02. Virológus léptetése
Rövid leírás	A virológus lép egy szomszédos mezőre
Aktorok	Tesztelő
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A virológus el lesz távolítva az aktuális mezőről 2. A virológus hozzáadódik az új mezőhöz
Alternatív forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1.A.1. A mező labor, és fertőzött 1.A.2. A virológus el lesz távolítva az aktuális mezőről 1.A.3. A virológus hozzáadódik az új mezőhöz 1.A.4. A virológus elkapja a medvevírust

Use-case neve	U03. Genetikai kód tanulása
Rövid leírás	A virológus megtanul egy genetikai kódot
Aktorok	Tesztelő
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A virológus megtanult kódlistájához hozzáadódik az újonnan megtanult genetikai kód
Alternatív forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1.A.1. A virológus nem laboratórium mezőn van 1.A.2. Nem történik semmi, nem kapja meg a kódot

Use-case neve	U04. Alapanyag összeszedése
Rövid leírás	A virológus összeszedi a raktárban lévő alapanyagokat
Aktorok	Tesztelő

Forgatókönyv	1. A virológus megkapja a mezőn lévő alapanyagokat
Alternatív forgatókönyv	1.A.1. A virológus nem raktár mezőn van 1.A.2. Nem történik semmi, nem kap semmit
Alternatív forgatókönyv	1.B.1. A virológus alapanyagkészlete tele van 1.B.2. Nem történik semmi, nem kap semmit

Use-case neve	U05. Felszerelés felvétele
Rövid leírás	A virológus felveszi a bunkerben lévő felszerelést
Aktorok	Tesztelő
Forgatókönyv	1. A virológus felszereléseirez hozzáadódik az újonnan felvett felszerelés
Alternatív forgatókönyv	1.A.1. A virológus nem bunker mezőn áll 1.A.2. Nem történik semmi, nem kapja meg
Alternatív forgatókönyv	1.B.1. A virológusnak már van 3 felszerelése 1.B.2. Nem történik semmi, nem kapja meg

Use-case neve	U06. Ágens készítése
Rövid leírás	A virológus készít egy ágenszt
Aktorok	Tesztelő
Forgatókönyv	1. A virológustól levonódik az alapanyagköltség 2. A virológus megkapja az elkészített ágenszt
Alternatív forgatókönyv	1.A.1. A virológus nem ismeri az ágenszt genetikai kódját 1.A.2. Nem történik semmi, nem kapja meg az ágenszt
Alternatív forgatókönyv	1.B.1. A virológusnak nincs elegendő alapanyaga 1.B.2. Nem történik semmi, nem kapja meg az ágenszt

Use-case neve	U07. Ágens szórása
Rövid leírás	A virológus rászór egy elkészített ágenszt egy mellette lévő virológusra
Aktorok	Tesztelő

Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A virológus elszórja az ágenst 2. A másik virológus megkapja az ágenst 3. A virológustól elvevődik az ágens
Alternatív forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1.A.1. A virológusnak nincs elkészített ágense 1.A.2. Nem történik semmi
Alternatív forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 2.A.1. A másik virológus nem szomszédos mezőn van 2.A.2. A virológustól nem vevődik el az ágens 2.A.3. A másik virológus nem fertőződik meg
Alternatív forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 2.B.1. A másik virológusnak védőköpenye van 2.B.2. A másik virológus nem kapja meg az ágenst 3.B.1. A virológustól elvevődik az ágens
Alternatív forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 2.C.1. A másik virológusnak kesztyűje van 2.C.2. A virológus megfertőződik az ágenssel 2.C.3. A virológustól elvevődik az ágens

Use-case neve	U08. Virológus létrehozása
Rövid leírás	Létrehoz egy virológust a játékban
Aktorok	Tesztelő
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Létrejön a virológus 2. A virológus elhelyezése a pályán

Use-case neve	U09. Szomszéd mező
Rövid leírás	Mező felvétele a kérvényező mező szomszédai közé
Aktorok	Tesztelő
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Az első mező felvétele a második szomszédai közé. 2. A második mező felvétele az első szomszédai közé.

Use-case neve	U10. Tárgy használata
Rövid leírás	A virológus használ egy tárgyat
Aktorok	Tesztelő
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A virológus használja a tárgyat

	2. A tárgy használati funkcióinak bekövetkezése
--	---

Use-case neve	U11. Alapanyag lopás
Rövid leírás	A virológus alapanyagot lop egy másik virológustól
Aktorok	Tesztelő
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A virológus ellopja a lebénult virológus alapanyagait 2. A virológus megkapja a bénult virológus alapanyagait 3. A bénult virológustól elvevődnek az alapanyagok
Alternatív forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1.A.1. A másik virológus nincs lebénulva 1.A.2. A virológus nem kap semmit 1.A.3. A másik virológustól nem vevődik el semmi
Alternatív forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1.B.1. A virológus alapanyagtára tele van 1.B.2. A virológus nem kap semmit 1.B.3. A lebénult virológustól nem vevődik el semmi

Use-case neve	U12. Felszerelés lopás
Rövid leírás	A virológus egy felszerelést lop egy másik virológustól
Aktorok	Tesztelő
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A virológus ellop egy felszerelést a lebénult virológustól 2. A virológus megkapja az új felszerelést 3. A lebénult virológustól elvevődik a felszerelés
Alternatív forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1.A.1. A másik virológus nincs lebénulva 1.A.2. A virológus nem kapja meg a felszerelést 1.A.3. A másik virológustól nem vevődik el a felszerelés
Alternatív forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1.B.1. A virológusnak már van 3 felszerelése 1.B.2. A virológus nem kapja meg az új felszerelést 1.B.3. A lebénult virológustól nem vevődik el a felszerelés

Use-case neve	U13. Kör léptetése
Rövid leírás	A virológusok köre léptetődik valamennyivel, és hatnak az ágensek rájuk
Aktorok	Tesztelő
Forgatókönyv	1. A virológusra hat a rajta levő ágens
Alternatív forgatókönyv	1.A.1. A virológuson lévő ágens ideje lejár 1.A.2. Az ágens megsemmisül 1.A.3. A virológusra nem hat az ágens hatása

Use-case neve	U14. Játék állása
Rövid leírás	A játék aktuális állásának kilistázása
Aktorok	Tesztelő
Forgatókönyv	1. Az összes objektum adatainak kiírása.

7.3 Tesztelési terv

Teszt-eset neve	T01. Pálya létrehozás
Rövid leírás	Létrehozzuk a játéktérrel, kezdő mezőket
Teszt célja	1. Létrejönnek a kívánt objektumok, amiket a játék használ

Teszt-eset neve	T02. Lépés üres mezőre
Rövid leírás	A virológus egy üres mezőre lép
Teszt célja	1. A virológus üres mezőre lép, nem történik semmi

Teszt-eset neve	T03. Lépés laboratórium mezőre
Rövid leírás	A virológus egy laboratórium mezőre lép ami fertőzött
Teszt célja	1. A virológus a mezőre lép, és elkapja a medvevírust

Teszt-eset neve	T04. Lépés raktár mezőre
Rövid leírás	A virológus raktár mezőre lép, és felveszi az ott található alapanyagokat
Teszt célja	1. A virológus a mezőre lép, és megkapja az ott lévő alapanyagokat

Teszt-eset neve	T05. Lépés bunker mezőre
Rövid leírás	A virológus egy bunker mezőre lép
Teszt célja	1. A virológus bunker mezőre lép, nem történik semmi

Teszt-eset neve	T06. Felszerelés felvétele
Rövid leírás	A virológus egy bunker mezőn áll és felveszi az ott lévő felszerelést
Teszt célja	1. A virológus megkapja a felszerelést, és a mezőről eltávolítódik az

Teszt-eset neve	T07. Genetikai kód tanulása
Rövid leírás	A virológus labor mezőn áll, és megtanulja az ott található genetikai kódot
Teszt célja	1. A virológus megtanult kódjaihoz hozzáadódik az új genetikai kód

Teszt-eset neve	T08. Ágens létrehozása
Rövid leírás	A virológus létrehoz egy új ágenszt
Teszt célja	1. A virológustól levonódnak a létrehozáshoz szükséges alapanyagok 2. A virológus megkapja a létrehozott ágenszt

Teszt-eset neve	T09. Ágens szórása
Rövid leírás	A virológus ágenszt szór egy másik virológusra

Teszt célja	<ol style="list-style-type: none"> 1. A szóró virológustól elvevődik az ágens 2. A másik virológus megfertőződik az ágenssel
--------------------	--

Teszt-eset neve	T10. Játék léptetése
Rövid leírás	A játékosok körei lépnek egyet
Teszt célja	<ol style="list-style-type: none"> 1. A virológusokon lévő ágensek hatása alkalmazódik

Teszt-eset neve	T11. Medve lépés raktár mezőre
Rövid leírás	A medvevírussal fertőzött virológus belép egy raktár mezőre
Teszt célja	<ol style="list-style-type: none"> 1. A mezőn lévő alapanyagok elpusztulnak 2. A virológus nem kapja meg az alapanyagokat

Teszt-eset neve	T12. Virológus balta használata
Rövid leírás	A virológus a nála lévő baltával leüti a medvét
Teszt célja	<ol style="list-style-type: none"> 1. A medve meghal 2. A balta tönkremegy, az a továbbiakban nem használható

Teszt-eset neve	T13. Virológus törött balta használata
Rövid leírás	A virológus a nála lévő törött baltával leüti a medvét
Teszt célja	<ol style="list-style-type: none"> 1. A medve nem hal meg 2. A virológus megfertőződik medvevírussal 3. A balta továbbra sem használható

Teszt-eset neve	T14. Medve lépés virológus mellé
Rövid leírás	A virológus mellett elhalad egy medve
Teszt célja	<ol style="list-style-type: none"> 1. A virológus megfertőződik a medvevírussal

Teszt-eset neve	T15. Alapanyag lopás bénult
Rövid leírás	A virológus egy lebénult virológus alapanyagait ellozza
Teszt célja	<ol style="list-style-type: none"> 1. A virológus megkapja az alapanyagokat

	2. A lebénult virológustl elvevődik az alapanyag
--	--

Teszt-eset neve	T16. Alapanyag lopás nem bénult
Rövid leírás	A virológus alapanyagot lop egy nem bénult virológustól
Teszt célja	<ol style="list-style-type: none"> 1. A virológus nem kapja meg az alapanyagokat 2. A másik virológustól nem vevődik el semmi

Teszt-eset neve	T17. Felszerelés lopása bénult
Rövid leírás	A virológus ellop egy felszerelést a bénult virológustól
Teszt célja	<ol style="list-style-type: none"> 1. A virológus megkapja a felszerelést 2. A másik virológustól elvevődik a felszerelés

Teszt-eset neve	T18. Felszerelés lopása nem bénult
Rövid leírás	A virológus felszerelést lop egy nem bénult virológustól
Teszt célja	<ol style="list-style-type: none"> 1. A virológus nem kapja meg a felszerelést 2. A másik virológustól nem vevődik el a felszerelés

Teszt-eset neve	T19. Mező létrehozása
Rövid leírás	Létrehozunk egy mezőt a megadott feltételekkel
Teszt célja	<ol style="list-style-type: none"> 1. A mező létrejött 2. Olyan mező jött létre amelyet szerettünk volna

Teszt-eset neve	T20. Utolsó genetikai kód
Rövid leírás	A virológus megtanulja az utolsó genetikai kódot
Teszt célja	<ol style="list-style-type: none"> 1. A virológus megkapja az utolsó genetikai kódot 2. A játék véget ér, nyert a virológus

7.4 Tesztelést támogató segéd- és fordítóprogramok specifikálása

A tesztelést egy parancssori segédprogram fogja végezni, aminek megadjuk az adott teszteset sorszámát amelyiket tesztelni szeretnénk.

Ekkor a teszt beolvassa a bemeneteket, és elvárt kimenetet egy fájlból. Ha a lefuttatott teszt

kimenete megegyezik az elvárt kimenettel, a teszt sikeresnek tekinthető, ellenkező esetben sikertelen

Minden tesztesetre a szabványos válasz egy megerősítő üzenet a teszt helyességéről, vagy egy üzenet az eltérés mértékéről.

7.5 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2022.04.06. 12:00	15 óra	Németh	7.0 7.1 7.2
2022.04.06 12:00	6 óra	Fodor	7.3
2022.04.06 12:00	4 óra	Shaltout	7.4
2022.04.06 12:00	4 óra	Iván	Dokumentum formázása, véglegesítése