

# 6. Skeleton

70 – Edgerunners

Konzulens:

Szabó Bence Sándor

## Csapattagok

Csabuda Nóra  
Gulybán Dániel  
Nagy Gergely  
Papp Levente  
Sánta Dániel

GHDCTP  
HUCHEX  
HC1QJP  
HV0CRH  
OGLSI2

csabudan@gmail.com  
gulyban.daniel@gmail.com  
nagy2002@gmail.com  
papp.levente2003@gmail.com  
daniel.santa0615@gmail.com

## 6. Szkeleton beadás

### 6.0 Javítások

Az analízis modellünkön és a szkeleton tervezése beadásunkon a szekvenciadiagramjainkon megjelentek olyan metódusok, amelyeknek a hívott és a hívó objektuma azonos és általában csak az objektum saját állapotát állítják. Pl.: decrementHealth(), stb. Ezek csupán szemléltetés jelleggel jelentek meg, hogy már ezeknél a beadásoknál is tisztán érthető legyen a metódus működése. Implementációban valójában health--; fog megjelenni. Ezért ebben a beadásban az ilyen működést csak egy egyszerű angol nyelvű üzenettel jeleztük. Pl.: “Decrement health of Beer”, “Clear item list of Student”.

#### 6.0.1 Összoglalva

Az alábbi változtatások történtek az osztályokban, amelyek a kommunikációs diagram szempontjából fontosak:

*Room osztály:*

- setCapacity(capacity: int) – A szoba kapacitásának beállítása.
- addDoor(door : Door) – A ajtót szobához kötni.

*Entity osztály:*

- setRoom(room : Room) – Az entitás beállítja az éppen használandó szobát.
- setGame(game : Game) – A játékhoz rendelésért felelős metódus.

*Item osztály:*

- setPair(pair : Item) – Tranzisztorok összekötése.

*Transistor osztály:*

- setRoom()

A következő változtatások a szekvenciadiagramon megjelenő és működéssel kapcsolatos eltérések:

*Student osztály:*

- Move() metódusa visszatér letEntityThrough értékkel.
- Kikerült a Teleport() és takeItems() metódus.

*Item osztály:*

- Toxicate(room : Room) – Kapot egy új paramétert.

*Room osztály:*

- Take() metódus.

#### 6.0.2 Konkrét esetekben

A következő tesztesetek diagramjain történt változások:

*Professzor felvesz egy sört tesztet:*

- 5.4.1-es kommunikációs diagramban megjelenik setRoom(r : Room) metódus, amit az entitás hív meg.

*Hallgató aktivál egy camembertet tesztet:*

- 5.4.3-as diagramon hozzáadásra kerül a setRoom(r : room) a Student és Skeleton kapcsolatára.

*Hallgató aktivál egy táblatörlőrongyot tesztet:*

- 5.4.4-es diagramon az entitás meghív egy setRoom(r : Room) metódust is.

*Tanuló felveszi a Logarlécezt tesztet:*

- 5.3.5-os diagramon a take(e: Entity, i: Item) metódus, amit a Room osztály hív meg, áthelyeződik.
- 5.4.5-es kommunikációs diagramon hozzáadásra kerül a setRoom(r: Room) és setGame(g: Game) metódusok, amit az entitás hív meg.

*Professzor megpróbálja felvenni a Logarlécezt tesztet:*

- 5.3.6-os diagramhoz hozzáadódik a take(e: Entity, i: Item) metódus.
- 5.4.6-os kommunikációs diagramhoz hozzáadódik a Room osztály is, ami meghívja az addItem(i: Item) és addEntity(e: Entity) metódusokat. Az Entity osztály meghívja a setRoom(r: Room) metódust.

*Hallgató eldob egy TVSZ-t tesztet:*

- 5.4.7-es diagramon lévő entitás meghívja a setRoom(r: Room) metódust. És a Room osztály meghívja az addEntity(e: Entity) metódust.

*Hallgatót megtámadják tesztet:*

- 5.4.8-as kommunikációs diagramhoz hozzákerül a setRoom(r: Room) és setGame(g: Game) metódusok, amiket az Entity osztály hív meg.

*Hallgató összekapcsolja a tranzistorokat tesztet:*

- 5.3.9-es diagramhoz bekerül a setPair(pair: Item) metódus.

*Hallgató aktiválja a tranzisztort tesztet:*

- 5.3.10-es diagrammon a drop(item: Item) metódus meghívása után még meghívódik az addItem(i: Item) a Room osztályból és a removeItem(item: Item) az Entity osztályból, mielőtt válasszal visszatérne. Az acceptEntity jelezve lett, de itt már megvalósítva.
- 5.4.10-es kommunikációs diagrammon megjelenik a setCapacity(capacity: int) amit a Room osztály hív meg. Meghívódik a setRoom(room: Room), amit az Entity osztály hív meg. A setPair(pair: Item) is meghívódik az Item osztályból. Végül pedig még megjelenik a setRoom(room: Room) a Transistor osztályból is.

*Professzor vagy Hallgató lép egy szobába tesztetek:*

- 5.3.11/12-es diagramokon amit a Door osztályból lefut a letEntityThrough(e: Entity, dest: Room) metódus, még meghívódik a removeEntity(e: Entity) és az addEntity(e: Entity) a Room osztályból a megfelelő szobákra.
- 5.4.11/12-es kommunikációs diagramokon megjelenik a setCapacity(capacity: int) a Room osztály megfelelő példányira, szintúgy az addDoor(door: Door) metódus is. A setRoom(room: Room) metódus meghívódik az Entity osztályból.

*Hallgató megpróbál felvenni egy tranzisztort tesztet:*

- 5.4.13-as kommunikációs diagrammon megjelenik a setRoom(room: Room) metódus, amit az Entity osztály hajt végre.

*Hallgató belép egy szobában maszkban tesztet:*

- 5.3.14-es diagramon, miután lefut a letEntityThrough(e: Entity, dest: Room) és visszakapjuk az értéket, meghívódik a removeEntity(e: Entity) és az addEntity(e: Entity) a megfelelő Room példányaira.
- 5.4.14-es kommunikációs diagrammon megjelenik a setCapacity(capacity: int) és addDoor(door: Door) metódusok, amit a megfelelő Room példányai hívnak meg. Az Entity osztály meghívja a setRoom(r: Room) metódust.

*Szobák egyesítése tesztet:*

- 5.4.15-ös kommunikációs diagramon mindkét szoba példány meghív egy setCapacity(capacity: int) metódust.

*Szobák szétválasztása tesztet:*

- 5.4.16-os kommunikációs diagramon megjelennek az addDoor(door: Door) metódusok amit a megfelelő Room osztály példányai hívnak meg.

*Szoba tick tesztet:*

- 5.3.18-as diagramon abban az esetben, amikor gázos a szoba a dropItems() metódus helyett az addItem(items: Item[]) hívódik a Room osztályból.
- 5.4.18-as diagramon az entitások meghívják a setRoom(r: Room) metódust.

*Találkozás a szobában tesztet:*

- 5.3.19-es diagramon a gázos szobába lépéskor a dropItem() metódus helyett az addItem(items: Item[]) metódus fut le, a Room osztályból. (Ez a többi esetben is igaz, ahol hívódna a dropItem() metódus.)
- 5.4.19-es kommunikációs diagramon a következő változtatások történtek. Az Entity osztály meghívja a setGame(game: Game) és setRoom(r: Room) metódusokat. (A több entitás mind lefuttatja az előbb említetteket.) A Room osztály megfelelő példányai meghívják az addDoor(door: Door) és a setCapacity(capacity: int) metódusokat.

## 6.1 Fordítási és futtatási útmutató

### 6.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Beer	1036 Bytes	2024.03.24.	Beer osztály
Camembert	1045 Bytes	2024.03.24.	Camembert osztály
Door	2966 Bytes	2024.03.24.	Door osztály
Entity	7509 Bytes	2024.03.24.	Entity osztály
FFP2	1035 Bytes	2024.03.24.	FFP2 osztály
Game	3148 Bytes	2024.03.24.	Game osztály
Item	3766 Bytes	2024.03.24.	Item osztály
Logarlec	913 Bytes	2024.03.24.	Logarlec osztály
Prof	870 Bytes	2024.03.24.	Prof osztály
Room	11536 Bytes	2024.03.24.	Room osztály
SimpleLogger	3067 Bytes	2024.03.24.	SimpleLogger osztály
Skeleton	10367 Bytes	2024.03.24.	Skeleton osztály
Student	5917 Bytes	2024.03.24.	Student osztály
Transistor	5415 Bytes	2024.03.24.	Transistor osztály
TVSZ	917 Bytes	2024.03.24.	TVSZ osztály
WetSponge	1007 Bytes	2024.03.24.	WetSponge osztály

<b>Σ</b>			
skeleton	60514 Bytes	2024.03.24.	A skeleton program

### 6.1.2 Fordítás

A felhasználó megnyitja a logarlec nevű mappát, ami maga a gyökér mappája az alkalmazásnak. A felhasználó ezután elindítja a compile.bat fájlt.

### 6.1.3 Futtatás

A felhasználó megnyitja a logarlec nevű mappát, ami maga a gyökér mappája az alkalmazásnak. A felhasználó ezután elindítja a run.bat fájlt.

## 6.2Értékelés

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Csabuda Nóra	GHDCTP	
Gulybán Dániel	HUCHEX	
Nagy Gergely	HC1QJP	
Papp Levente	HV0CRH	
Sánta Dániel	OGLSI2	

*Napló*

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2024.03.20. 10:00	1 óra	Papp	Logolás megtervezése, logger implementálása
2024.03.21. 18:00	2 óra	Papp	Tárgyak megvalósítása
2024.03.22. 17:00	3 óra	Nagy	Skeleton írás
2024.03.22. 18:00	1 óra	Papp	Javadoc kommentek írása a tárgy classhoz
2024.03.23. 10:00	3 óra	Nagy	Skeleton írás, Hibák gyűjtése
2024.03.23. 13:00	2 óra	Nagy Papp Sánta	Modell átgondolása, hibajavítások összegyűjtése
2024.03.23. 15:00	4,5 óra	Nagy	Skeleton tesztelése, hibák gyűjtése
2024.03.23. 15:00	2 óra	Sánta	Room class írása
2024.03.23. 21:00	3 óra	Sánta	Room, Door class véglegesítése
2024.03.24. 14:30	3 óra	Sánta	Hibajavítások, tesztesetek átvizsgálása
2024.03.24. 20:00	6 óra	Papp	Tesztek javítása, modell javítása, belső működés logolása
2024.03.24. 22:30	3 óra	Sánta	Hibajavítások, tesztesetek átvizsgálása
2024.03.24. 23:30	2 óra	Nagy	Hibajavítások
2024.03.24. 22:30	2 óra	Csabuda	Szkeleton tervezésének javításainak összegzése
2024.03.25. 00:00	3 óra	Gulybán	Tesztek megírása
2024.03.25. 10:00	3 óra	Csabuda	Szekvencia és kommunikációs diagram változásainak gyűjtése és dokumentum szerkesztése