

5. Szkeleton tervezése

80 - Millennials

Konzulens:
Szabó Bálint

Csapattagok

Berényi Henrik Dániel
Zólomy Balázs Attila
György Márk Attila
Li Jiaxiang
Wang Yinnan

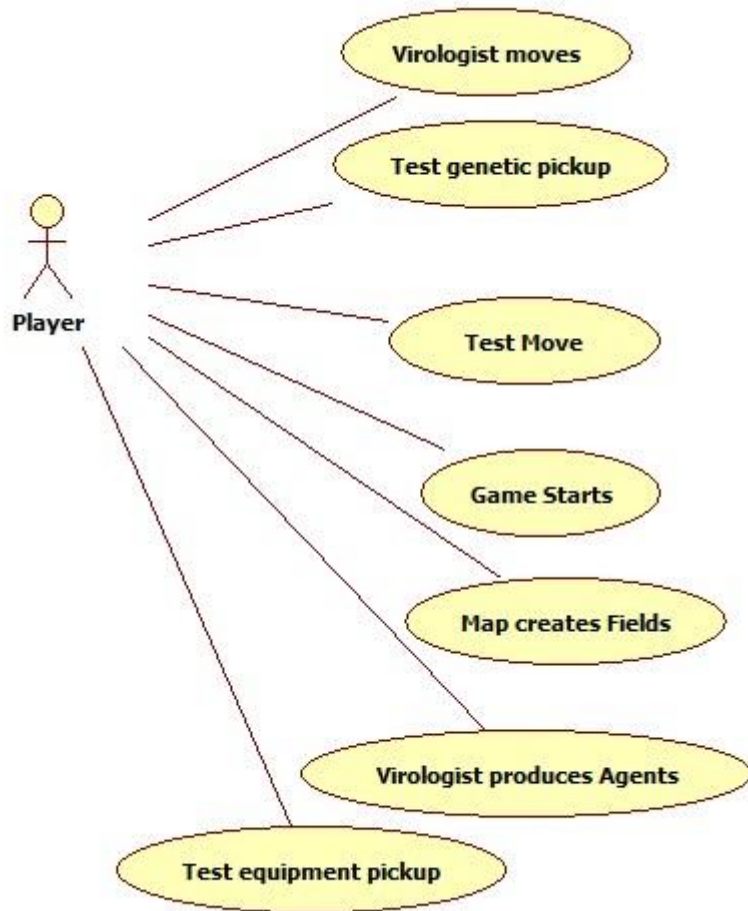
QP4TVJ
S2SXZ7
ZCVPZT
SISU6U
C3YCXV

berenyihenrik@edu.bme.hu
balazs.zolomy@gmail.com
gyorgymarkattila@gmail.com
csabaxiang@gmail.com
wangyinnan0401@gmail.com

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	Test genetic pickup
Rövid leírás	Genetikai kódok letapogatásának tesztelése
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	<p>1.A. Egy virológus letapogatja a vitustáncot okozó ágens genetikai kódját.</p> <p>1.B. Egy virológus letapogatja a védelmező ágens genetikai kódját.</p> <p>1.C. Egy virológus letapogatja a bénító ágens genetikai kódját.</p> <p>1.D. Egy virológus letapogatja az amnéziát okozó ágens genetikai kódját.</p> <p>2. A virológus le van bénulva, ezért a letapogatás megghiúsul.</p>

Use-case neve	Game Starts
Rövid leírás	A felhasználó elindítja a játékot .
Aktorok	Player

Forgatókönyv	1.A. A program betölti a pályát.
---------------------	----------------------------------

Use-case neve	Map creates Field
Rövid leírás	A program mezőt hoz létre.
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	1.A. Létrejön a mezők.

Use-case neve	Map creates Shelter
Rövid leírás	A program óvóhelyet hoz létre.
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	1.A. Létrejön a zsák. 1.B. Létrejön a kesztyű. 1.C. Létrejön a köpeny. 1.D. Létrejön a raktár.

Use-case neve	Map creates Warehouse
Rövid leírás	A program raktárat hoz létre.
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	1.A. Létrejön a raktár.

Use-case neve	Map creates Laboratory
Rövid leírás	A program laboratóriumot hoz létre.
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	1.A. Létrejön a labor dance genetics-el. 1.B. Létrejön a labor defence genetics-el. 1.C. Létrejön a labor poison genetics-el. 1.D. Létrejön a labor amnesia genetics-el

Use-case neve	Virologist produce Agent
Rövid leírás	A játékos létrehoz egy ágenst.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	1.A. Létrejön az ágens. 2.A. Nem készül el mert nincs elég anyag hozzá.

Use-case neve	Virologist produce Dance Agent
Rövid leírás	A játékos létrehoz egy Dance ágenst.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	1.A. Létrejön a vitustánc ágens. 2.A. Nem készül el mert nincs elég anyag hozzá.

Use-case neve	Virologist produce Defence Agent
Rövid leírás	A játékos létrehoz egy Defence ágenst.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	1.A. Létrejön a védelem ágens. 2.A. Nem készül el mert nincs elég anyag hozzá.

Use-case neve	Virologist produce Poison Agent
Rövid leírás	A játékos létrehoz egy Poison ágenst.
Aktorok	Player

Forgatókönyv	1.A. Létrejön a bénító ágens. 2.A. Nem készül el mert nincs elég anyag hozzá.
---------------------	--

Use-case neve	Virologist produce Amnesia Agent
Rövid leírás	A játékos létrehoz egy Amnesia ágenst.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	1.A. Létrejön az amnézia ágens. 2.A. Nem készül el mert nincs elég anyag hozzá.

Use-case neve	Virologist moves
Rövid leírás	A virológus egy másik mezőre lép
Aktorok	Player
Forgatókönyv	1.A. A virológus másik mezőre lép 2.A. A virológus le van bénulva és nem tud mozogni

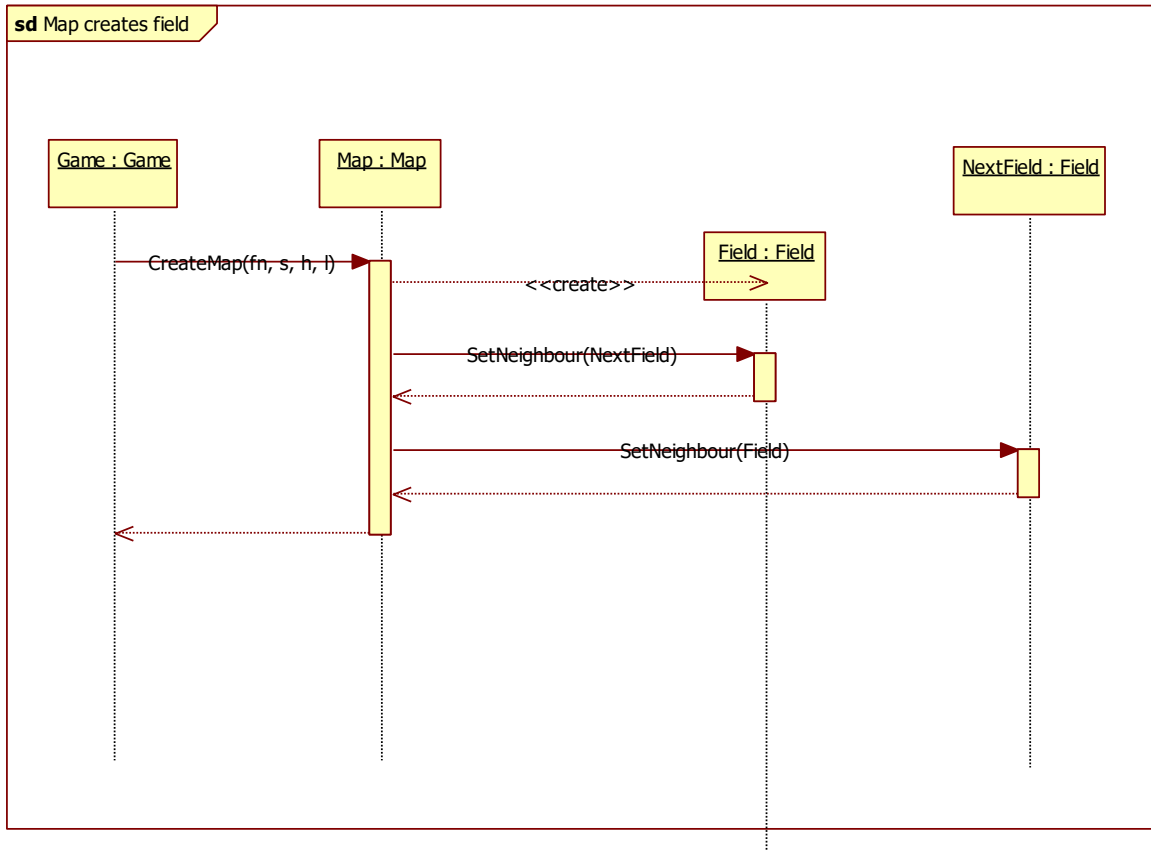
5.2 A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok

A szkeleton egy futtatható konzolos applikáció lesz. A program menüvezérelt, a különböző menüpontok a megfelelő use-casek tesztelésére szolgálnak. A felhasználó a use-case kiválasztása után a forgatókönyv futásáról értesül a szabványos kimeneten keresztül. Amennyiben a use-case lefutása nem egyértelmű, azaz egyes paraméterek értékei alapján létezik több forgatókönyv, a felhasználónak ezeket az értékeket is meg kell adnia futás közben és a program ennek függvényében fut le. Pl.: Ágens kenés use-case tesztelést választja a felhasználó. Ekkor a szkeleton elindítja a megfelelő folyamatot, azonban futás során több dolgot is figyelembe kell venni ami nem magától értetődő: le van-e bénulva a varázsló, van-e kesztyűje az ellenségnek stb. A bemenetek megfelelő formátumáról a program mindig ad tájékoztatást a bemenet kérésekor.

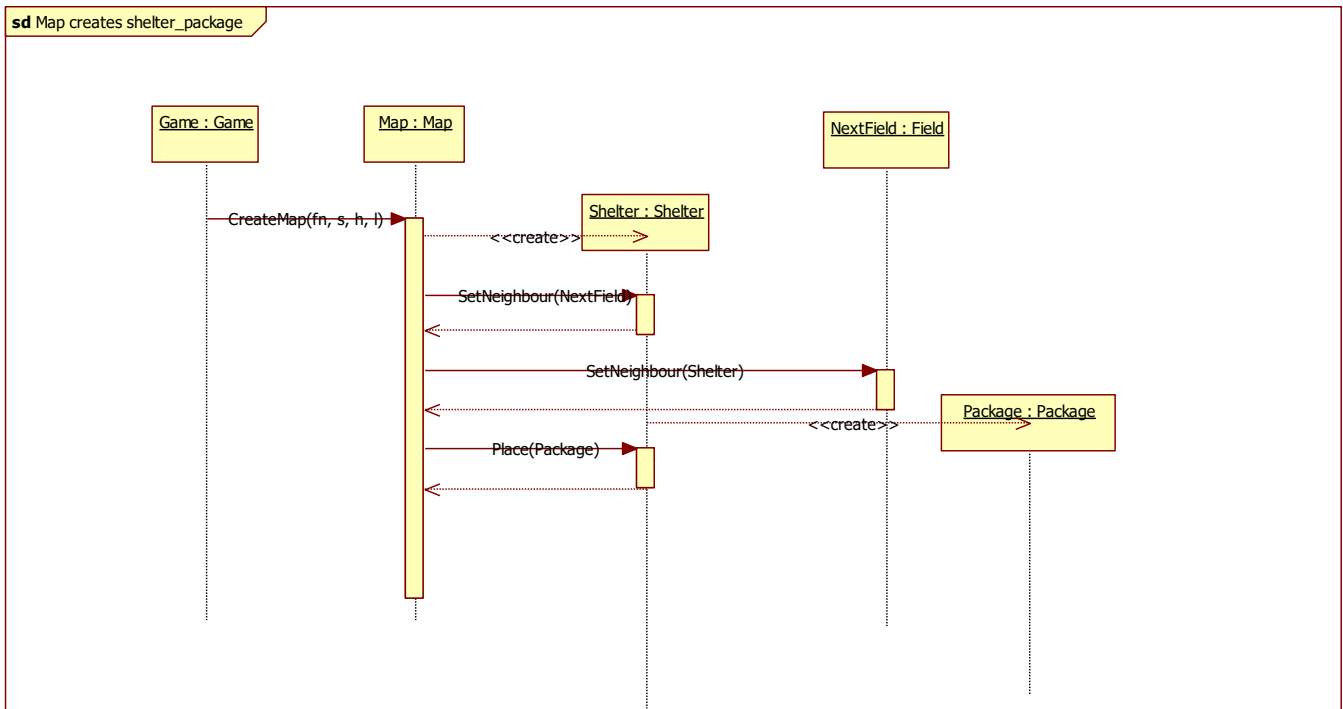
A program kimenete elsősorban a lefutott metódusokat írja le a szekvencia diagram követhetősége érdekében. Abban az esetben, amikor nem elég csak a lefutott függvényt közölni, a program annak eredményét is leírja.

5.3 Szekvencia diagramok a belső működésre

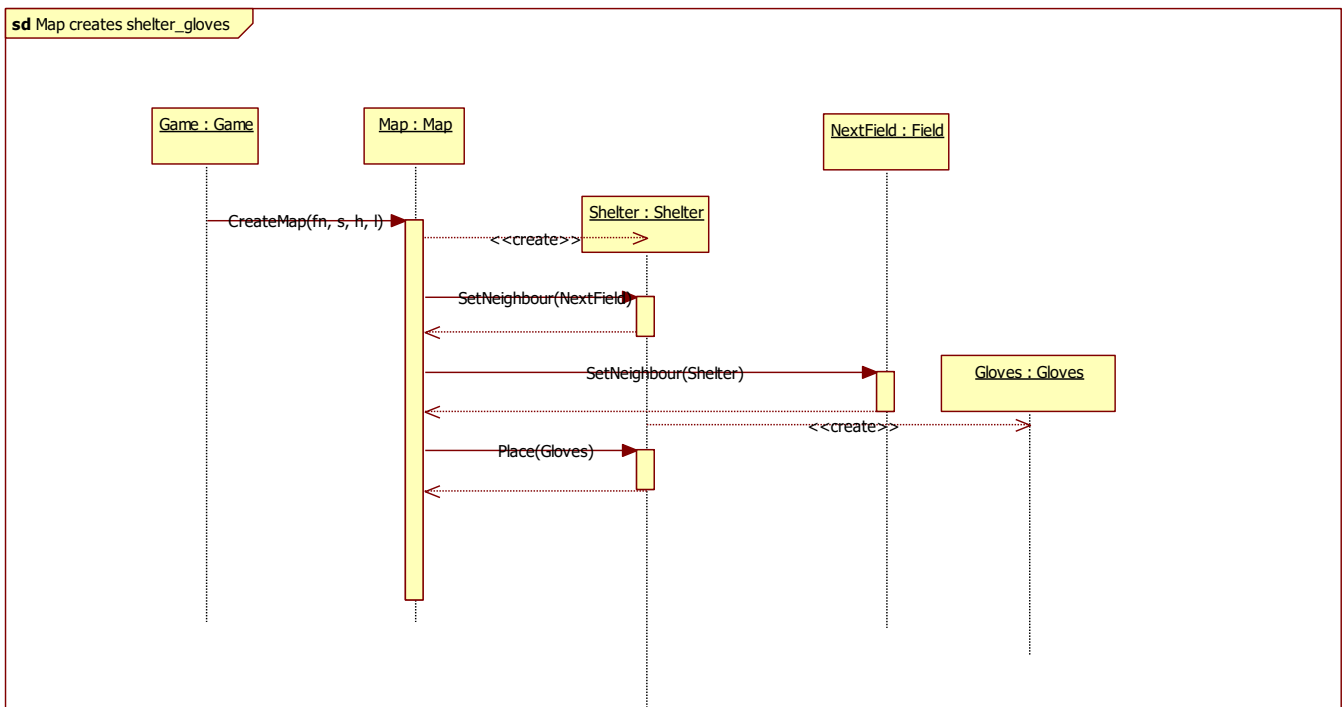
Map creates Field:



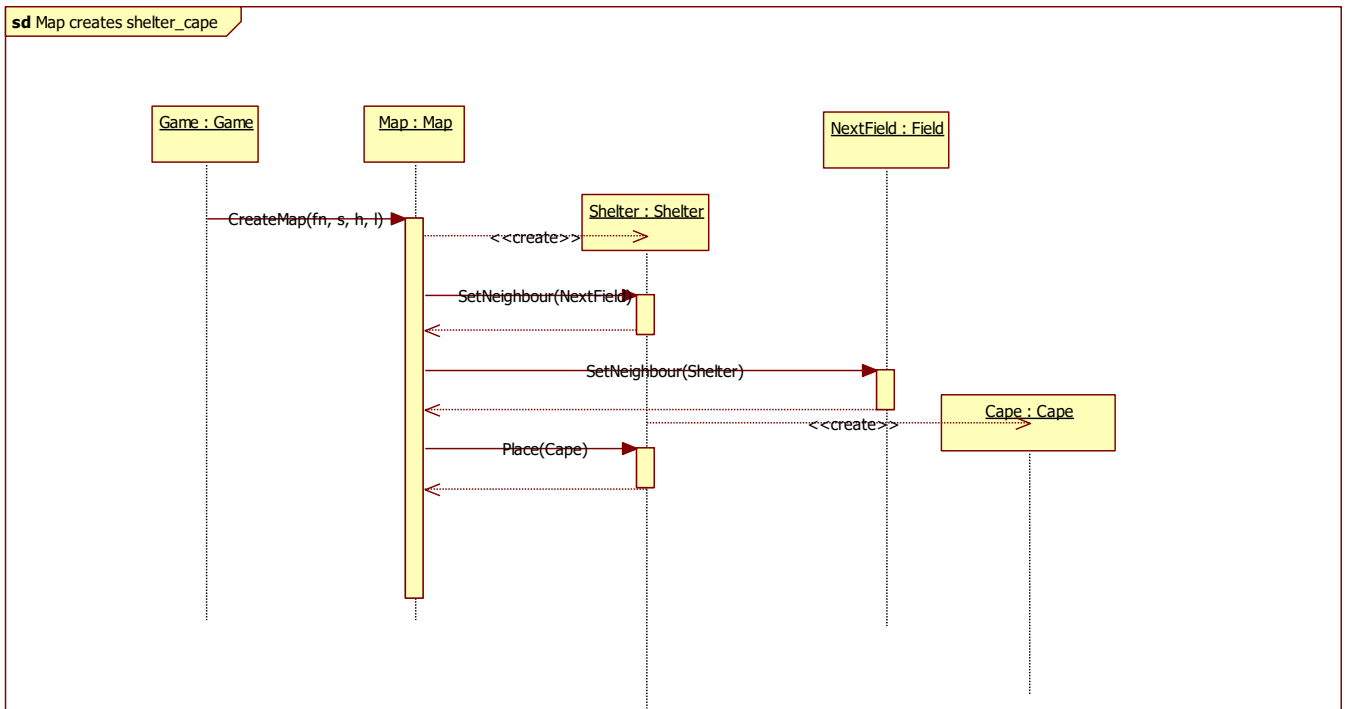
Map creates Shelter Package:



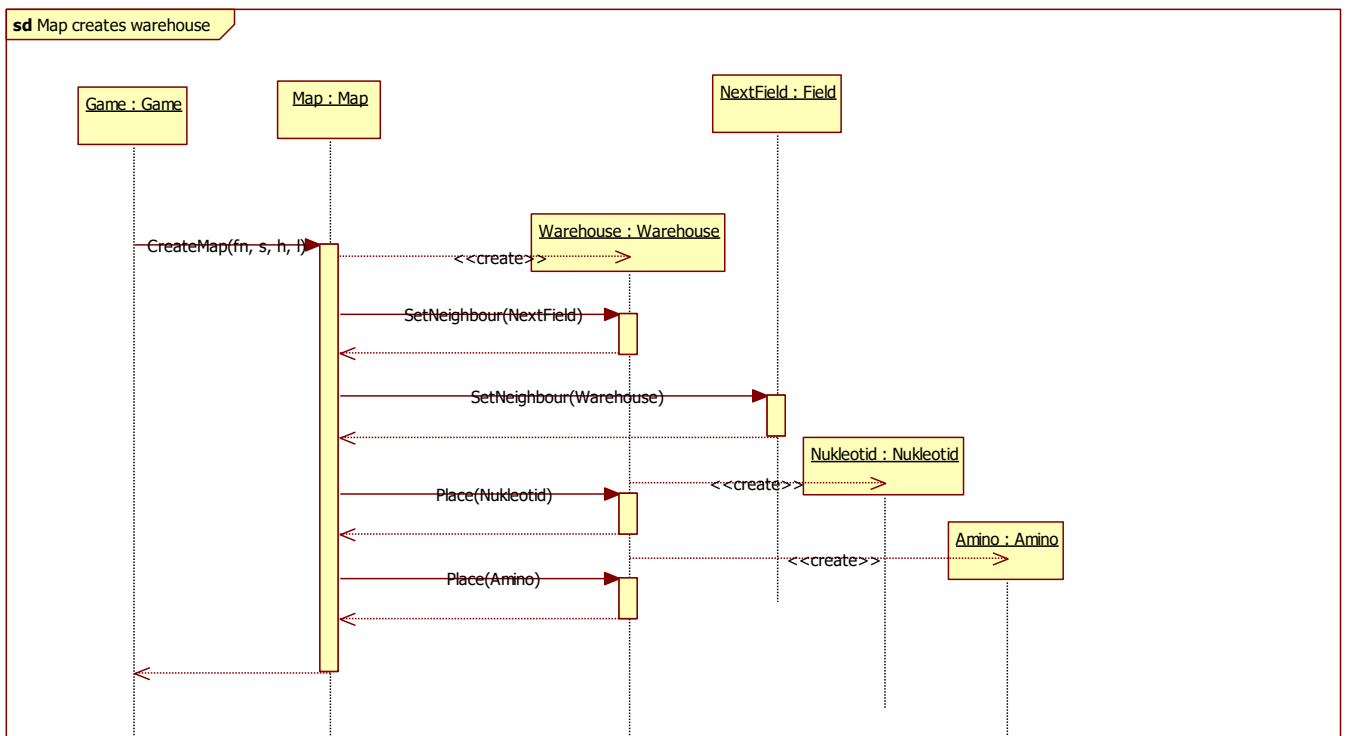
Map creates Shelter Gloves:



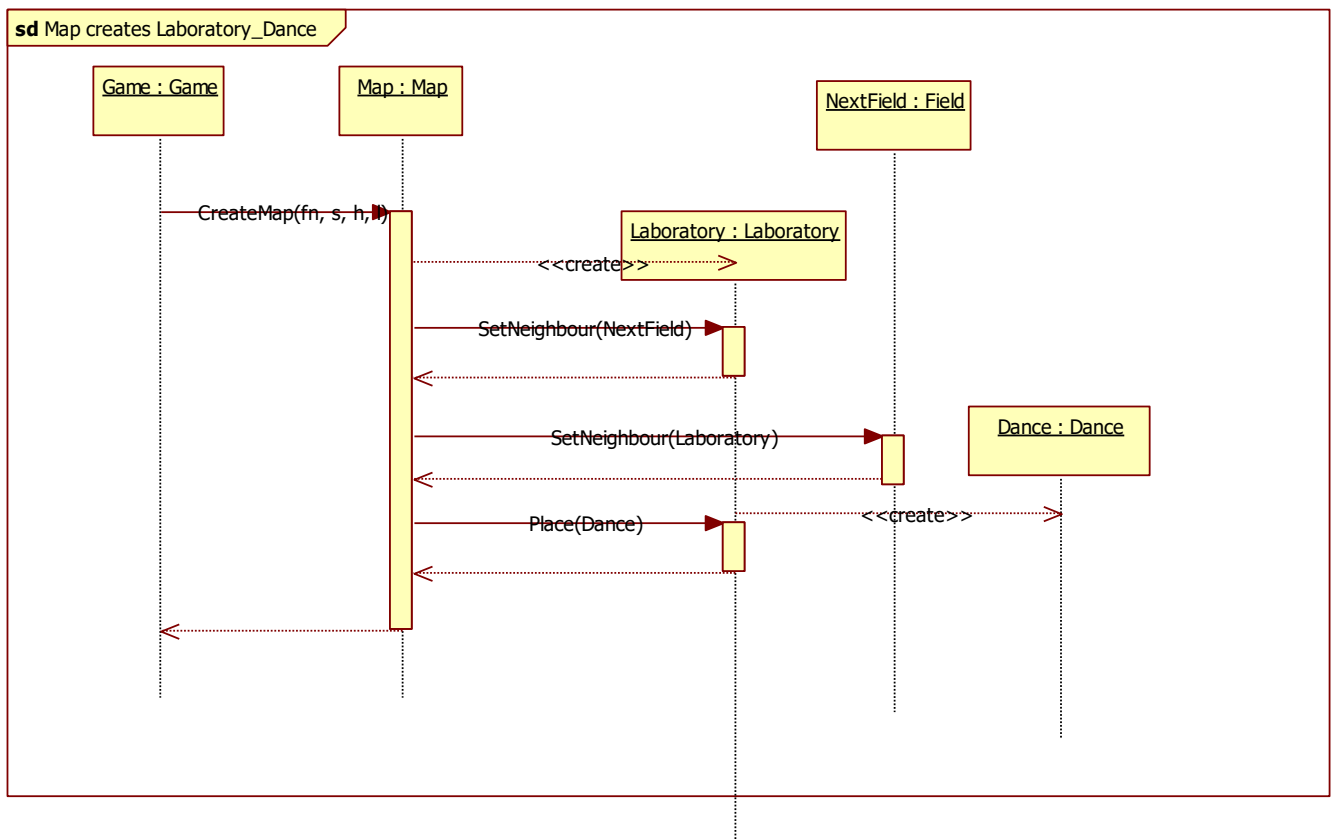
Map creates Shelter Cape:



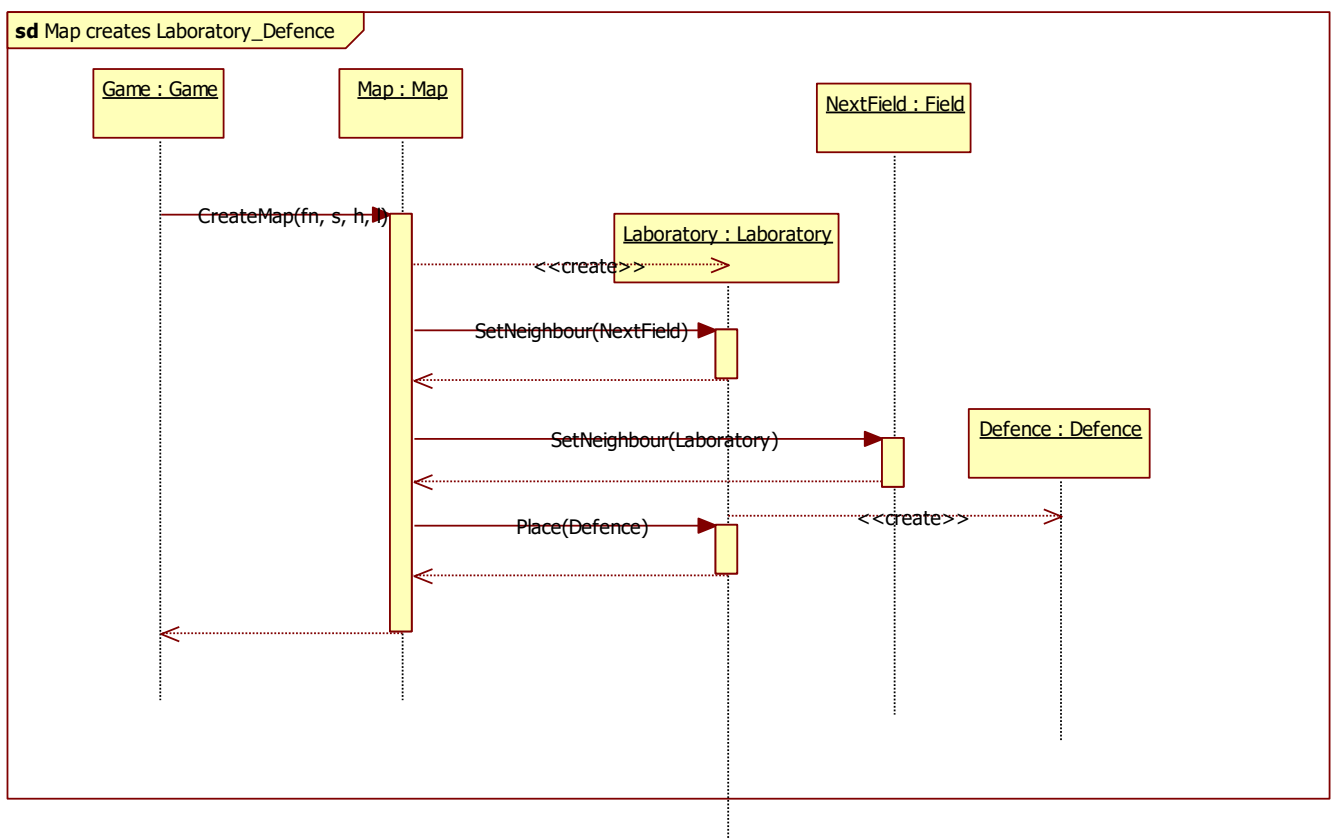
Map Creates Warehouse:



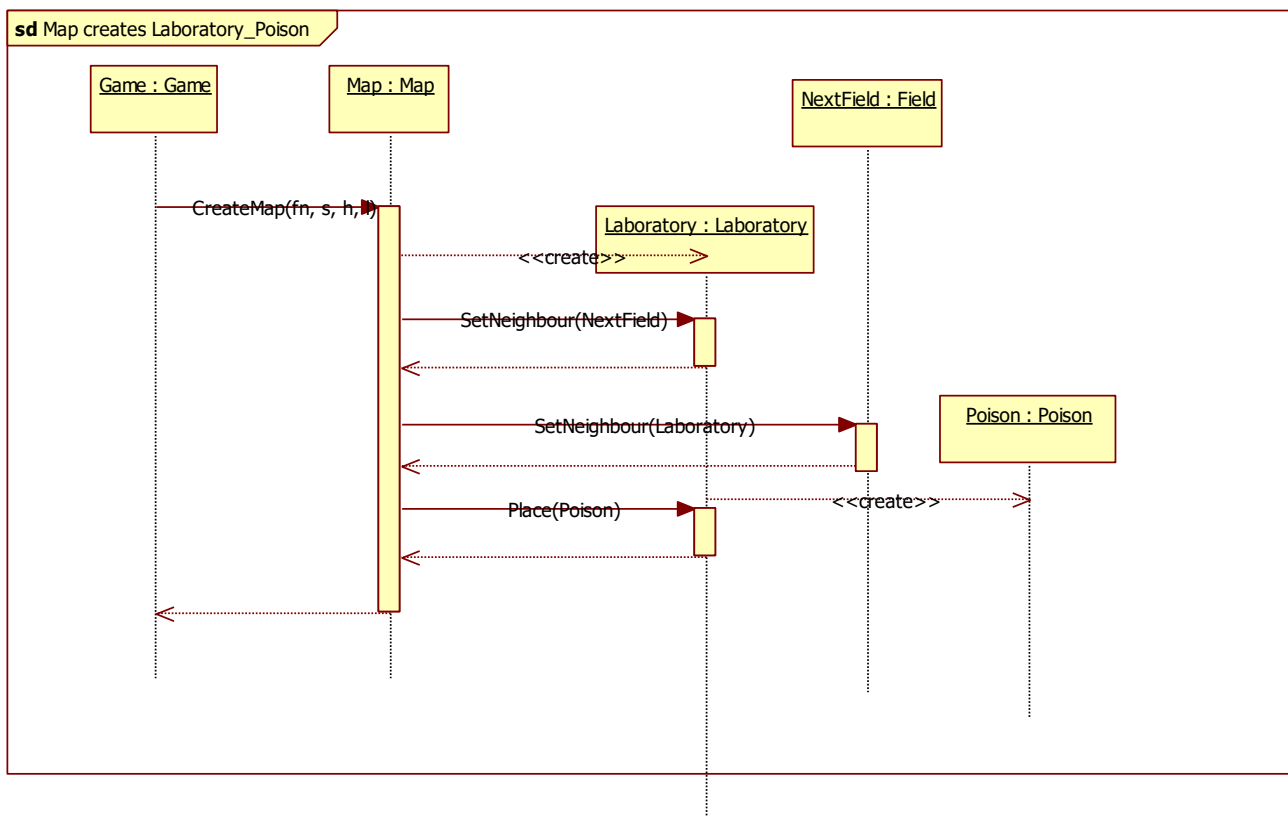
Map creates Laboratory Dance:



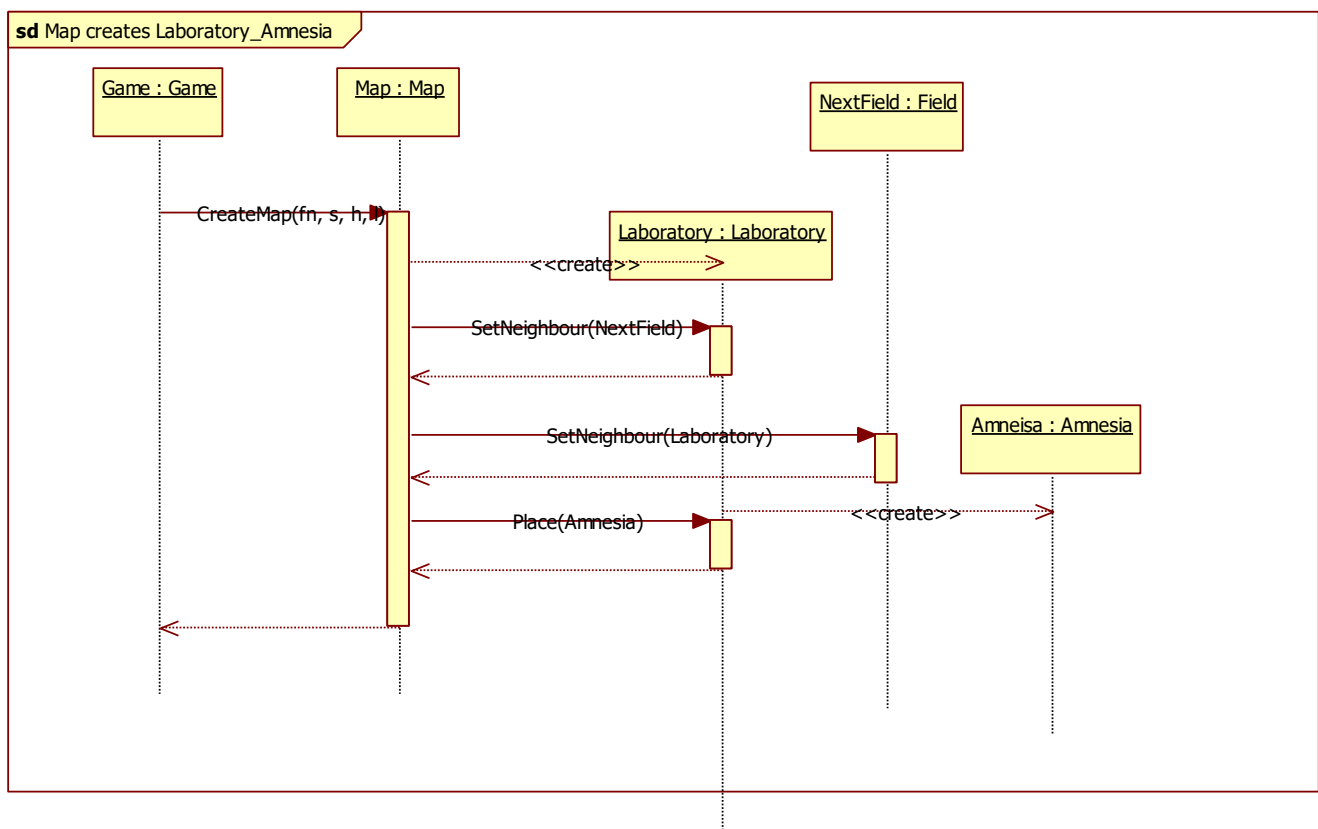
Map creates Laboratory Defence:



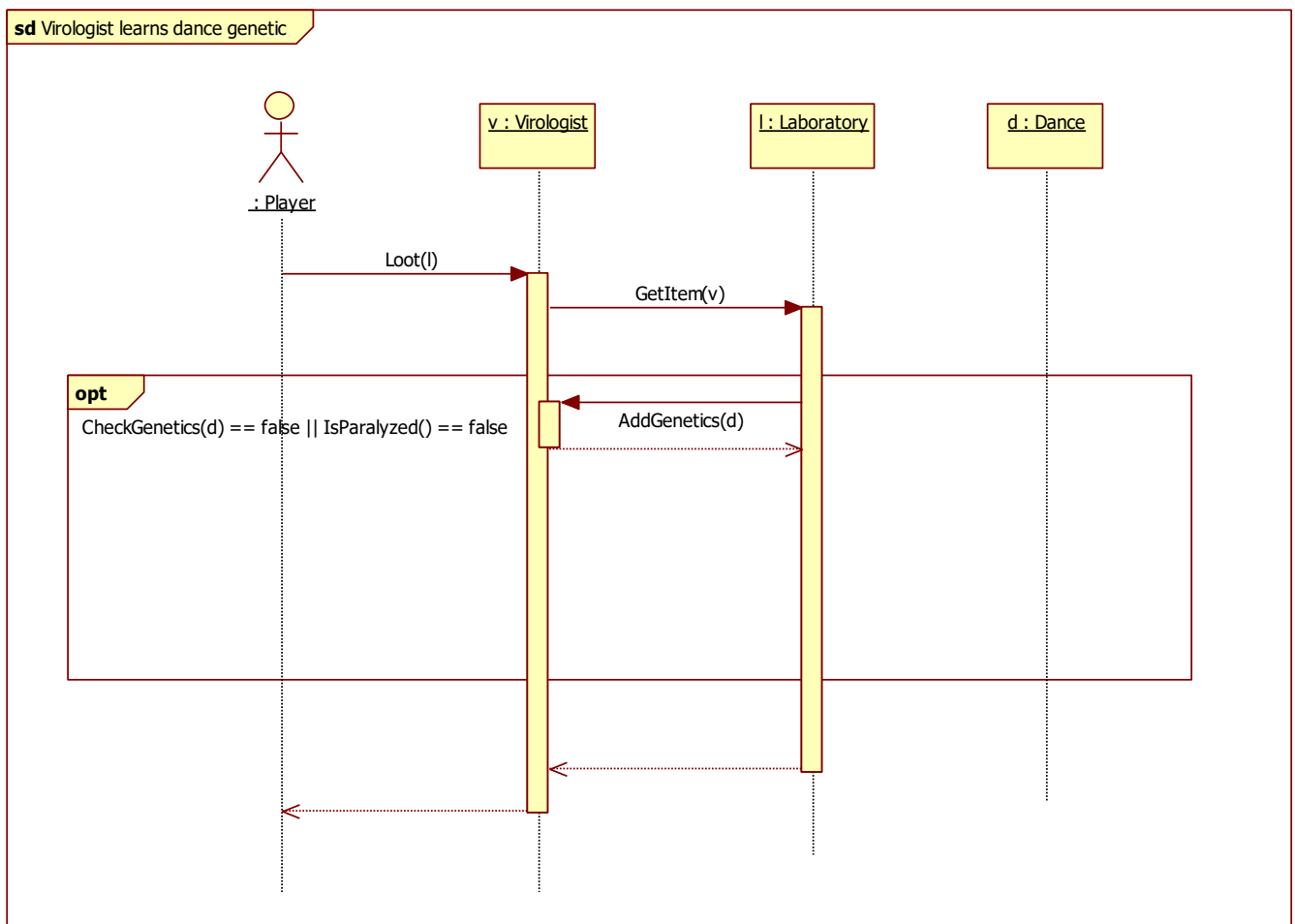
Map creates Laboratory Poison:



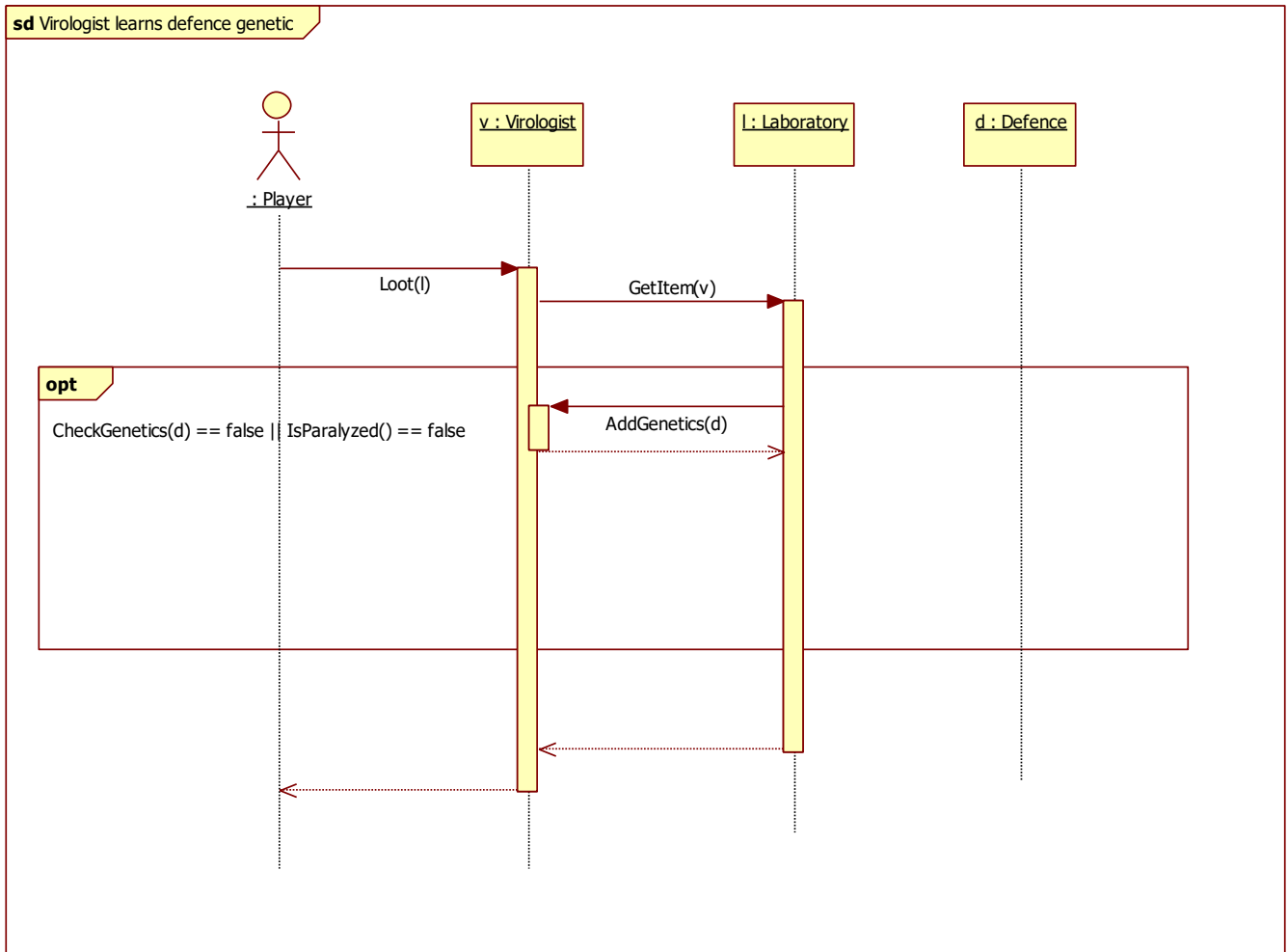
Map creates Laboratory Amnesia:



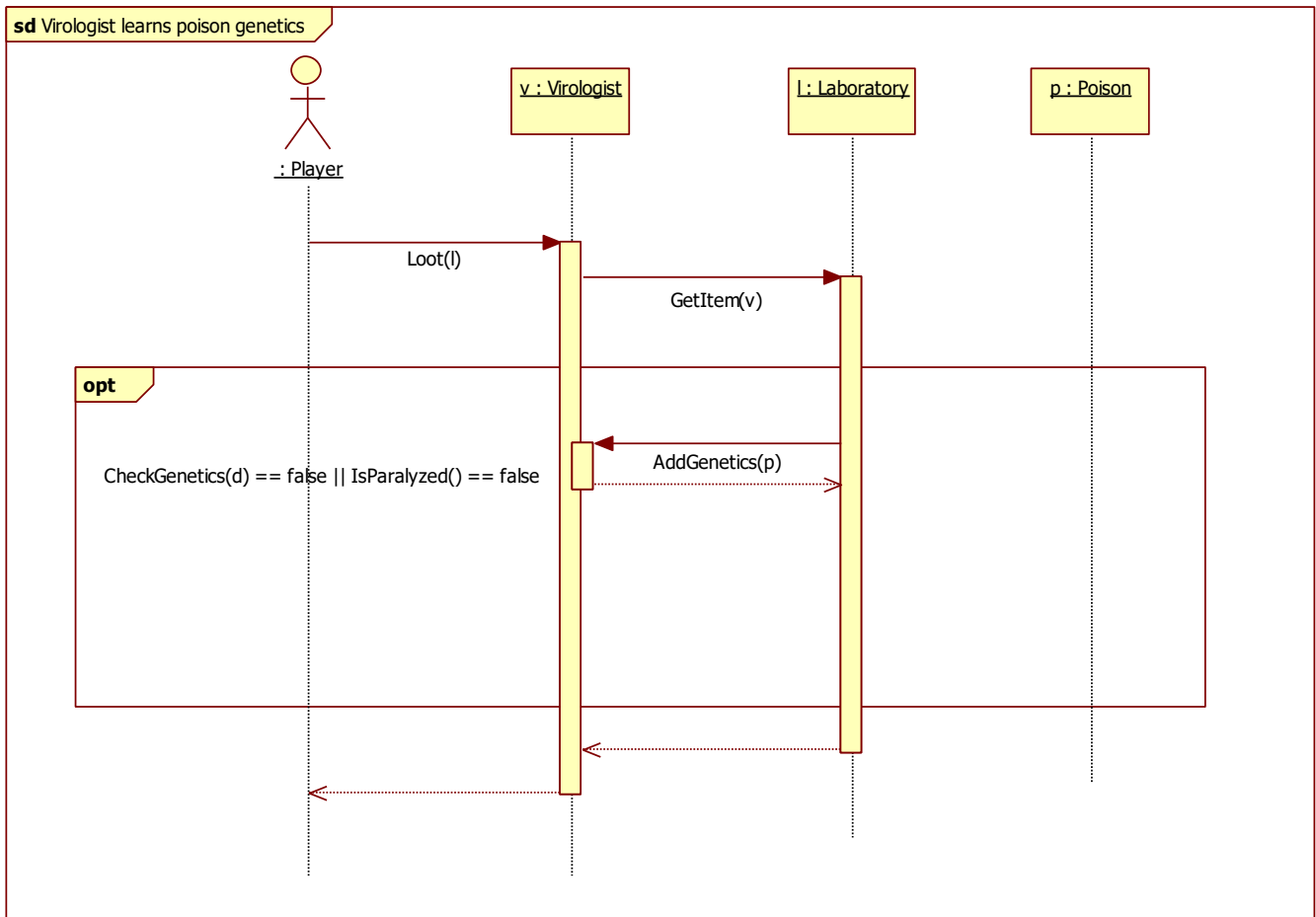
Virologist learns dance genetic



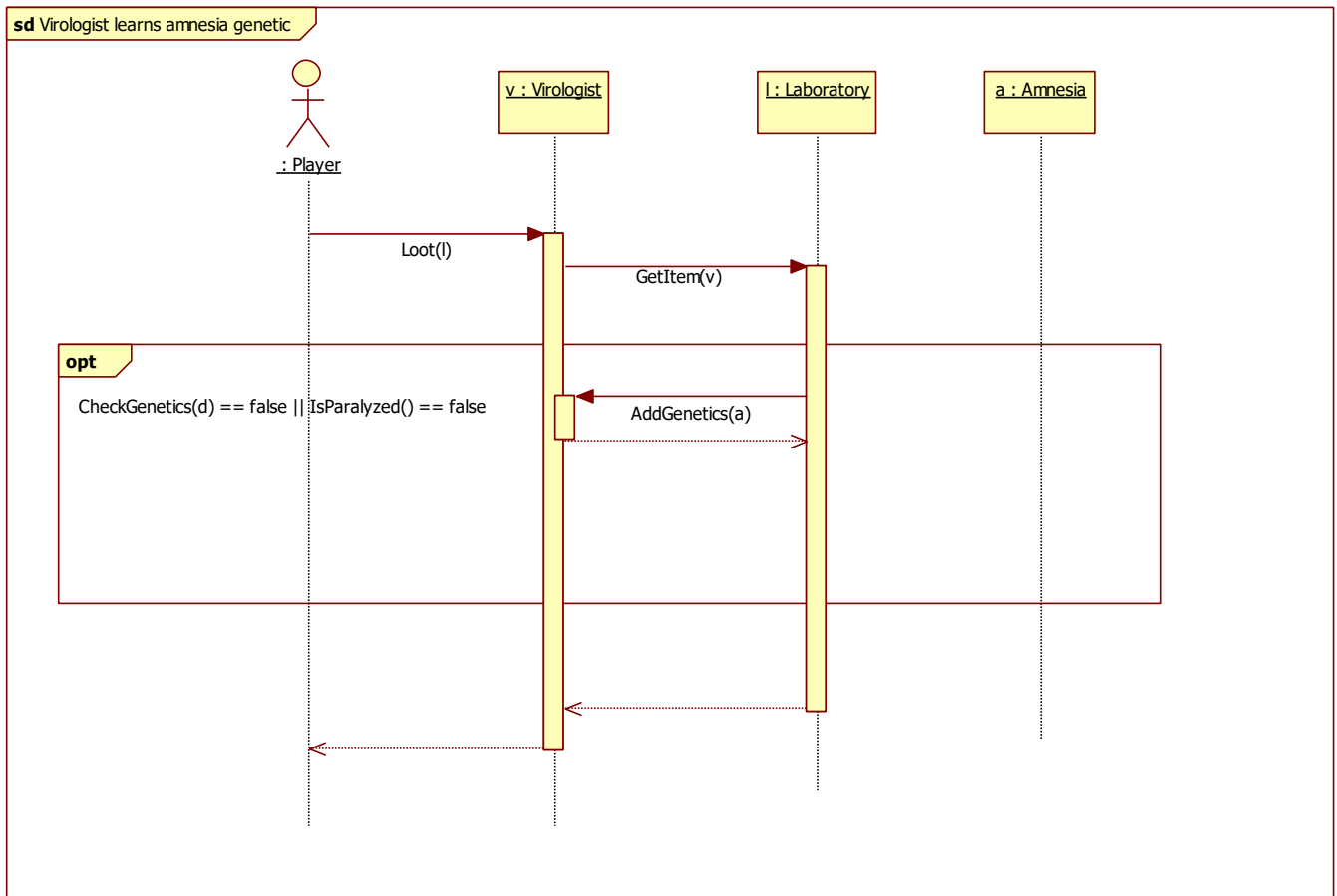
Virologist learns defence genetic



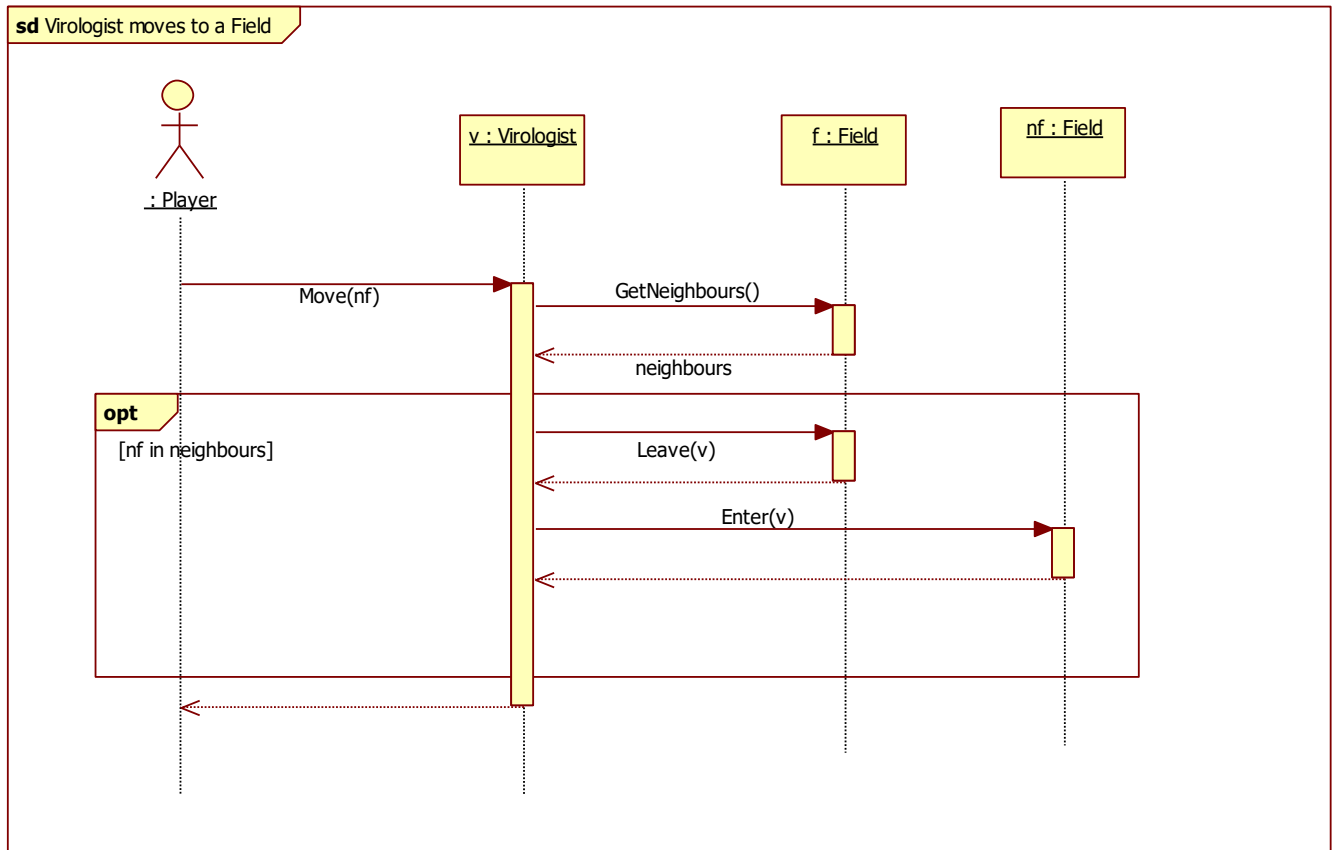
Virologist learns posion genetic



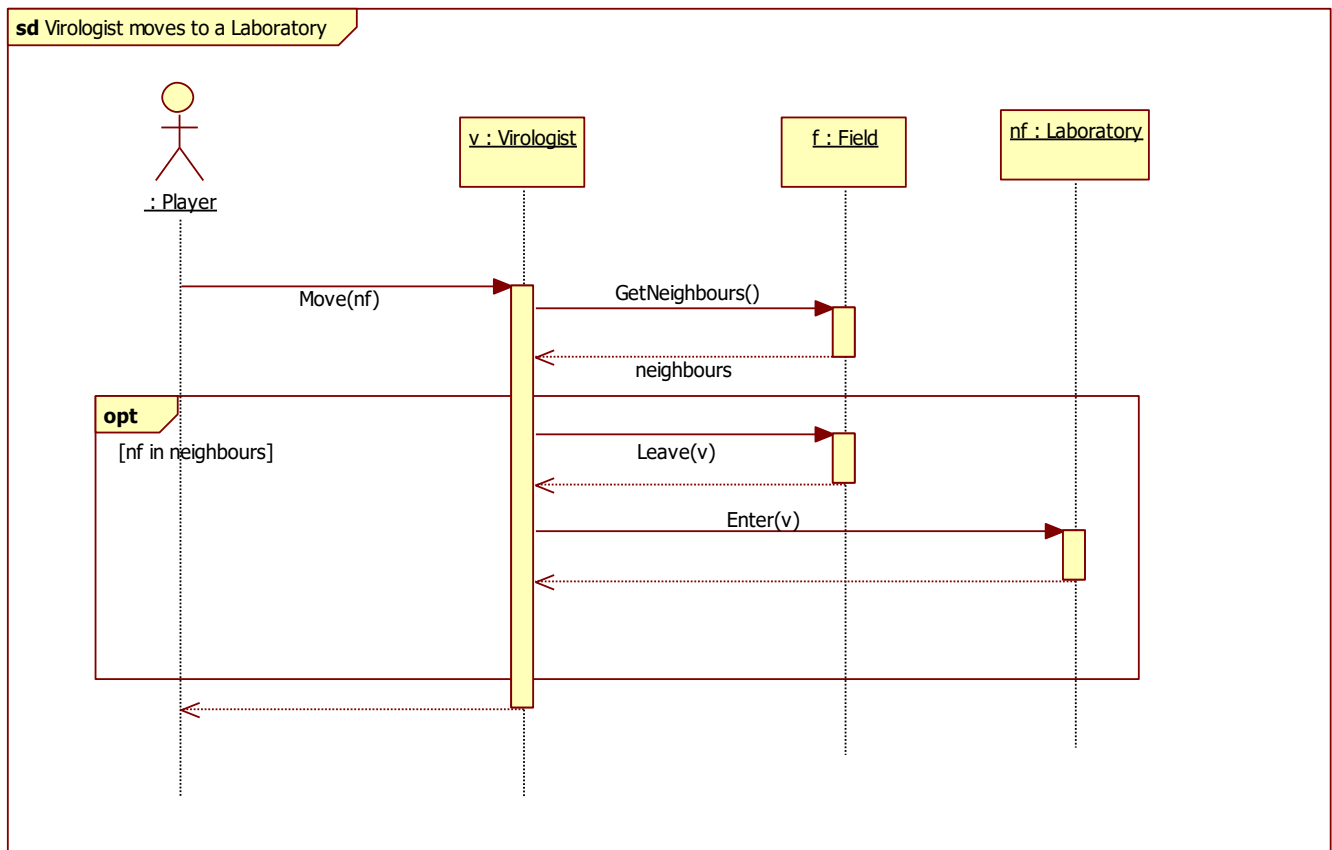
Virologist learns amnesia genetic



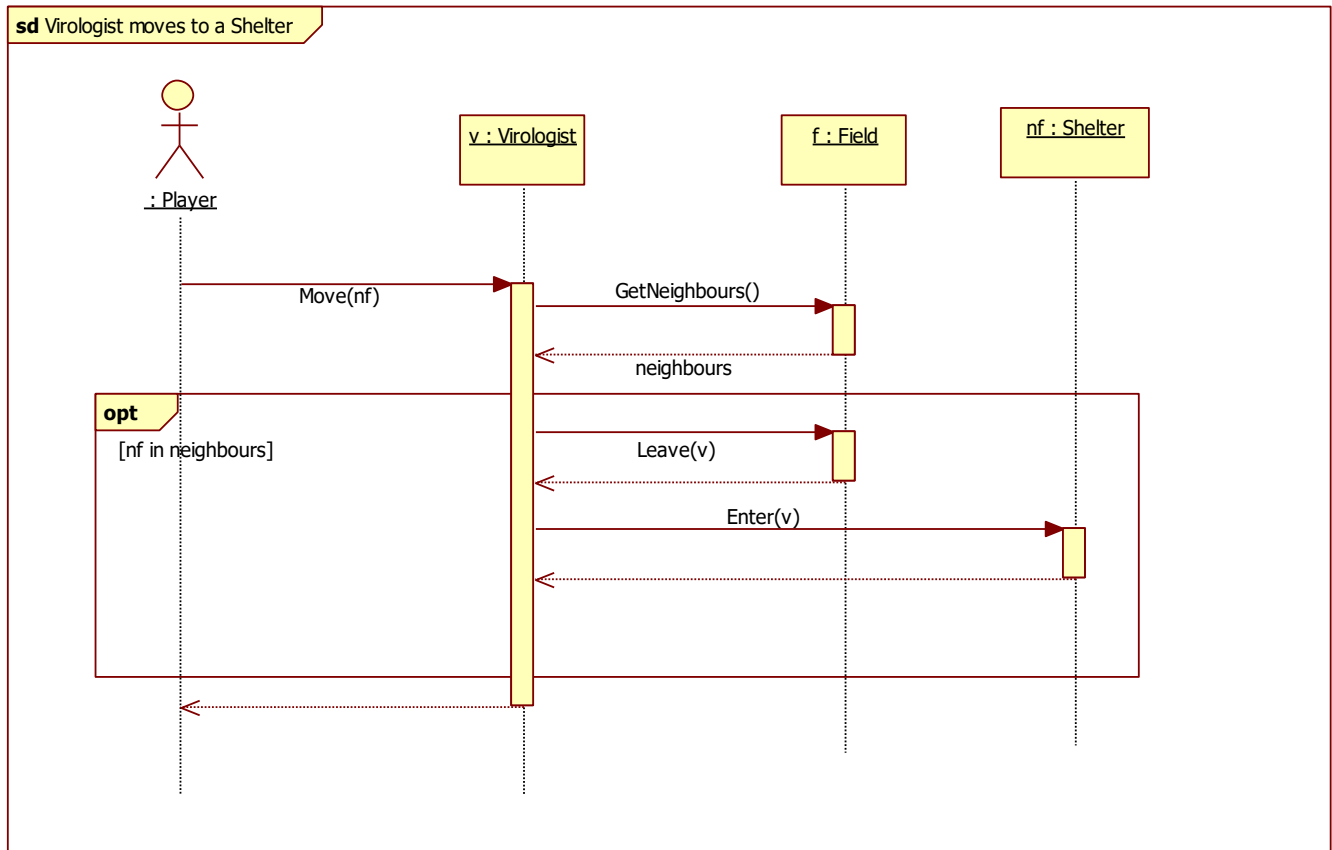
Virologist moves to a field



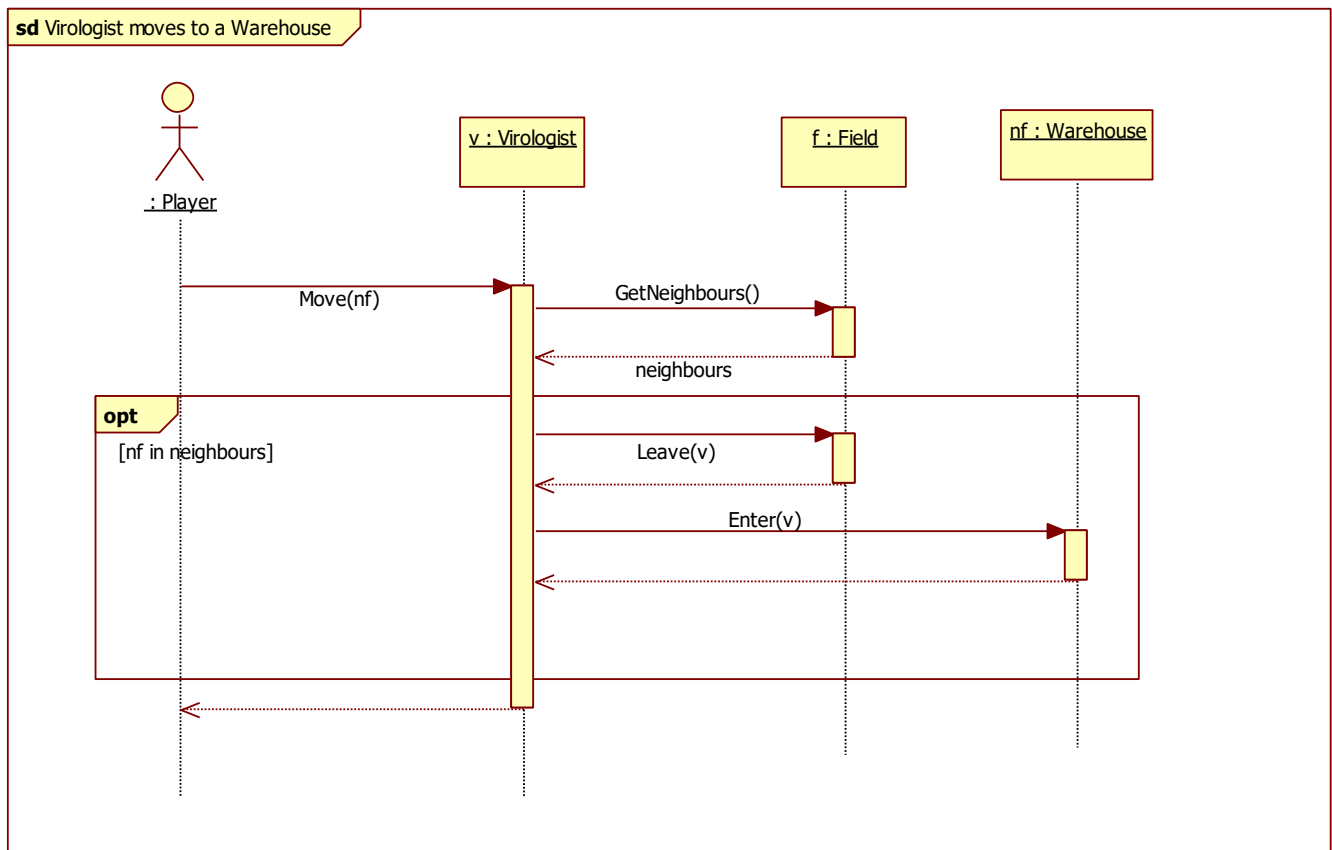
Virologist moves to a Laboratory



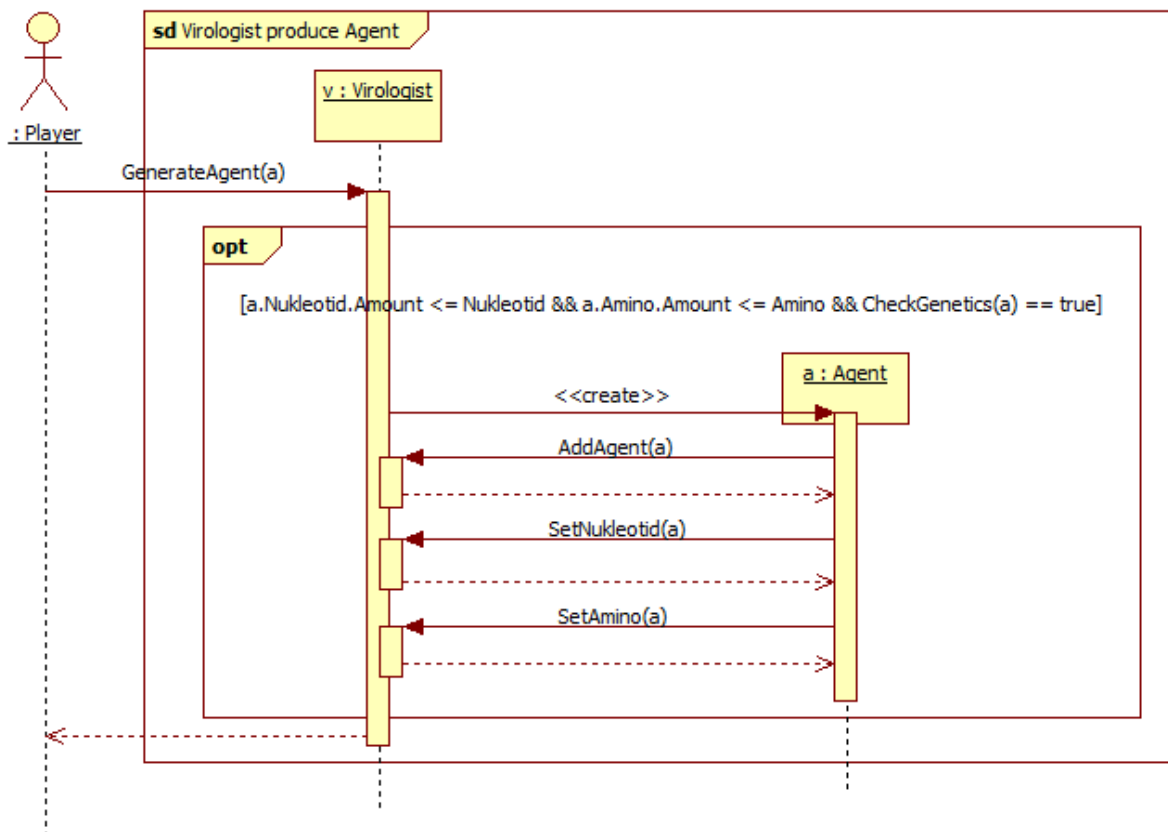
Virologist moves to a Shelter



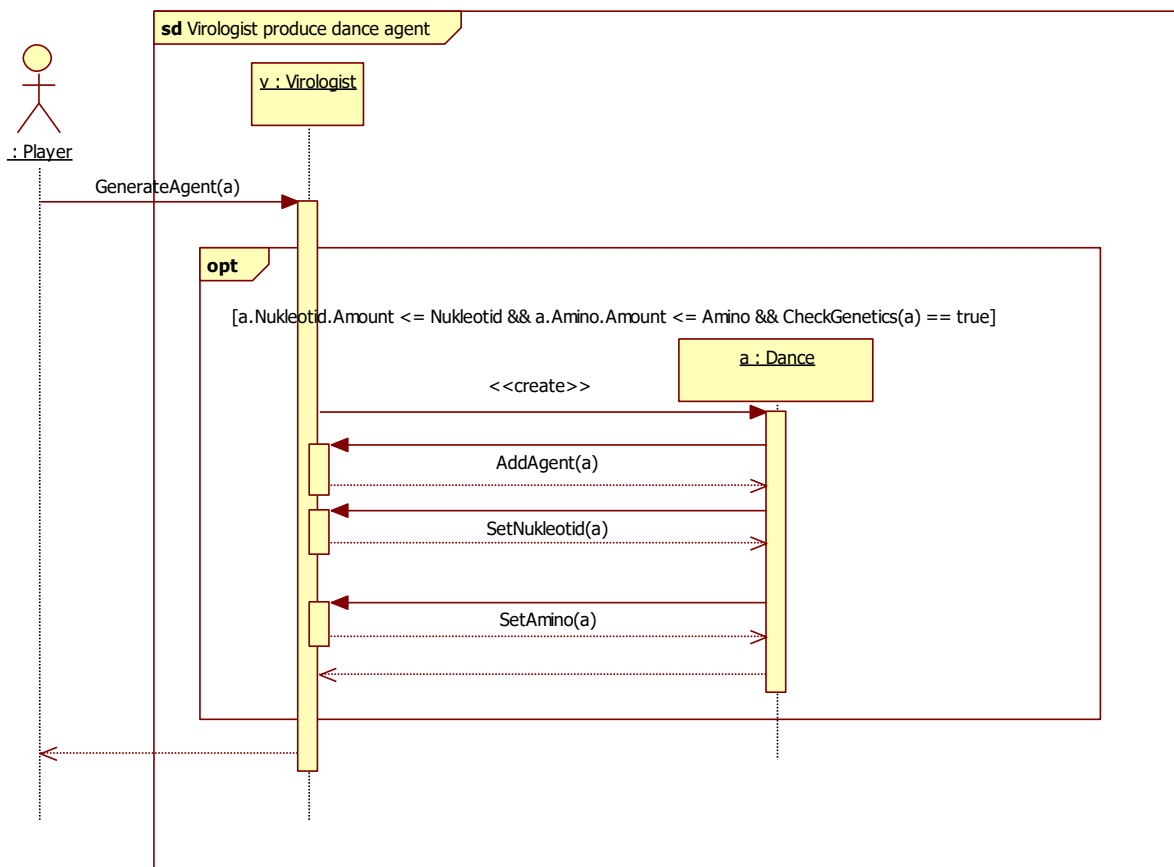
Virologist moves to a Warehouse



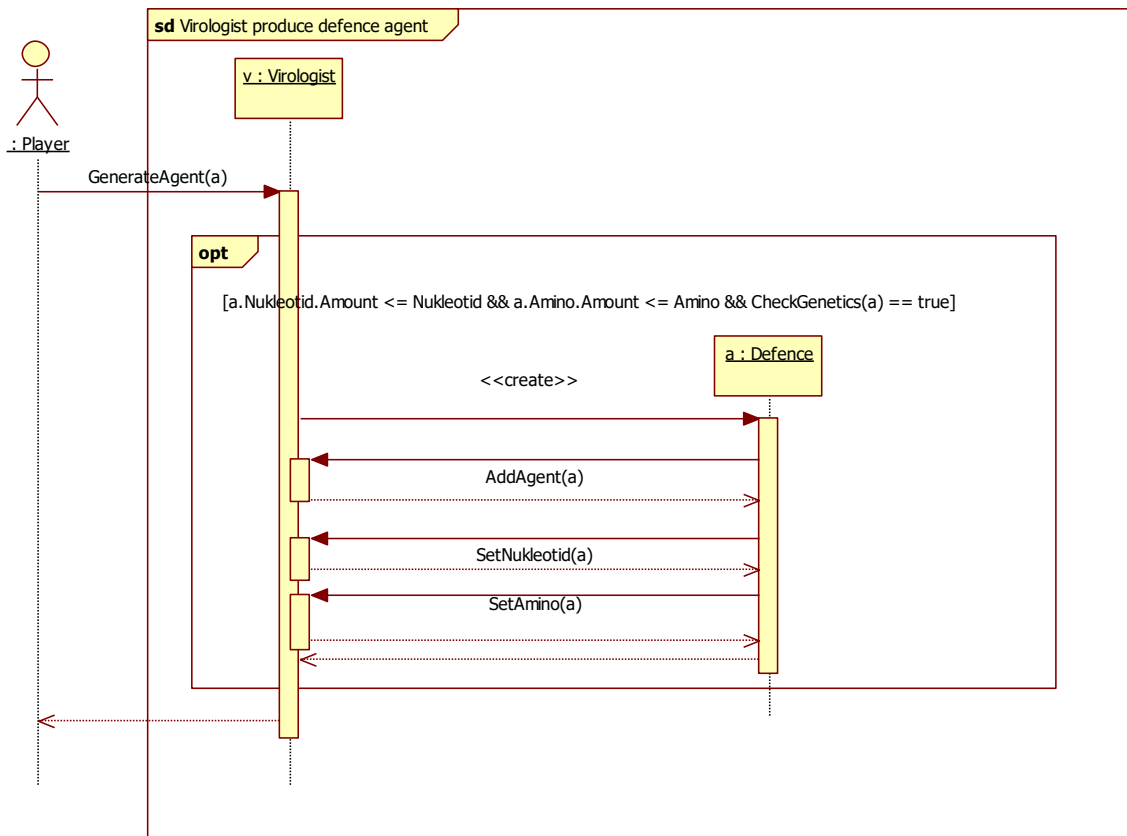
Virologist produce Agent:



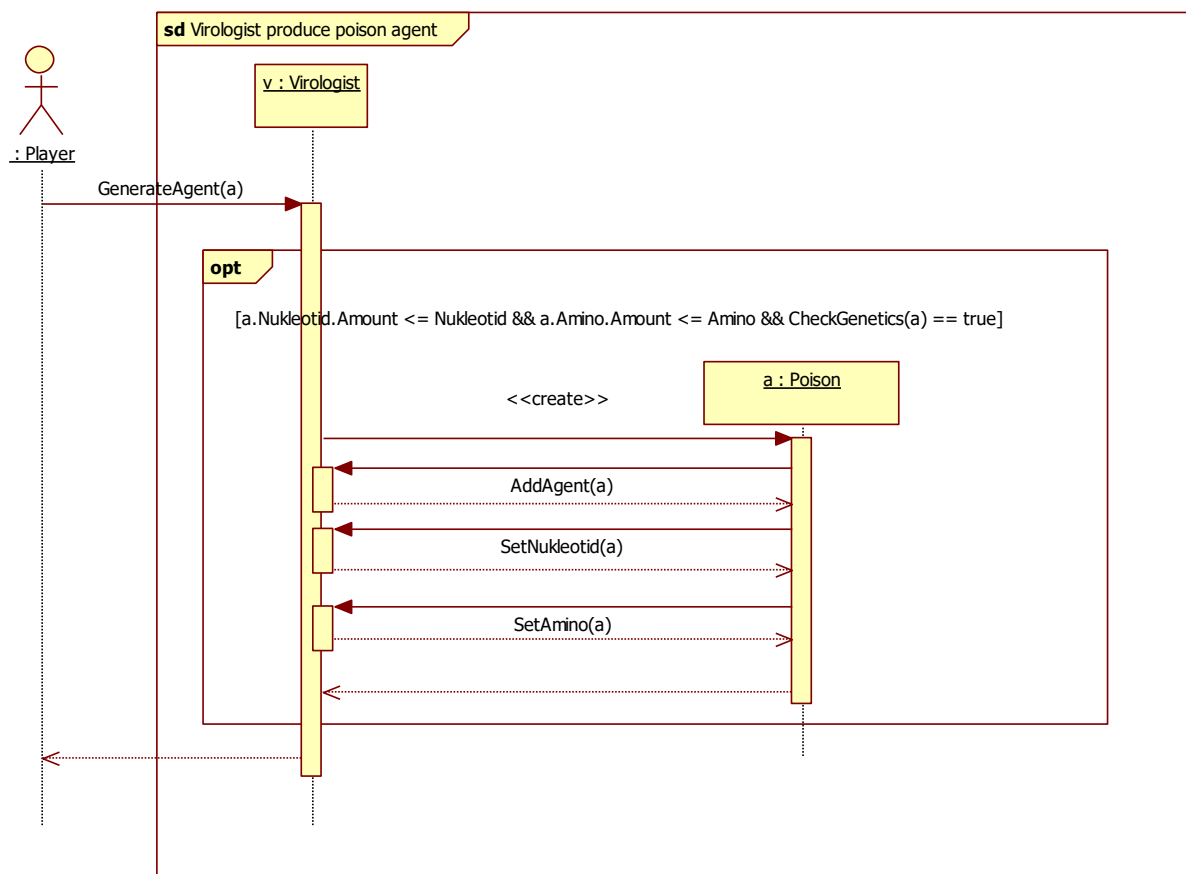
Virologist creates dance agent



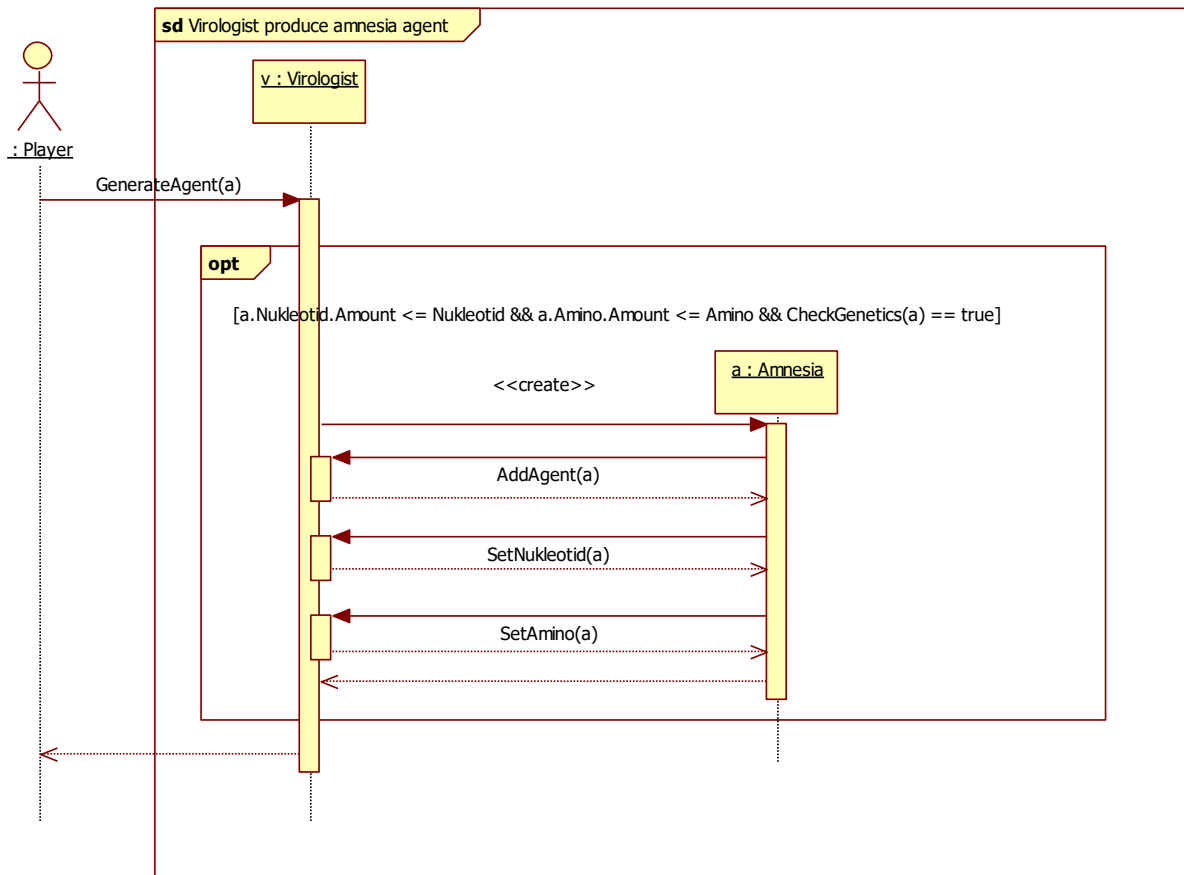
Virologist creates defence agent



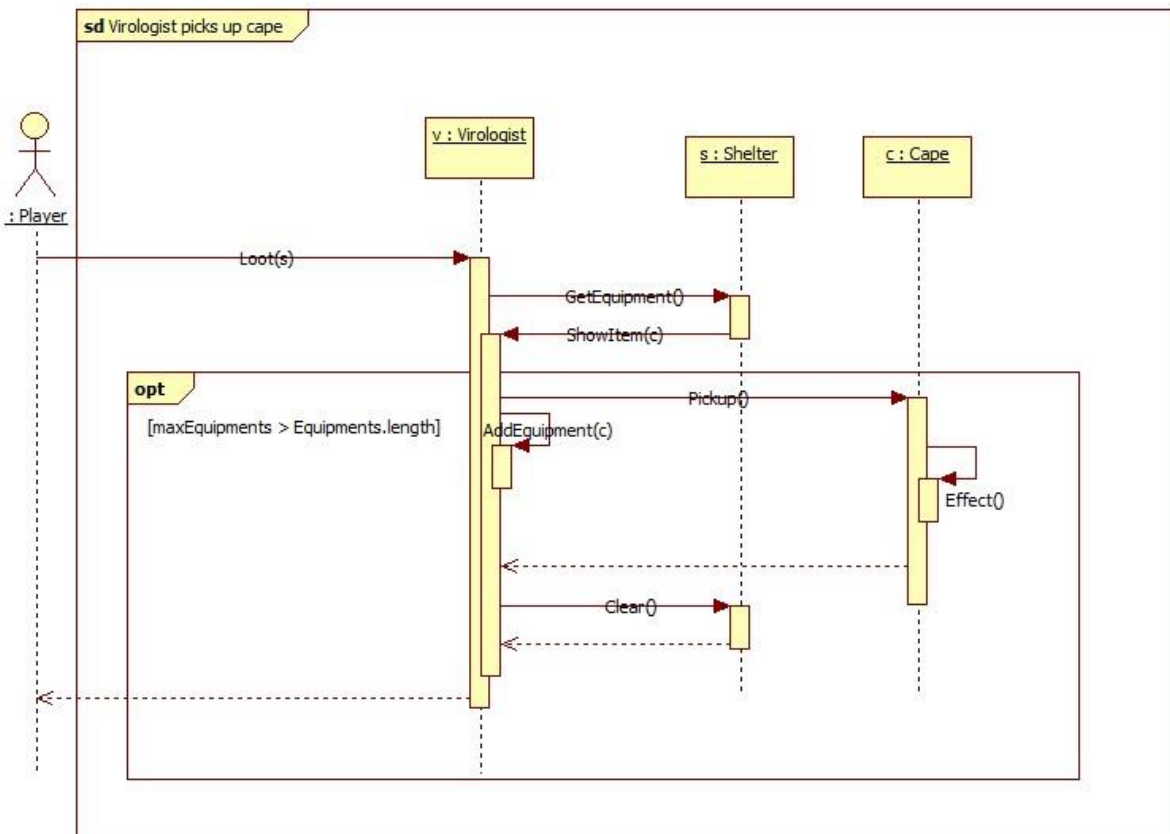
Virologist creates posion agent



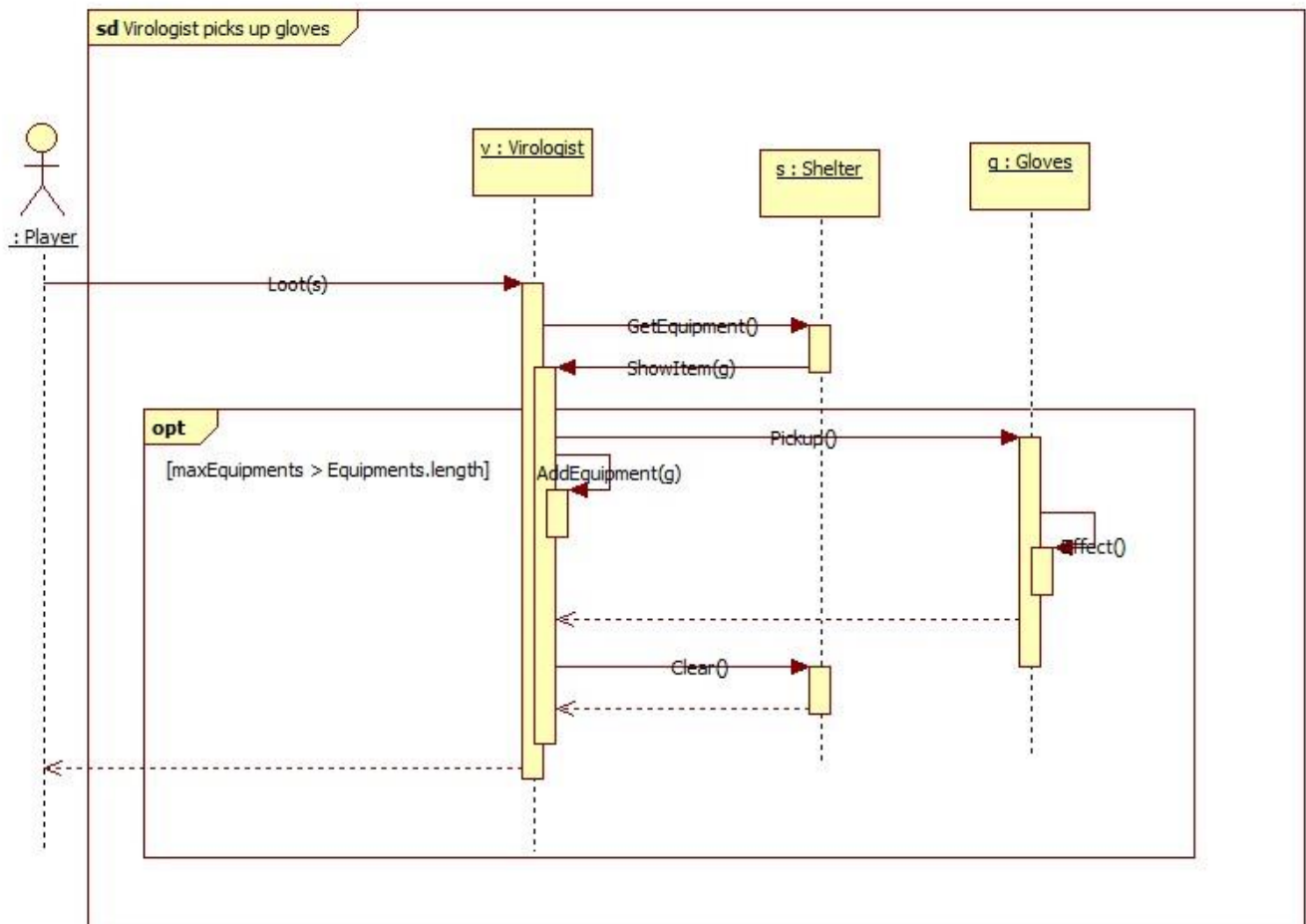
Virologist creates amnesia agent



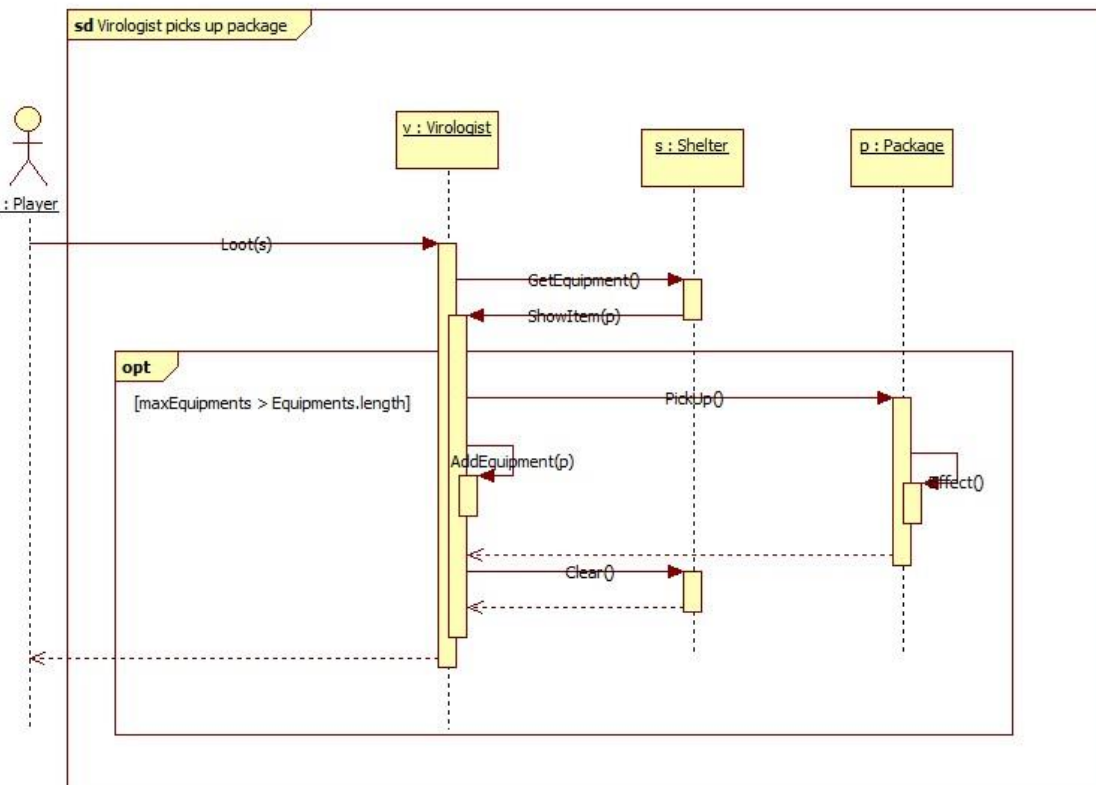
Virologist picks up cape



Virologist picks up gloves

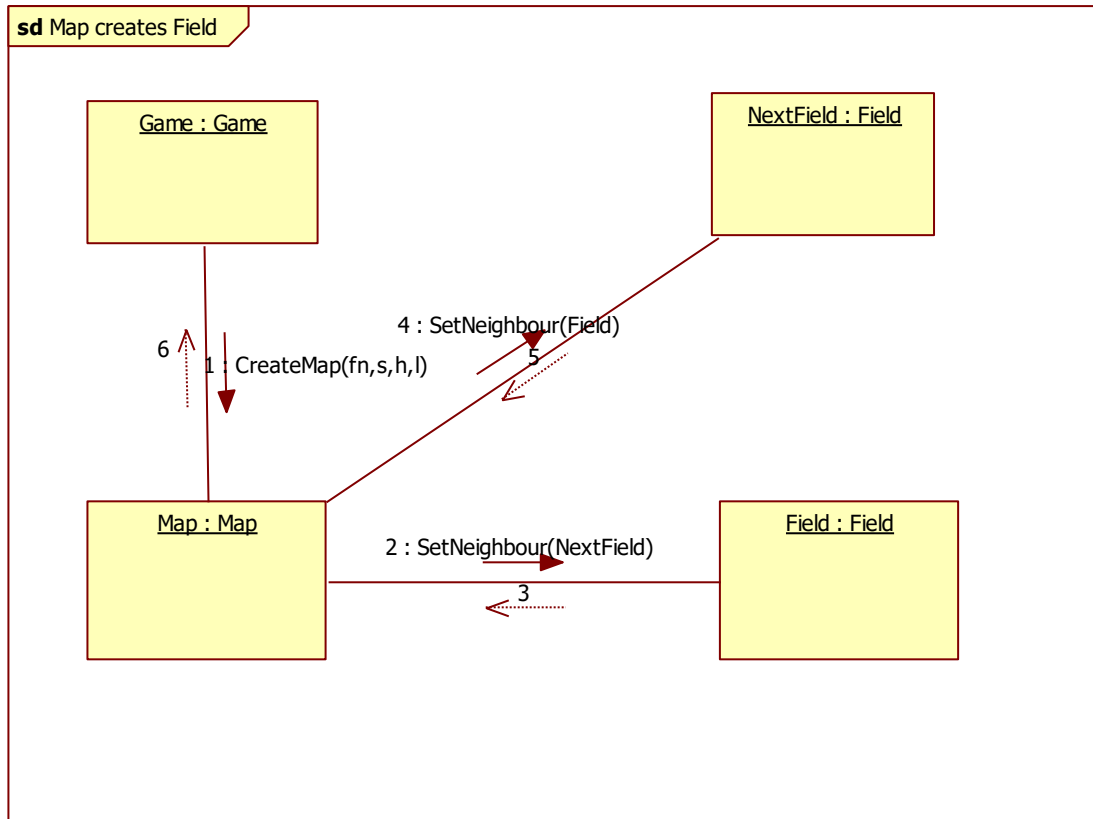


Virologist picks up package

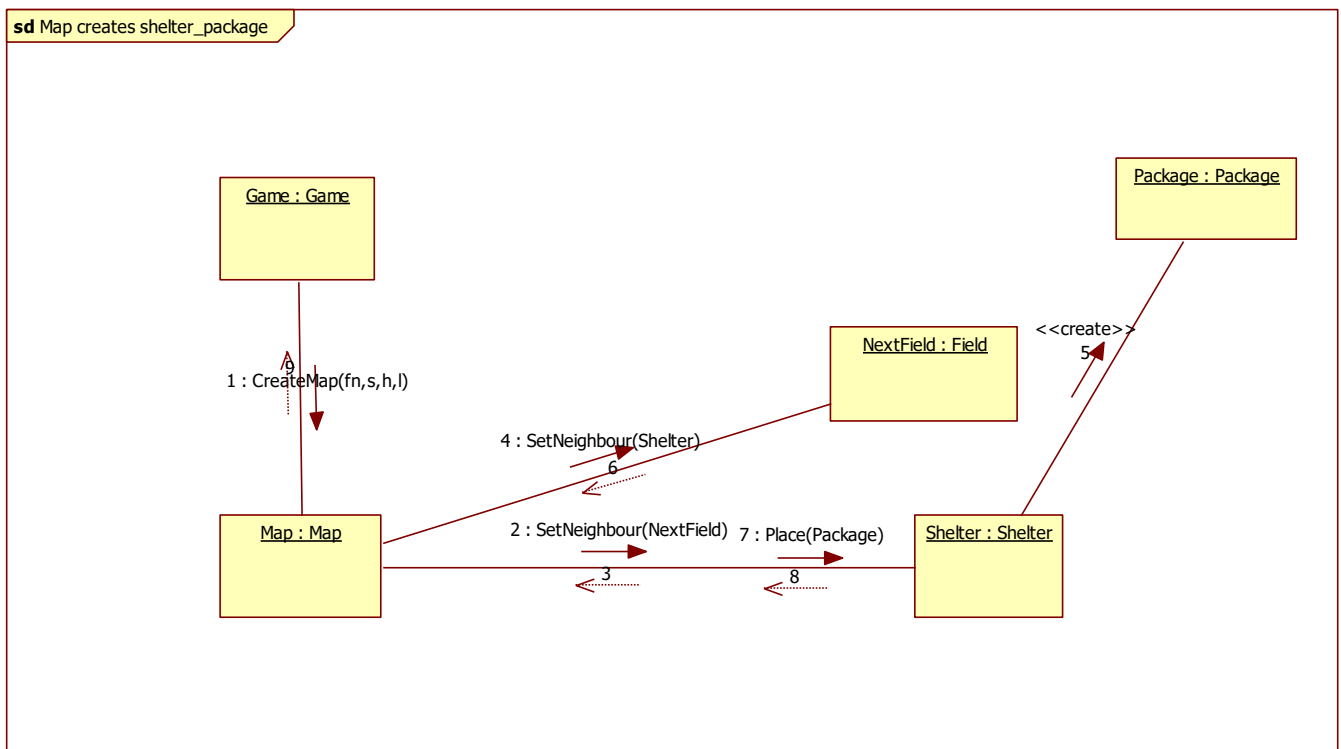


5.4 Kommunikációs diagramok

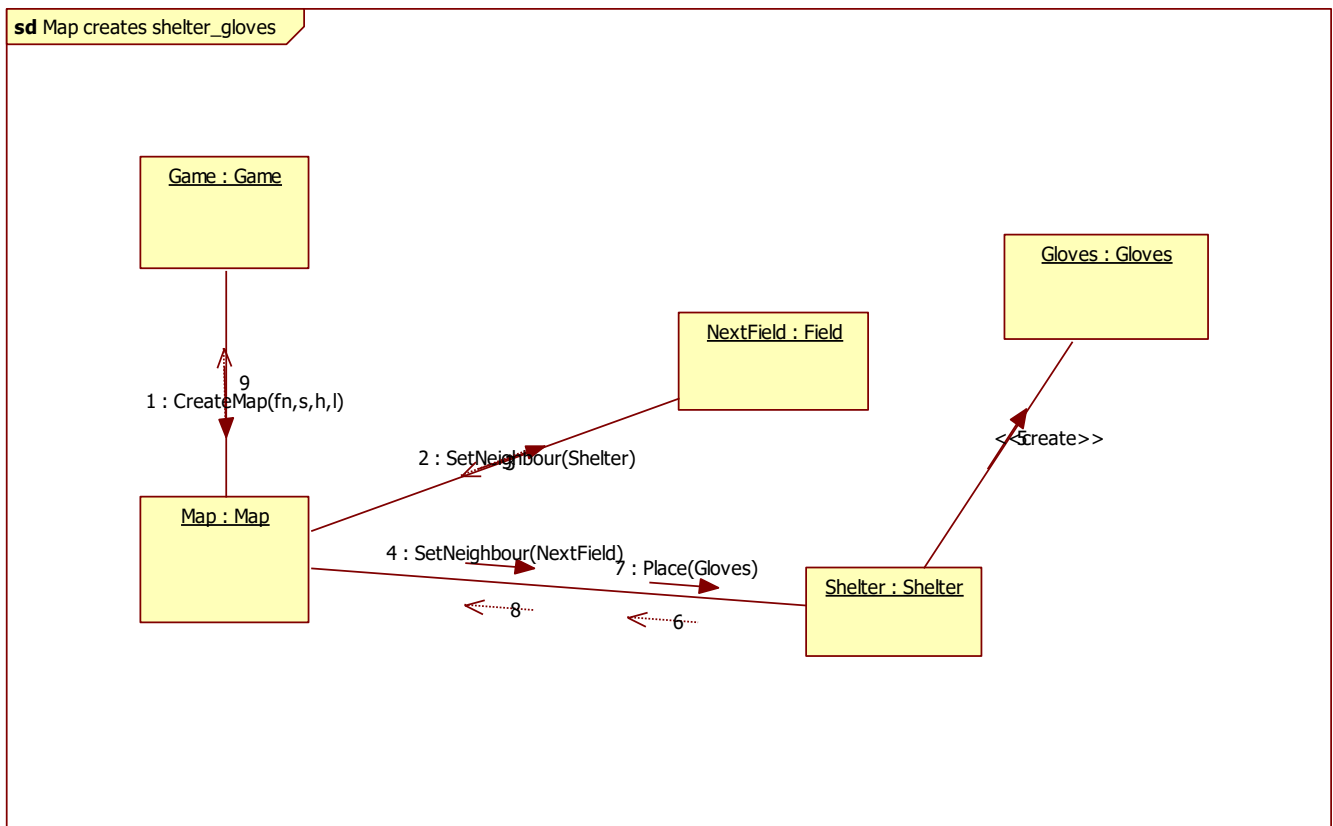
Map creates Field:



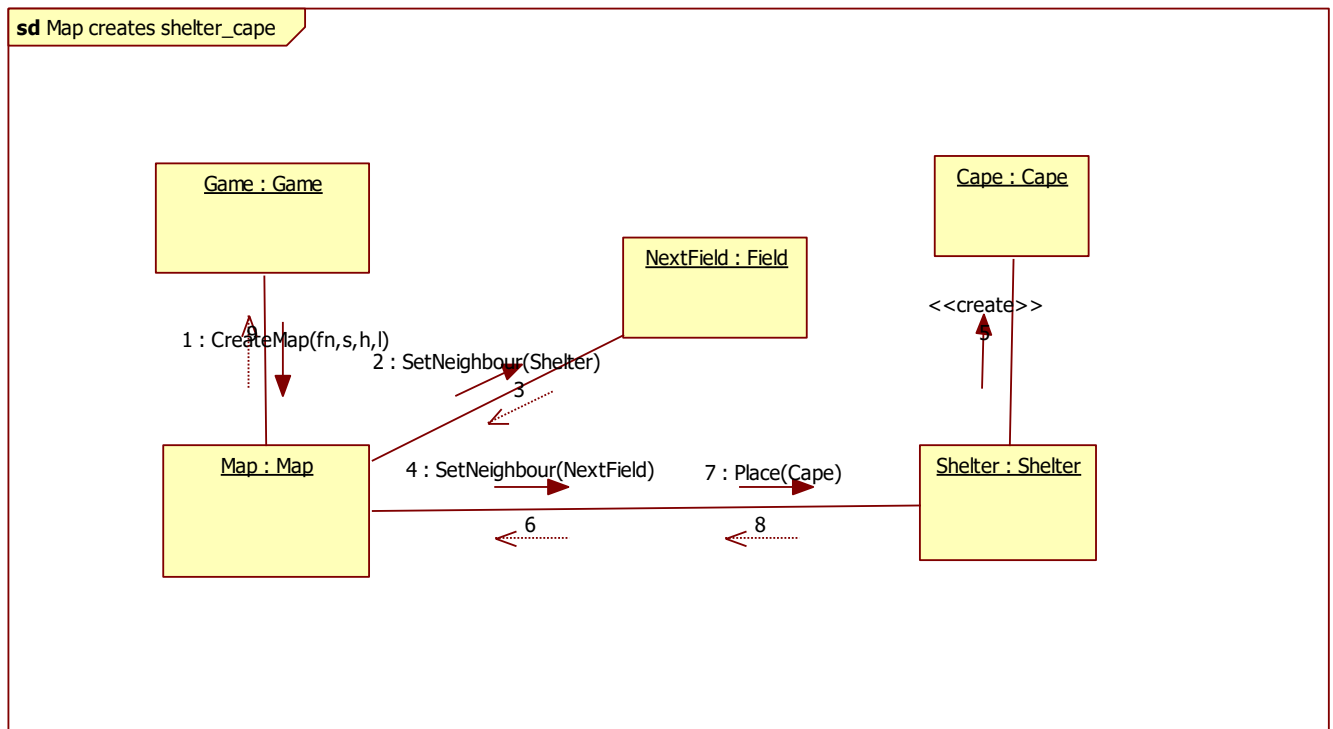
Map creates Shelter Package:



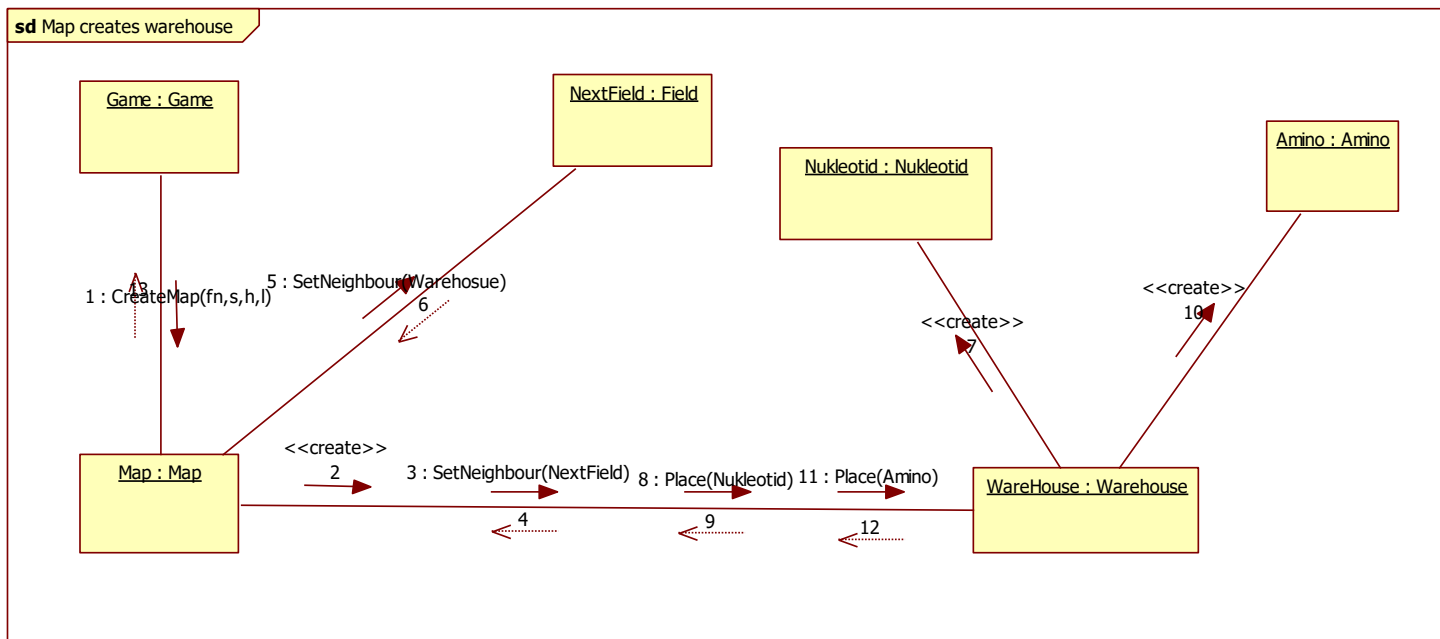
Map creates Shelter Gloves:



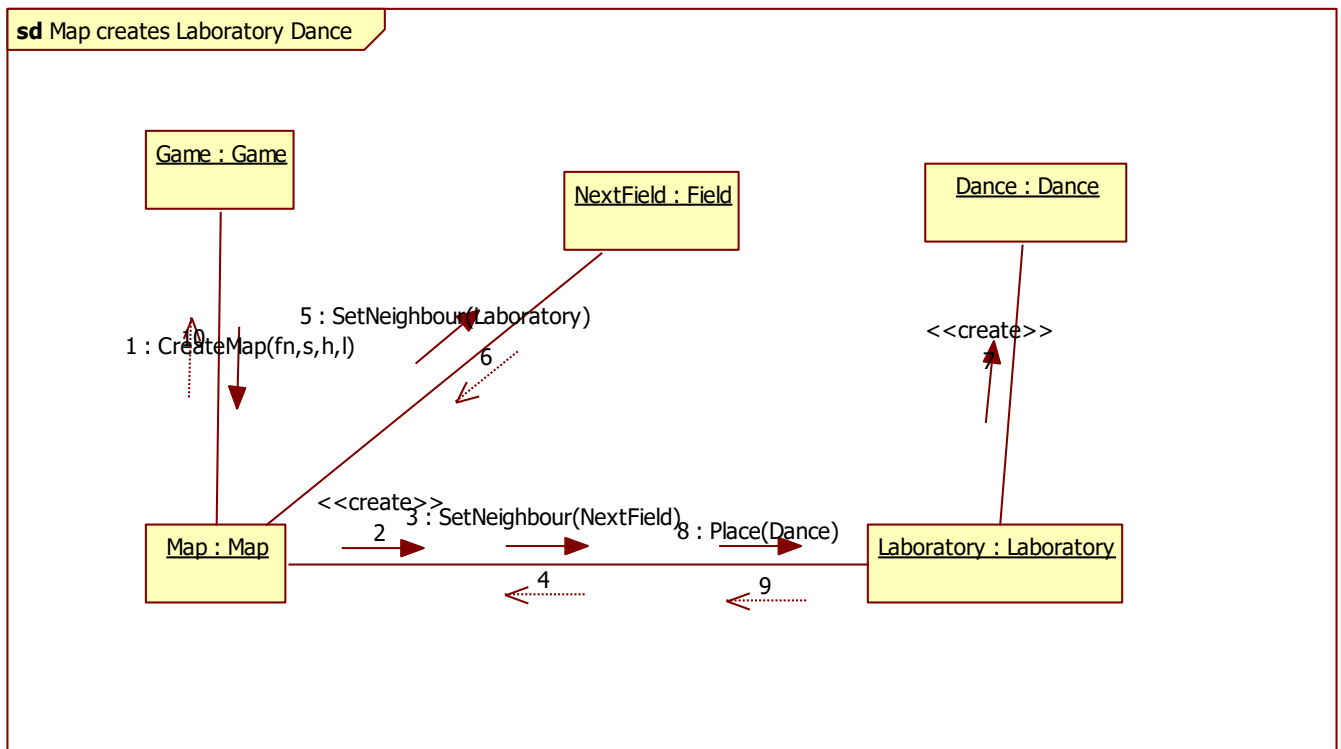
Map creates Shelter Cape:



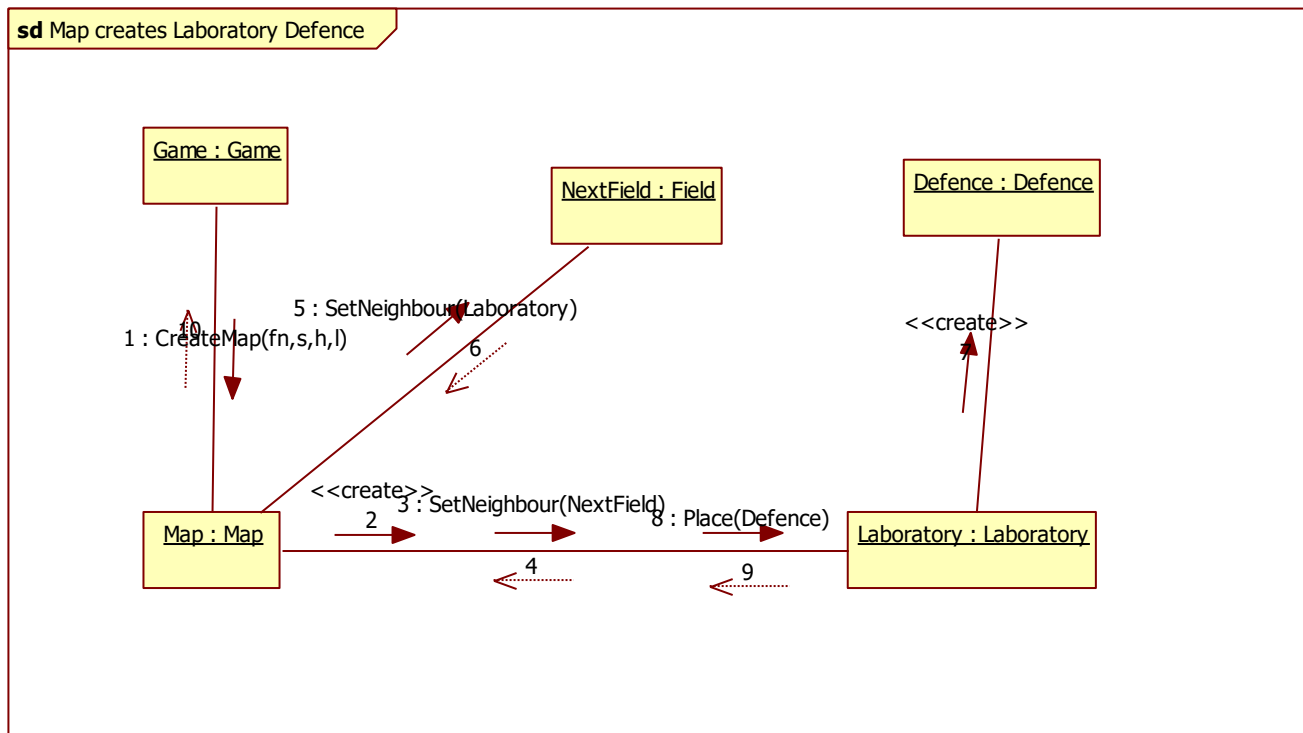
Map creates Warehouse:



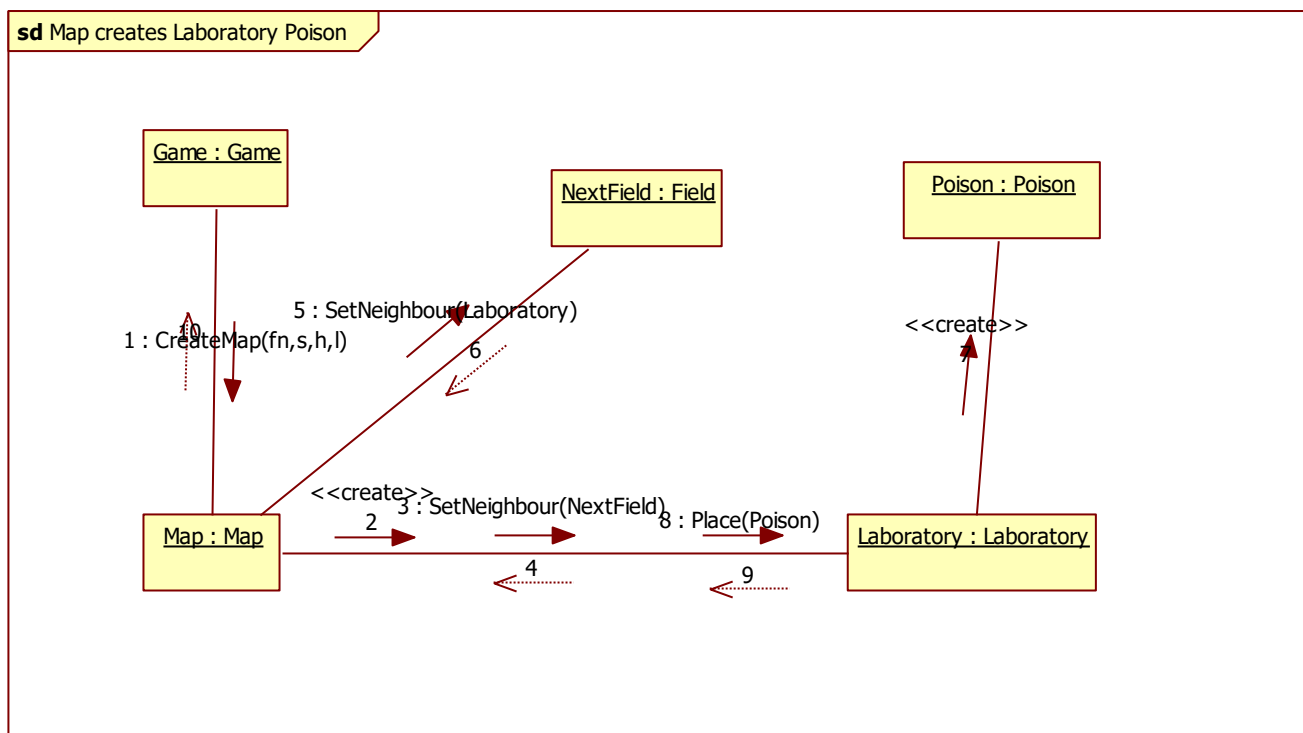
Map creates Laboratory Dance:



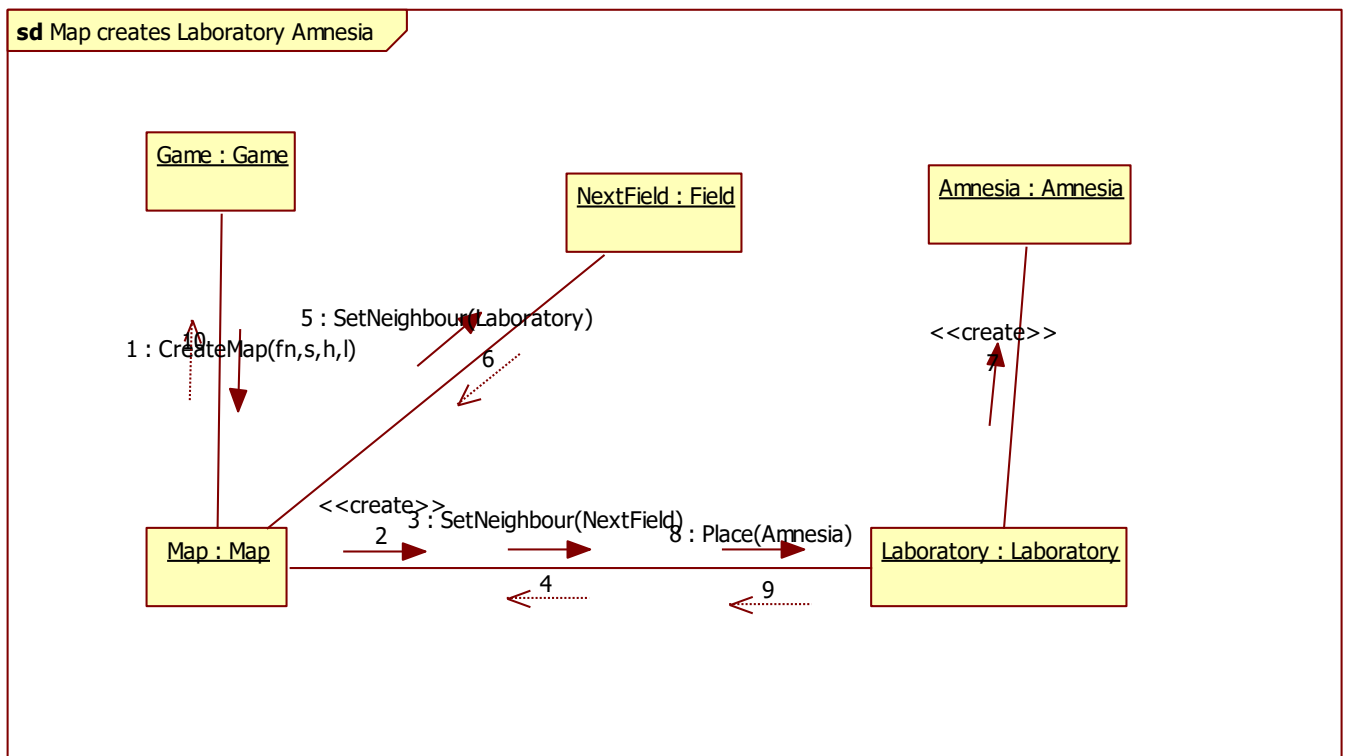
Map creates Laboratory Defence:



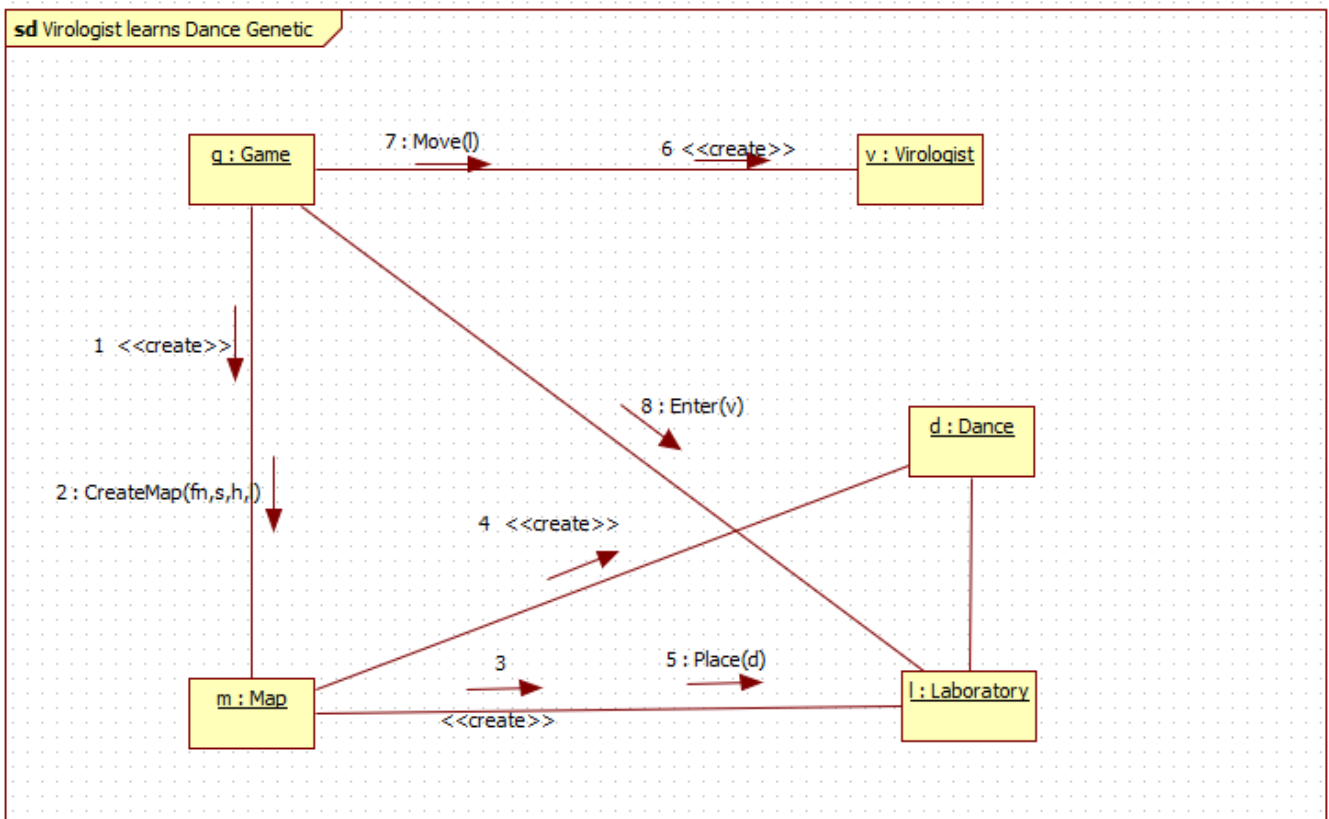
Map creates Laboratory Poison:



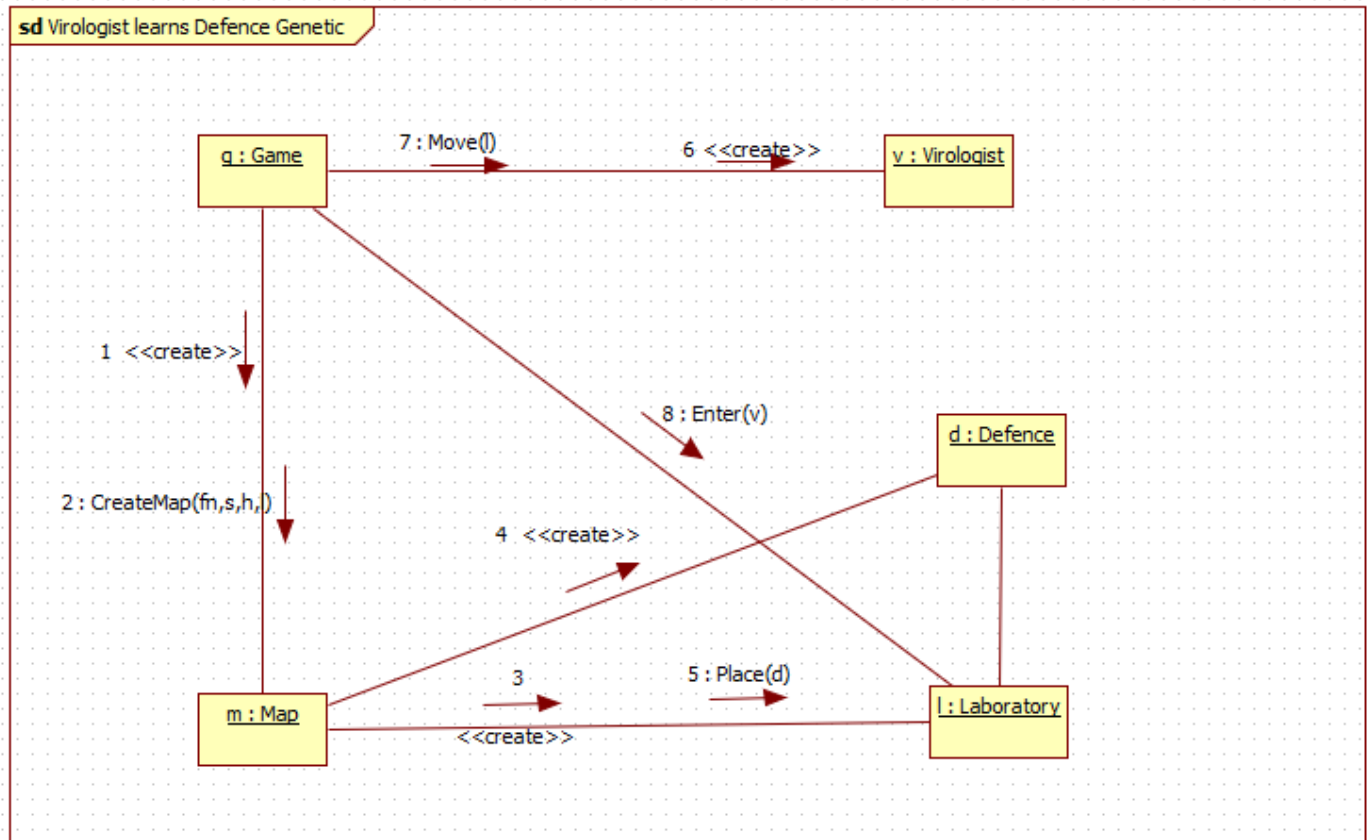
Map creates Laboratory Amnesia:



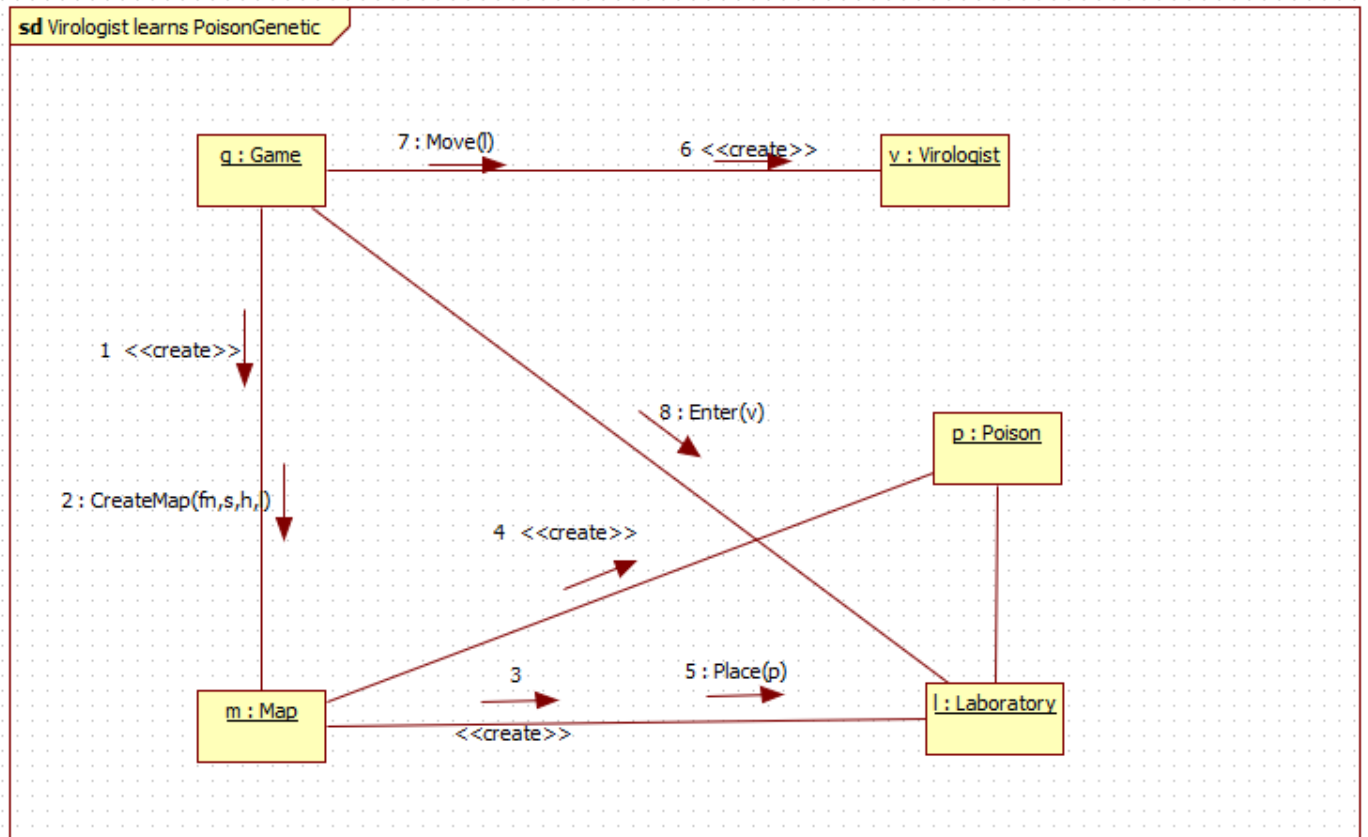
Virologist learns dance genetics



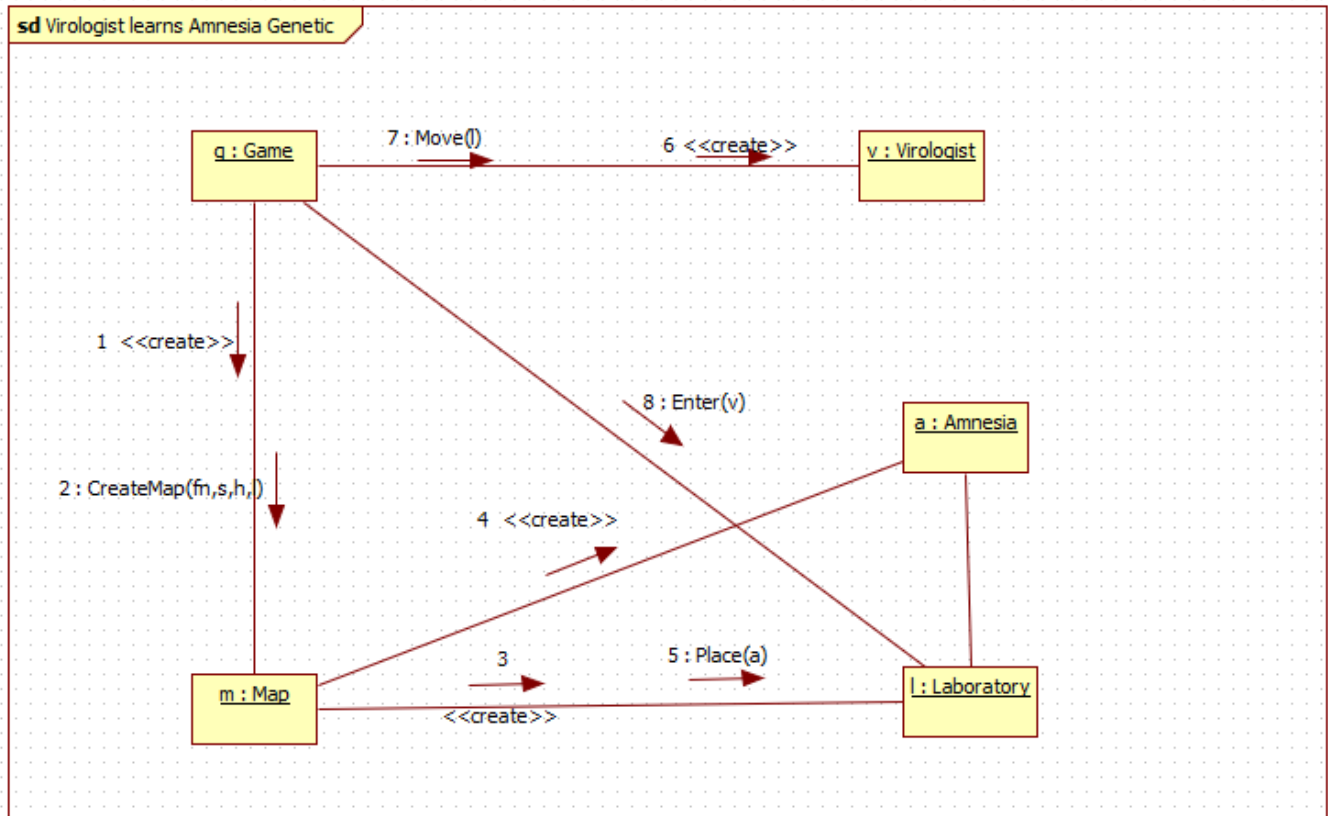
Virologist learns defence genetics



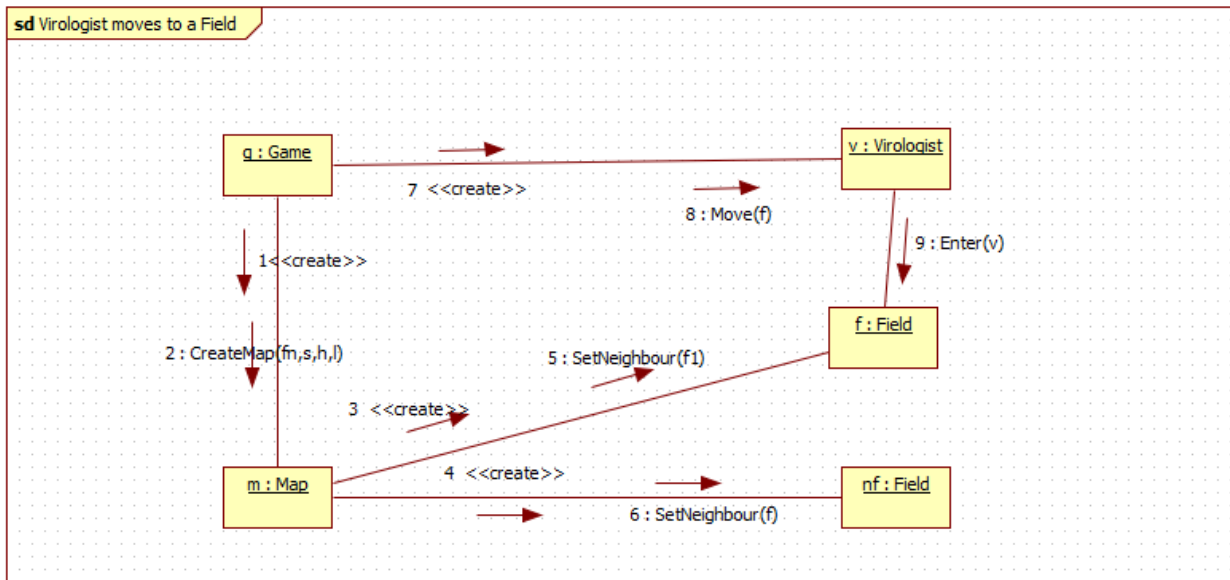
Virologist learns poison genetics



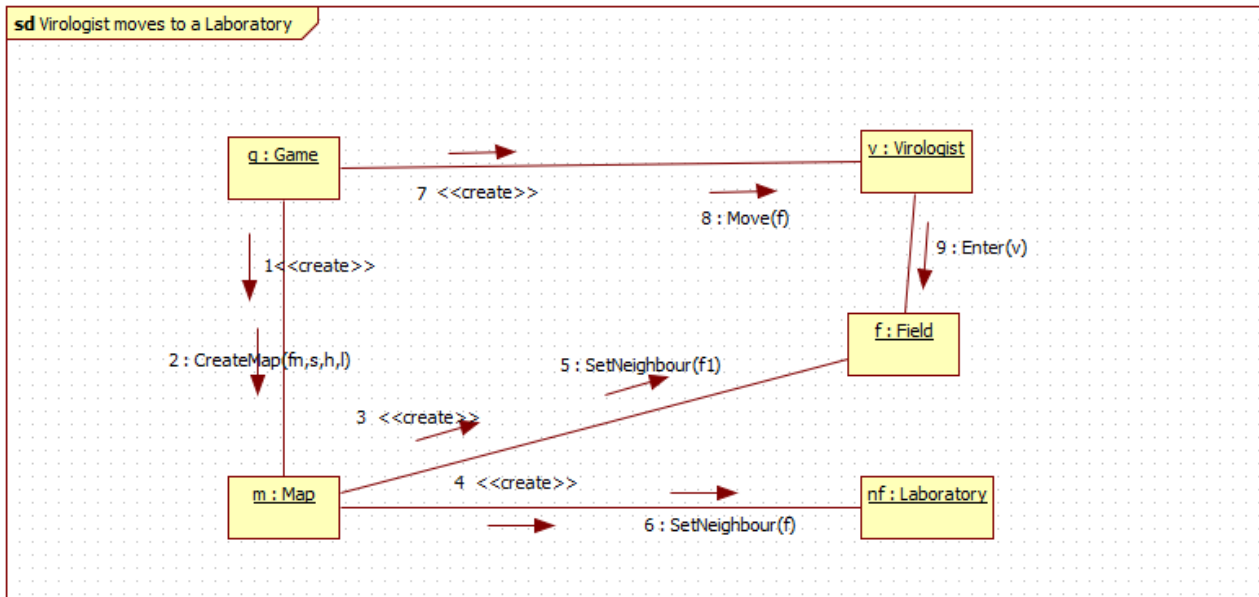
Virologist learns amnesia genetics



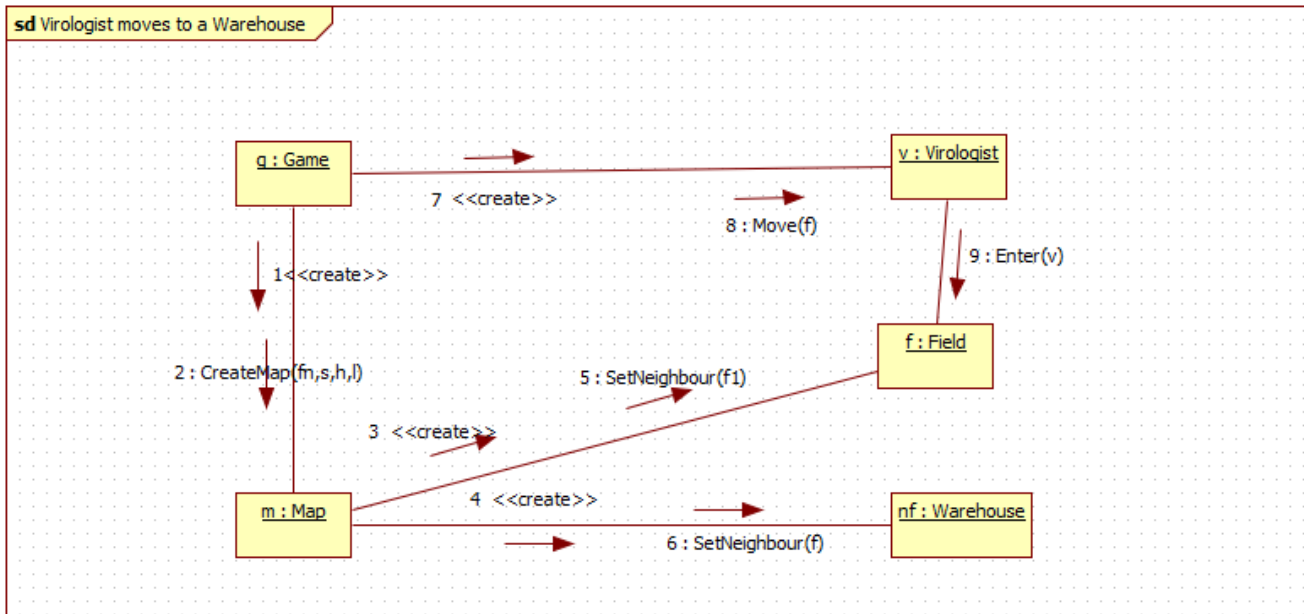
Virologist moves to a field



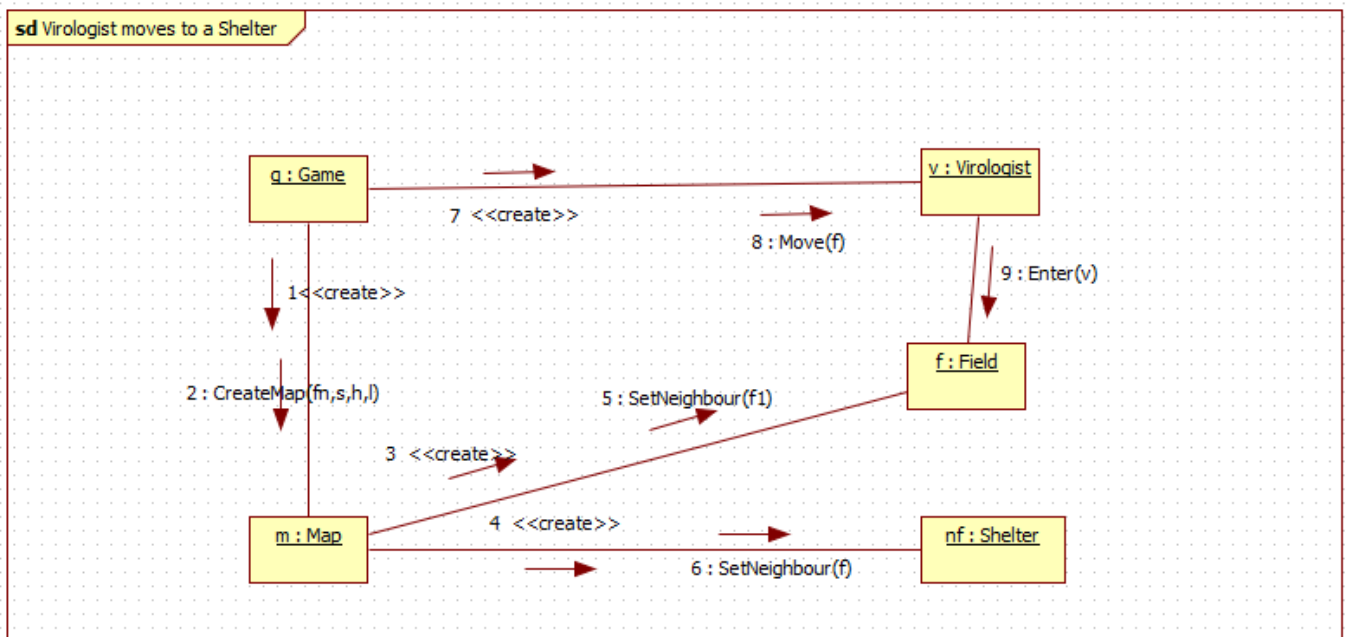
Virologist moves to a Laboratory



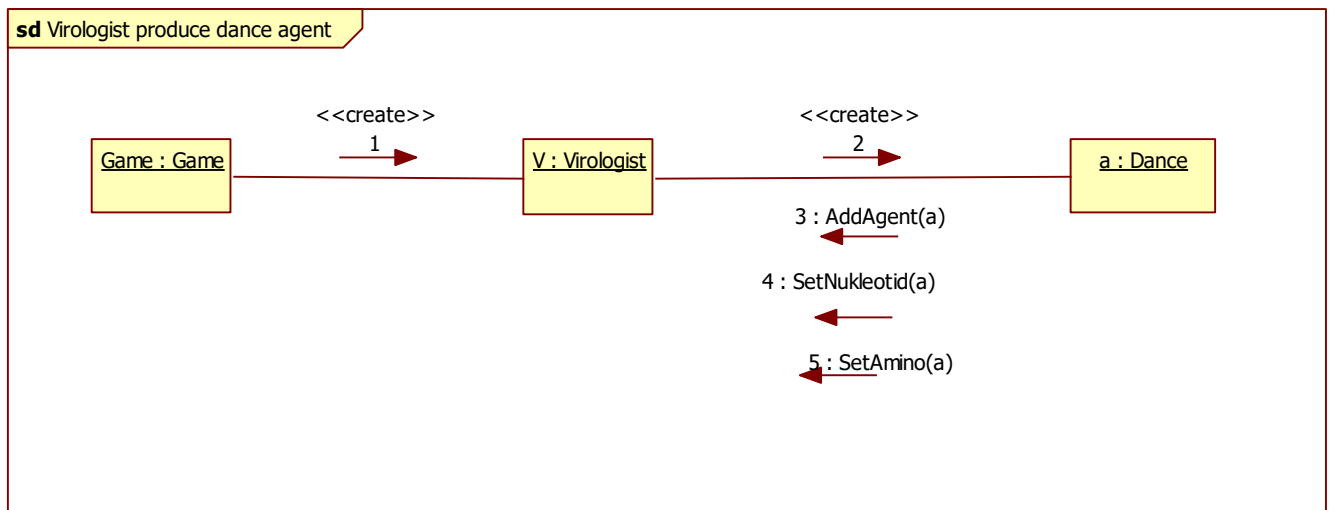
Virologist moves to a Warehouse



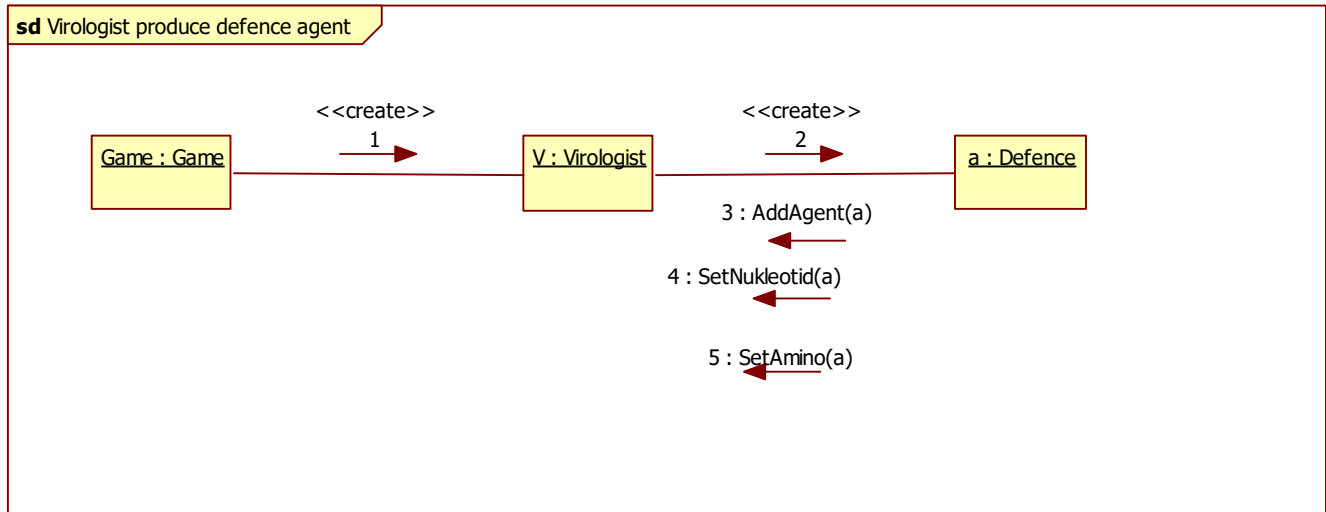
Virologist moves to a Shelter



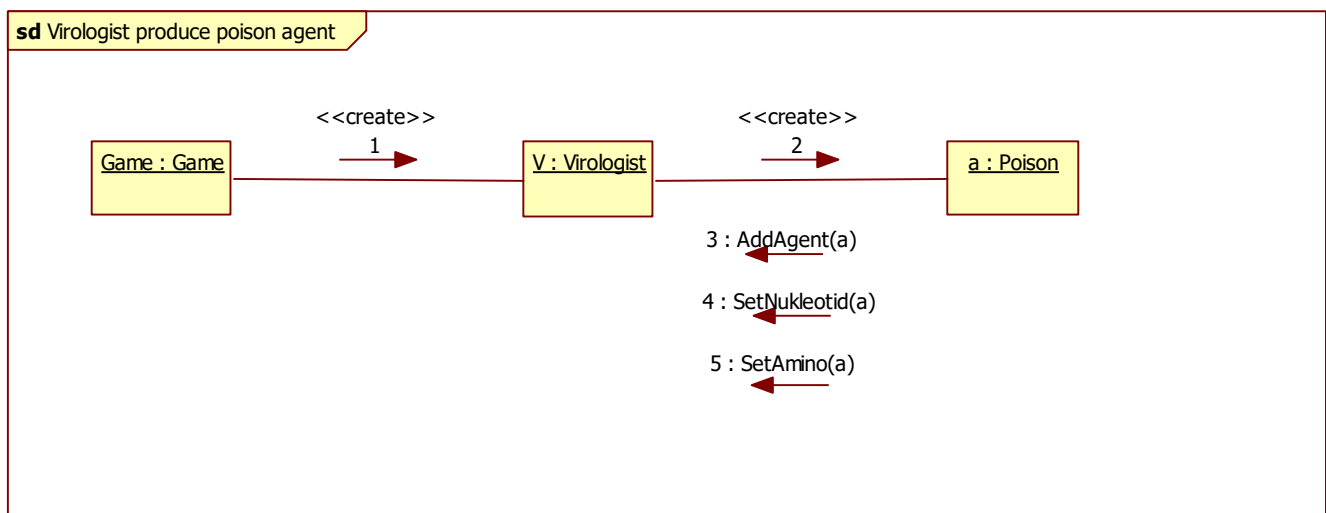
Virologist creates dance agent



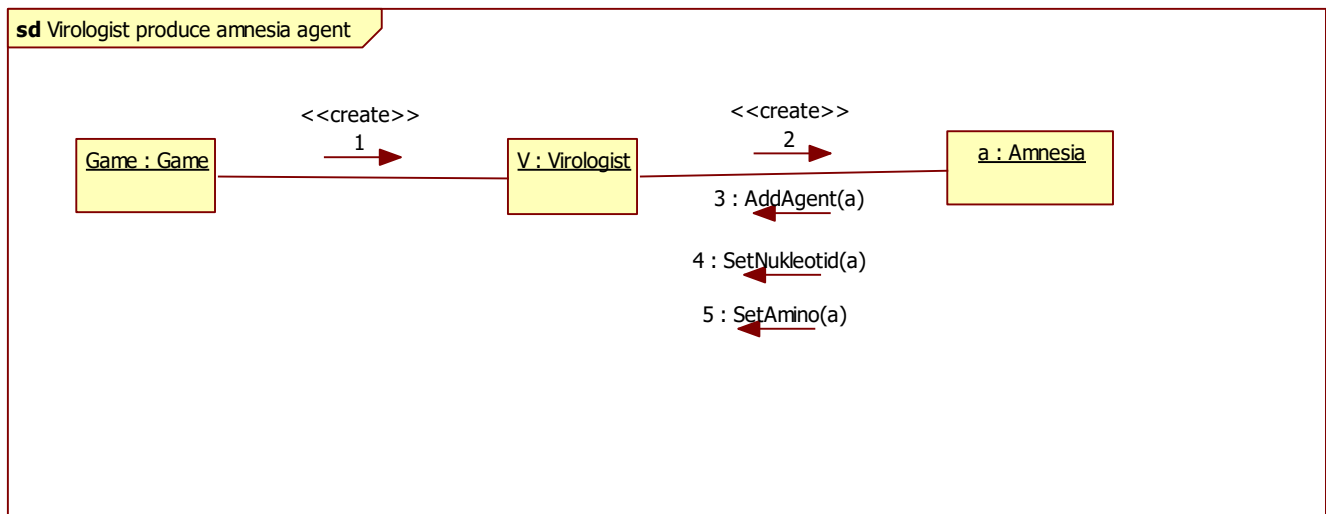
Virologist creates defence agent



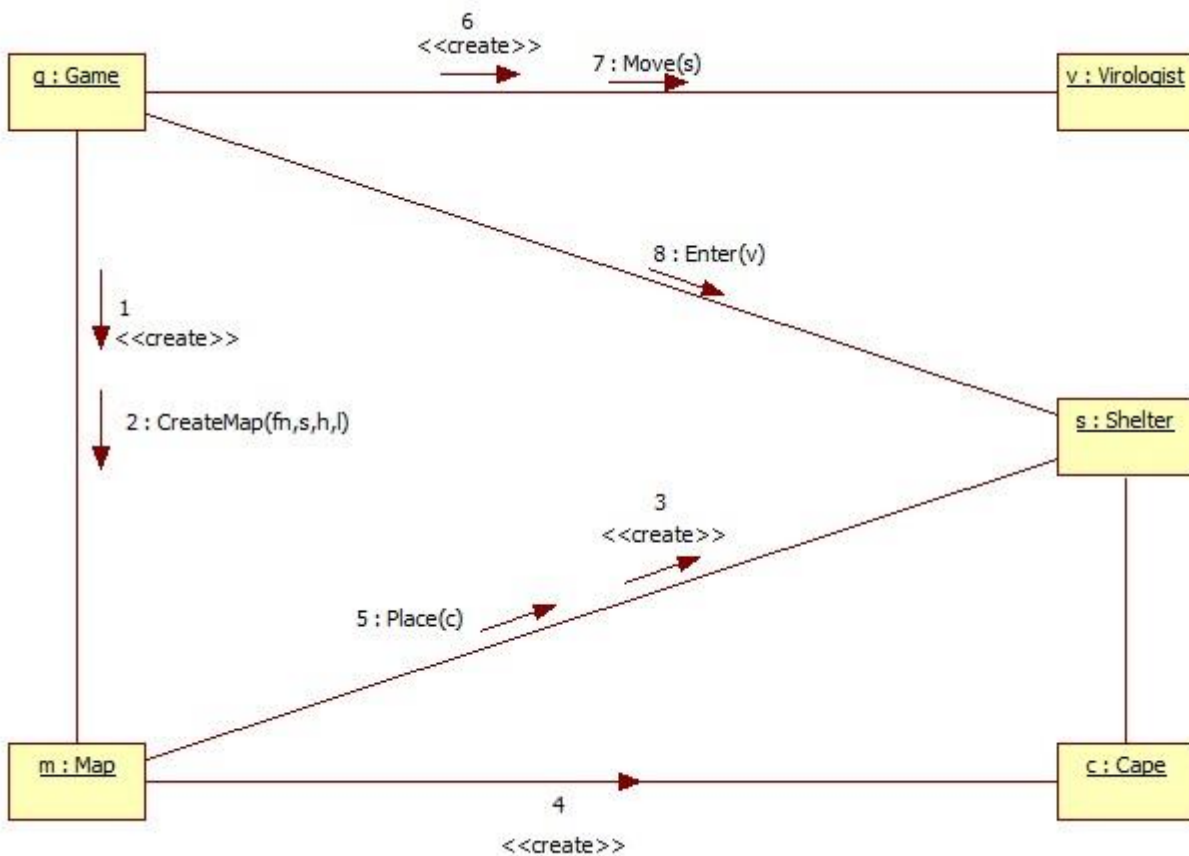
Virologist creates poison agent



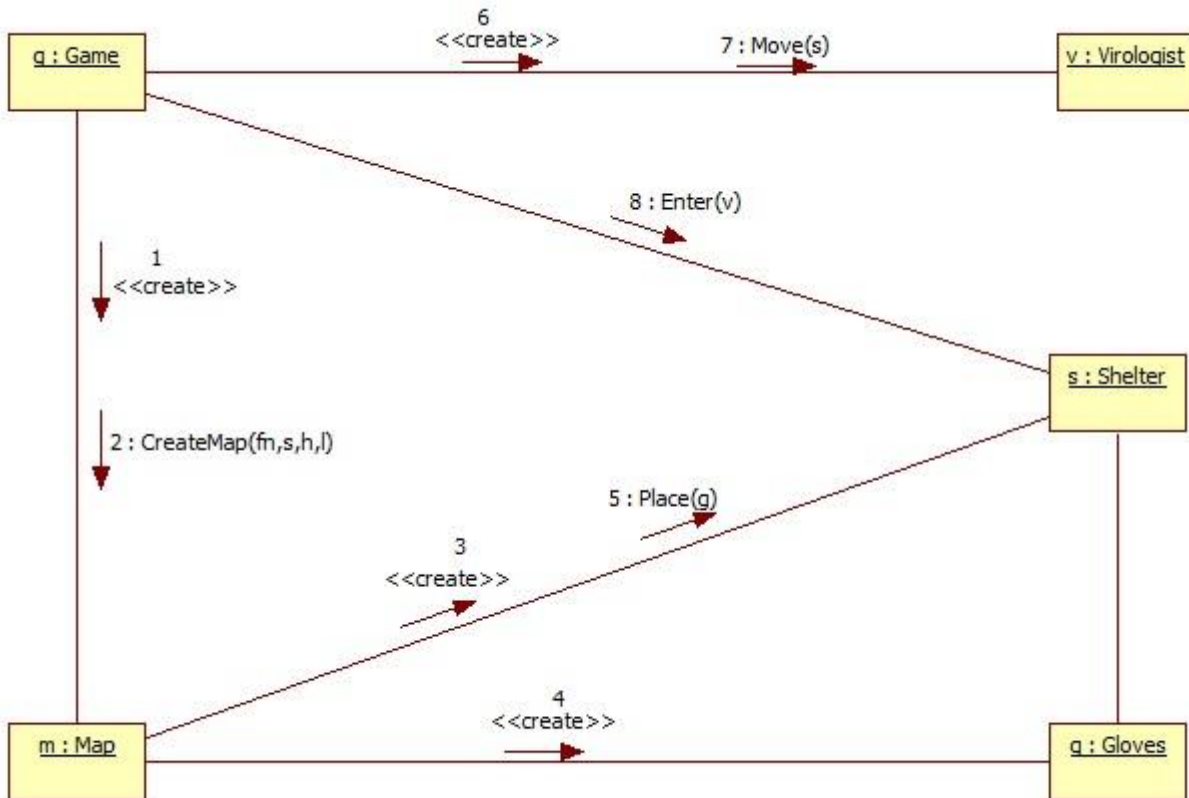
Virologist creates amnesia agent



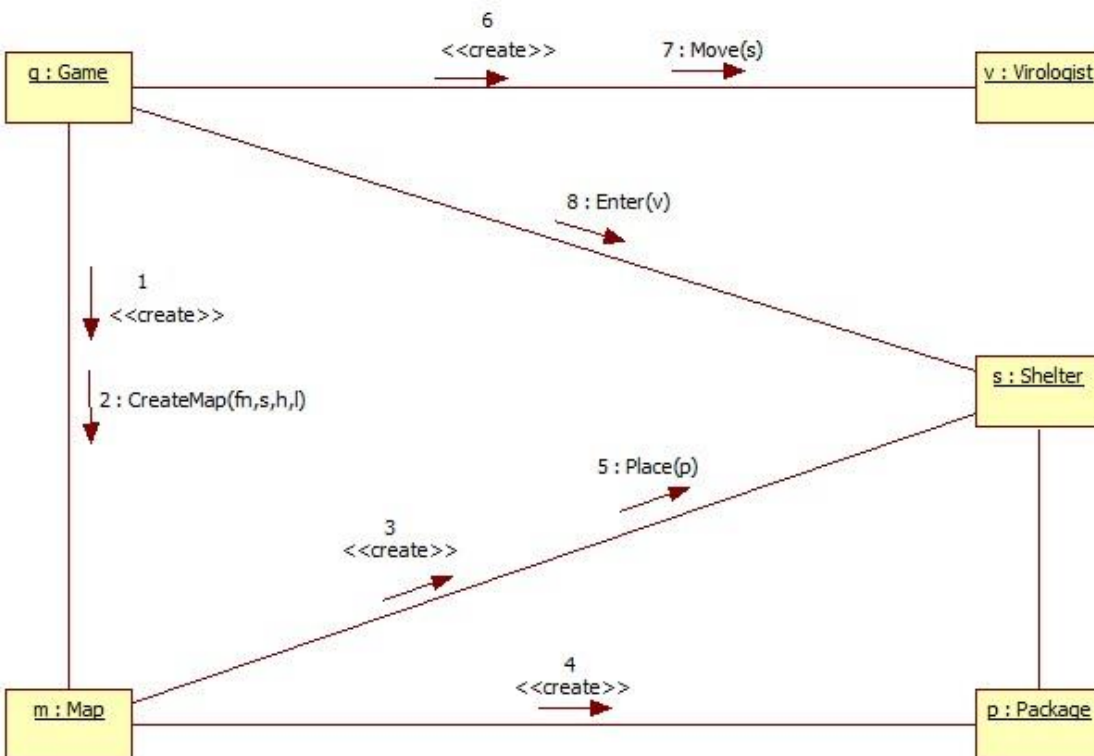
Virologist picks up cape



Virologist picks up gloves



Virologist picks up package



Napló

Kezdet	Időtartam	Résztvevők	Leírás
2022.03.17. 20:00	1 óra	Berényi Zólomy Li Wang György	Értekezlet. Döntés: Skeleton megtervezése és felépítése, munka kiosztása.
2022.03.18.	2 óra	Berényi	Tevékenység: Berényi Megtervezi a szkeleton kezelőfelületét, dokumentálja, valamint megkezdi a Test genetic pickup use-case diagramjainak elkészítését.
2022.03.19. 17:00	5 óra	Zólomy	Tevékenység: Zólomy elkészíti a Map creates szekvencia és kommunikációs diagrammokat és megírja a use-case-eket hozzá
2022.03.19. 18:00	3 óra	Berényi	Tevékenység: Berényi befejezi a Test genetic pickup és a Test move use-case diagramjait.
2022.03.19. 21:00	3 óra	Wang	Tevékenység: Wang javítja a Produce Agent szekvenciadiagramot és elkészíti annak kommunikációs diagramját.
2022.03.19. 11:00	2 óra	György	Tevékenység: György elkészíti a Test equipment pickup use-case diagramjait.
2022.03.19 11:00	5 óra	Li	Tevékenység: Use-case leírások kiegészítése, a különböző ágensek készítésének kommunikációs és szekvenciadiagramjai + korábbiak javítása