

## 2. Követelmény, projekt, funkcionalitás

89 – faradt\_agyak\_szarnyalnak

Konzulens:  
Urak József

### Csapattagok

Pintér István	HYPGP9	pinter.istvan0325@gmail.com
Regensburger Ervin	OAUHWW	ervin.regensburger@gmail.com
Papp András	FMMLAO	pappandras2003@gmail.com
Koncz Gábor	E971SL	konczgabesz2@gmail.com
Mészely Botond	AI2IUI	meszely.boti@gmail.com

2024.február 24.

## 2. Követelmény, projekt, funkcionalitás

### 2.1 Bevezetés

#### 2.1.1 Cél

A dokumentum célja, hogy a szoftver kezdeti fázisába adjon betekintést, külön figyelmet fordítva a játék működésével kapcsolatos információkra.

#### 2.1.2 Szakterület

A szoftver kikapcsolódási és szórakozási célokra használható, a játékipar területéhez tartozik.

#### 2.1.3 Definíciók, rövidítések

- **BME** – Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem
- **GUI** – Graphical User Interface (Grafikus felhasználói felület)
- **JDK** – Java Development Kit
- **WSU** – Windows Subsystem for Unix
- **Kari felhő** – A BME karának saját felhő alapú számítási infrastruktúrája
- **Build agent** – Egy környezet, amelyben a szoftver fordítható és futtatható.
- **Virtuális gép** – Egy szimulált számítógépes környezet, amelyen a játék futtatása és tesztelése zajlik.

#### 2.1.4 Hivatkozások

- <https://www.iit.bme.hu/file/11582/feladat>
- <https://www.iit.bme.hu/file/13619/2-k%C3%B6vetelm%C3%A9ny-projekt-funkcionalit%C3%A1s>
- <https://niif.cloud.bme.hu/>
- <https://fured.cloud.bme.hu/>
- <https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02/%C3%BCtemterv-hat%C3%A1rid%C5%91k>
- <https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02>

#### 2.1.5 Összefoglalás

- **Áttekintés:** A projekthez tartozó alap gondolatok. Pontosabb specifikáció és funkciók.
- **Követelmények:** A projekt sikerességéhez szükséges követelmények összegyűjtése és csoportosítása.
- **Lényeges use-case-ek:** A programban szereplő aktorok és hozzájuk tartozó feladatok megjelenítése diagramon.
- **Szótár:** A specifikációban szereplő kifejezések kifejtése, tisztázása.
- **Projekt terv:** A projekt feladatainak felosztása magunk között.
- **Napló:** A projekt előrehaladásának dokumentálása.

## 2.2 Áttekintés

### 2.2.1 Általános áttekintés

A játék egy önálló, egygépes alkalmazásként működik, nem használ hálózati kommunikációt. A főbb részek közé tartozik a játék szabályainak és állapotának kezelése, valamint a felhasználói interakciók és vizuális megjelenítés biztosítása. Az adattárolás a játékalapok mentésére és visszatöltésére szolgál.

### 2.2.2 Funkciók

A Fungorium egy különleges világban játszódó stratégiai játék, amelyben a játékosok két különböző szerepkörben versenyeznek egymással: gombászokként vagy rovarászokként. A játék helyszíne egy titokzatos bolygó, amelynek felszínét különböző alakú lebegő földdarabok, az úgynevezett tektonok alkotják. Ezek a tektonok egy viszkózus rétegen úsznak, és időnként eltörhetnek. A játék célja attól függ, hogy a játékos melyik szerepben vesz részt: a gombászok a gombák terjesztéséért, míg a rovarászok a rovarok irányításáért és táplálásáért felelősek.

A Fungorium bolygó felszínét alkotó tektonok között keskeny rések találhatók, amelyek meghatározzák, hogyan tudnak a gombák és a rovarok terjedni. Egy tekton bármikor kettétörhet, ami alapjaiban változtathatja meg a világ felépítését. A tektonok hatással vannak a játékosok stratégiájára, mivel egyes helyeken gyorsabb lehet a gombák növekedése, máshol viszont a rovarok előnyt élvezhetnek.

A gombászok irányítják a bolygón élő gombafajok növekedését. A gombák alapvetően két részből állnak. Gombafonalakból, amelyek a tektonok felszínén terjednek és más tektonokra is átnőhetnek. Gombatestekből, amelyek időnként spórákat szórnak szét, lehetőséget adva a növekedésre.

A gombatest csak akkor tud spórát kibocsátani, ha elég idő telt el a növekedése óta. A spórák különböző hatással lehetnek a rovarokra: egyesek gyorsítják, mások lassítják, míg vannak olyanok, amelyek bénító vagy blokkoló hatással bírnak.

A rovarászok irányítják a bolygón élő rovarokat. A rovarok csak gombafonalakon tudnak közlekedni, és nem képesek önállóan átlépni a tektonok közötti réseken. Feladatuk, hogy minél több spórát elfogyasszanak, mert ezek tápanyagot biztosítanak számukra. A rovarászok eldönthetik, hogy egy adott fonalat elvágják-e, ezzel meggátolva a gombák terjedését és más rovarászok játékát is befolyásolva.

A különböző tektonok eltérő tulajdonságokkal bírnak. Egyes tektonokon a gombafonalak gyorsabban nőnek, más tektonokon egy idő után elhalnak. Vannak olyan tektonok, amelyeken egynél több gombafonal is átnőhet, míg másokon csak egyetlen gomba tud megtelepedni, egyes tektonokon nem tud gombatest kifejlődni.

A tektonok változása a játék kiszámíthatatlanságát és izgalmát növeli, mivel a játékosoknak mindig alkalmazkodniuk kell a környezetük változásaihoz.

A gombászok fő feladata, hogy a lehető legnagyobb területen terjesszék el gombafajukat. Ehhez el kell dönteniük: milyen irányba növelessék a fonalakat, mikor és hol szórjanak spórát, hogyan reagáljanak a tektonok töréseire és átrendeződésére.

A rovarászok célja, hogy minél több tápanyagot gyűjtsenek az elfogyasztott spórákból. Ehhez meg kell találniuk a leggazdagabb területeket, el kell dönteniük, hogy egy adott fonalat elvágjanak-e, meg kell akadályozniuk a gombák túlzott terjedését.

A játék egy meghatározott idő után ér véget. A végső értékelés az alábbi szempontok alapján történik: a gombászok közül az nyer, akinek a legtöbb gombatestje fejlődött ki, függetlenül attól, hogy ezek még élnek-e vagy sem. A rovarászok közül az nyer, aki a legtöbb tápanyagot gyűjtötte be az elfogyasztott spórákból.

Mivel a játék világa folyamatosan változik, és a tektonok mozgása kiszámíthatatlan, minden játszma új kihívásokat és stratégiákat igényel a játékosoktól.

### 2.2.3 Felhasználók

A felhasználó bárki lehet, semmilyen előzetes tudást nem igényel a szoftver, illetve életkori szempontból sincs semmilyen megkötés.

### 2.2.4 Korlátozások

A szoftvert le kell tudni build-elni és futtatni a BME által adott build agent-eken. Ezek a következő sablon által generált virtuális gépek: Windows 10 20H2 - JDK-Eclipse-WSU

A virtuális gépeket a következő virtualizáló szerverek host-olják:

- <https://niif.cloud.bme.hu/>
- <https://fured.cloud.bme.hu/>

### 2.2.5 Feltételezések, kapcsolatok

A Hivatkozásokban szereplő web-oldalak közül mindegyik a BME oldalai. Ebből a második és harmadik a feladat korlátozásainál felhasznált információkat tartalmazza. Az első hivatkozás pedig a kiadott feladatleírás.

## 2.3 Követelmények

### 2.3.1 Funkcionális követelmények

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Use-case
GOAL01	A legtöbb kifejezett élő és halott gomba testtel rendelkező gombász nyer adott idő elteltével	Megnézzük kinek van a legtöbb gomba testte.	Alapvető	Szabályzat	
GOAL02	A legtöbb tápanyagot összegyűjtő rovarász nyer adott idő elteltével.	Megnézzük kinek van a legtöbb összegyűjtött tápanyaga	Alapvető	Szabályzat	
TEKTON01	A tekton kettétörik és két külön tektonná válik az eredeti tekton tulajdonságaival	Megnézzük az új tektonok tulajdonságait	Fontos	Csapat	Tektonok kettétörése
TEKTON02	A felszívódós tektonon a gombafonalak egy idő után eltűnnek	Megnézzük eltűnnek-e a fonalak	Opcionális	Szabályzat	
TEKTON03	Az egy fonalas tektonon egyszerre	Megnézzük át tud-e menni	Opcionális	Szabályzat	

	<i>csak egy fajta fonál lehet</i>	<i>másik fajta fonál</i>			
TEKTON04	<i>A testmentes tektonon nem tud gombatest nőni csak fonál</i>	<i>Megpróbálunk gomba testet növesztetni ezen a tektonon</i>	<i>Opcionális</i>	<i>Szabályzat</i>	
TEKTON05	<i>A tekton kettétörése elszakítja a rajta lévő fonalakat</i>	<i>Megnézzük elszakadtak-e a fonalak</i>	<i>Fontos</i>	<i>Szabályzat</i>	<i>Tektonok kettétörése</i>
GOMBA01	<i>A gombák spórát tudnak lőni a szomszéd tektonokra</i>	<i>Megpróbálunk spórát lőni a szomszéd tektonokra</i>	<i>Alapvető</i>	<i>Szabályzat</i>	<i>Spóraszórás kezdeményezése</i>
GOMBA02	<i>A gombák képesek gombatestet növesztetni fonalakkól és spórákból</i>	<i>Gombatestet növesztünk egy spórákkal és fonalakkal rendelkező tektonon</i>	<i>Alapvető</i>	<i>Szabályzat</i>	<i>Gombatest növesztése</i>
GOMBA03	<i>A gombatestekből fonalak nőnek a szomszédos tektonok irányába és átnőnek a tektonok közötti résen</i>	<i>Megnézzük átnő-e két tekton között a fonál</i>	<i>Alapvető</i>	<i>Szabályzat</i>	<i>Gombafonal növekedés irányítása</i>
GOMBA04	<i>A spórák meggyorsítják a fonalak növekedését egy tektonon</i>	<i>Összehasonlítunk egy spórák tekton egy nem spórással</i>	<i>Fontos</i>	<i>Szabályzat</i>	
GOMBA05	<i>A spórák egy része elhasználdik amikor egy tektonon gombatest nő</i>	<i>Megnézzük mennyi spóra van a tektonon</i>	<i>Fontos</i>	<i>Szabályzat</i>	
GOMBA06	<i>A gombatest meghal ha túl sokszor szór spórákat</i>	<i>Addig szórunk egy gombatestből spórákat ameddig meg nem hal</i>	<i>Fontos</i>	<i>Szabályzat</i>	
ROVAR01	<i>A rovarok át tudnak menni másik tektonra ha van köztük fonál</i>	<i>Átmegyünk egy másik tektonra fonálon</i>	<i>Alapvető</i>	<i>Szabályzat</i>	<i>Rovarok irányítása</i>
ROVAR02	<i>A rovarok el tudják fogyasztani az elszórt spórákat</i>	<i>Egy rovar megpróbál megenni egy spórát</i>	<i>Alapvető</i>	<i>Szabályzat</i>	

ROVAR03	A rovarok el tudják vágni a tektonok közötti fonalakat	Elvágjuk két tekton között a fonalat	Alapvető	Szabályzat	Fonal elvágása
SPÓRA01	A lassító spórák lelassítják az őket elfogyasztó rovarokat	Egy rovar elfogyasztja és megnézzük lassabb lett-e	Fontos	Szabályzat	
SPÓRA02	A gyorsító spóra felgyorsítja a rovarokat	Egy rovar elfogyasztja és megnézzük gyorsabb lett-e	Fontos	Szabályzat	
SPÓRA03	A bénító spóra megállítja a rovar egy bizonyos ideig	Egy rovar elfogyasztja és megnézzük megbénult-e	Fontos	Szabályzat	
SPÓRA04	A vágó spóra megállítja, hogy egy rovar elvágja a fonalakat tektonok között	Egy rovar elfogyasztja és megnézzük el tud-e vágni fonalakat	Fontos	Szabályzat	
GOMBÁSZ 01	A gombász megmondhatja merre nőjön a fonál	Egy irányba növesztjük a fonalat	Alapvető	Szabályzat	Gombafonal növekedés irányítása
GOMBÁSZ 02	A gombász eldöntheti, hogy az adott helyen nőjön-e gombatest	Egy megfelelő helyen a gombász egy gombatestet növeszt	Alapvető	Szabályzat	Gombatest növesztése
GOMBÁSZ 03	A gombász eldöntheti hova menjen a spóra	Kilőjük a spórát egy kiválasztott tektonra	Alapvető	Szabályzat	Spóraszórás kezdeményezése
ROVARÁSZ 01	A rovarász eldöntheti melyik tektonra menjen a rovar	Átmegyünk egy másik tektonra	Alapvető	Szabályzat	Rovarok irányítása
ROVARÁSZ 02	A rovarász eldöntheti, hogy megeszi-e a spórát vagy sem	Megpróbálunk megenni egy spórát	Alapvető	Szabályzat	
ROVARÁSZ 03	A rovarász eldöntheti, hogy elvág-e egy fonalat a kontinensek között	Megpróbálunk elvágni egy fonalat	Alapvető	Szabályzat	Fonal elvágása
GUI01	A játéknak van egy menüje	A játékos elindítja a szoftvert	Alapvető	Csapat	

GUI02	A főmenü megadja a lehetőséget a játékos típus kiválasztására és a játékosok számának megadására	A játékos megpróbál elindítani egy játékot	Alapvető	Csapat	
-------	--	--	----------	--------	--

### 2.3.2 Erőforrásokkal kapcsolatos követelmények

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás
RESOURCE01	Kari felhőben rendelkezése bocsátott virtuális gépen fordítható és futtatható	Helyszínen	Alapvető	<a href="https://www.iit.bme.hu/file/13619/2-k%C3%B6vetelm%C3%A9ny-projekt-funkcionalit%C3%A1s">https://www.iit.bme.hu/file/13619/2-k%C3%B6vetelm%C3%A9ny-projekt-funkcionalit%C3%A1s</a>
RESOURCE02	Java 20-as verzió	Github Actions	Alapvető	<a href="https://niif.cloud.bme.hu/">https://niif.cloud.bme.hu/</a> vagy <a href="https://fured.cloud.bme.hu/">https://fured.cloud.bme.hu/</a>
RESOURCE03	Egér	Helyszínen	Alapvető	Csapat
RESOURCE04	Billentyűzet	Helyszínen	Alapvető	Csapat
RESOURCE05	Monitor	Helyszínen	Alapvető	Csapat

### 2.3.3 Átadással kapcsolatos követelmények

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás
HANDOVER01	Adott heti dokumentáció leadása papír alapon	Minden hétfő, BME I épület, 14.15	Alapvető	<a href="https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02">https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02</a>
HANDOVER02	Dokumentáció leadása digitálisan	Minden hétfő, online a Hercules portálon, 14:15	Alapvető	<a href="https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02">https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02</a>
HANDOVER03	Szkeleton	2025.03.31.	Alapvető	<a href="https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02/%C3%BCtemterv-hat%C3%A1rid%C5%91k">https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02/%C3%BCtemterv-hat%C3%A1rid%C5%91k</a>
HANDOVER04	Prototípus	2025.05.05.	Alapvető	<a href="https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02/%C3%BCtemterv-hat%C3%A1rid%C5%91k">https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02/%C3%BCtemterv-hat%C3%A1rid%C5%91k</a>
HANDOVER05	Grafikus	2025.05.19.	Alapvető	<a href="https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02/%C3%BCtemterv-hat%C3%A1rid%C5%91k">https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02/%C3%BCtemterv-hat%C3%A1rid%C5%91k</a>
HANDOVER06	Egyesített dokumentáció	2025.05.23.	Alapvető	<a href="https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02/%C3%BCtemterv-hat%C3%A1rid%C5%91k">https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02/%C3%BCtemterv-hat%C3%A1rid%C5%91k</a>

				<a href="#">3%BCtemterv-hat%C3%Alrid%C5%91k</a>
--	--	--	--	---

### 2.3.4 Egyéb nem funkcionális követelmények

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás
NON-FUNCTIONAL01	Fordítható parancssorból	Helyszínen	Alapvető	<a href="https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVII/IAB02">https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVII/IAB02</a>
NON-FUNCTIONAL02	Futtatható parancssorból	Helyszínen	Alapvető	<a href="https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVII/IAB02">https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVII/IAB02</a>
NON-FUNCTIONAL03	Nem használ külső modulokat	Helyszínen	Alapvető	<a href="https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVII/IAB02">https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVII/IAB02</a>
NON-FUNCTIONAL04	Tesztelés JUnit 5 keretrendszer segítségével	Helyszínen/ Github Actions	Fontos	Csapat

## 2.4 Lényeges use-case-ek

### 2.4.1 Use-case leírások

Use-case neve	Tekton kettétörése
Rövid leírás	A tektonok kettétörhetnek, ami a fonal elvágódását eredményezi.
Aktorok	Rendszer
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A rendszer véletlenszerűen kettétörhet egy tektont.</li> <li>2. Amikor egy tekton kettétört, a fonal elvágódik.</li> </ol>

Use-case neve	Fonal elvágása
Rövid leírás	A rovarász elvághat egy fonalat, vagy a tektonok kettétörése is elvághat egy fonalat.
Aktorok	Játékos (Rovarász), Rendszer
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A rendszer véletlenszerűen kettétörhet egy tektont.</li> <li>2. Amikor egy tekton kettétört a fonal elvágódik</li> </ol> vagy <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A rovarász játékos elvág egy fonalat.</li> </ol>

Use-case neve	Rovarok irányítása
Rövid leírás	A rovarászok befolyásolhatják a rovarok irányát.
Aktorok	Játékos (Rovarász)
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A rovarász játékos lépéseként befolyásolhatja a rovarok irányát.</li> </ol>

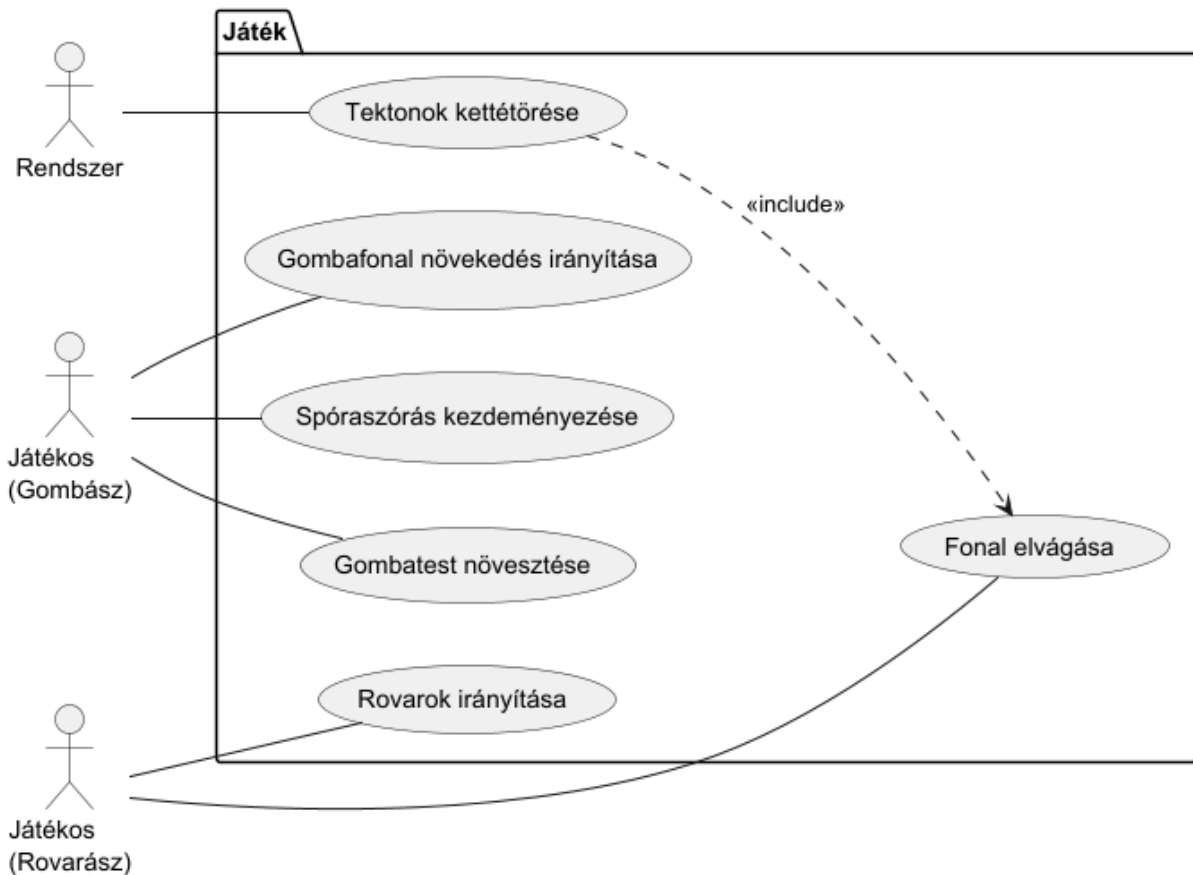


<b>Use-case neve</b>	Spóraszórás kezdeményezése
<b>Rövid leírás</b>	A gombász kezdeményezheti a hozzá tartozó gombatest spóraszórását.
<b>Aktorok</b>	Játékos (Gombász)
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A gombász játékos kiválasztja, hogy melyik tektonra szeretne spórát juttatni</li> <li>2. A gombatest spórát szór a kiválasztott tektonra.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Gombatest növesztése
<b>Rövid leírás</b>	A gombász eldöntheti, hogy az adott (megfelelő) helyen nőjön-e gombatest.
<b>Aktorok</b>	Játékos (Gombász)
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A gombász választ, hogy nőjön-e gombatest az adott helyen.</li> <li>2. Amennyiben igen, a gombatest elkezd kinőni. Amennyiben nem, nem történik semmi.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Gombafonal növekedés irányítása
<b>Rövid leírás</b>	A gombász játékos irányíthatja, hogy a gombafonal merre nőjön tovább.
<b>Aktorok</b>	Játékos (Gombász)
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A gombász kiválasztja, hogy melyik iránya folytatódjon a gombafonal növekedése</li> <li>2. A gombafonal növekedése a kiválasztott irányban folytatódik</li> </ol>

### 2.4.2 Use-case diagram



### 2.5 Szótár

**gomba** – A Fungorium bolygón élő organizmus, amely gombafonalakból és gombatestből áll. A gombák terjedését a gombafonalak növekedése és a gombatestek által kibocsátott spórák biztosítják. Egy tektonon egyszerre csak egy gombatest nőhet, és az idő előrehaladtával elpusztulhat.

**gombafonál** – A gomba szervezetének egyik része, amely a tektonokon nő és terjed. A fonalak elágazhatnak, átléphetnek a tektonok közötti réseken, és lehetővé teszik a rovarok mozgását is. A fonalak tápanyagot juttatnak a gombatestekhez, de ha elveszítik a kapcsolatot a gombatesttel, akkor gyorsan elhalnak.

**gombatest** – A gomba fő szerve, amely a tektonokon nő és spórákat termel. Ezek a spórák más tektonokra is eljuthatnak, így segítik a gombák terjedését. Egy gombatest csak korlátozott számú spóraszórásra képes, ezután elpusztul. A gombatest fejlődéséhez megfelelő mennyiségű spóra szükséges egy tektonon.

**gombász** – Az egyik játékos típus, aki a gombák terjedését irányítja. A gombászok dönthetnek a gombafonalak növekedésének irányáról, a gombatestek spóraszórásáról és arról, hogy egy adott helyen kinőjön-e egy új gombatest. A játék végén az a gombász nyer, akinek a legtöbb gombatestje fejlődött ki.

**megbénul** – Az egyik spóratípus hatása a rovarokra. Ha egy rovar megeszi ezt a fajta spórát, akkor ideiglenesen nem tud mozogni.

**rovar** – A Fungorium bolygón élő lények, amelyek a gombafonalakat követve közlekednek a tektonokon. Önmagukban nem képesek a tektonok közötti réseken átkelni, csak akkor, ha ott gombafonal húzódik. A gombák által termelt spórákkal táplálkoznak, amelyek eltérő hatással lehetnek rájuk (pl. gyorsítás, bénulás).

**rovarász** – Az egyik játékos típus, aki a rovarok mozgását irányítja. A rovarászok meghatározhatják, merre menjenek a rovarok, illetve eldönthetik, hogy egy adott fonalat elvágjanak-e. A céljuk, hogy minél több tápanyagot gyűjtsenek a spórák elfogyasztásával.

**spóra** – A gombatestek által kibocsátott apró részecskék, amelyekből új gombatestek nőhetnek ki. A spórák a tektonokon gyűlnek össze, és ha megfelelő mennyiségben vannak jelen, akkor lehetővé teszik egy új gombatest kialakulását. A rovarok táplálékként fogyasztják őket, és különböző hatásokat fejtenek ki a szervezetükre (pl. gyorsítás, bénulás, vagy a fonalvágási képesség elvesztése).

**szomszédos** – A tektonok egymáshoz való viszonyát jelöli. Egy tektonnak több szomszédja lehet, és a spórák bizonyos esetekben nemcsak a közvetlen szomszédos tektonokra, hanem azok további szomszédaira is eljuthatnak. Egy tektonnak akár 2, de akár 12 szomszédja is lehet.

**tápanyagtartalom** – A spórák egyik tulajdonsága, amely meghatározza, mennyi energiát adnak a rovaroknak. A rovarok célja, hogy minél több tápanyagot gyűjtsenek a játék során, mert a rovarászok ezzel versenyeznek egymással.

**tekton** – A Fungorium bolygó felszínét alkotó kéregdarabok. A tektonok egy viszkózus rétegen "úsznak", és időnként ketté is törhetnek, amelynek következtében a rajtuk növe gombafonalak is elszakadhatnak. A tektonok tulajdonságai változóak: egyeseken a gombafonalak eltűnnek egy idő után, máshol egyszerre több fonal is kereszteződhet. A rovarok csak akkor tudnak átlépni egyik tektonról a másikra, ha van közöttük gombafonal.

## 2.6 Projekt terv

### 2.6.1 Ütemterv

Feladat határideje	Heti feladat
feb. 14. 12:00	csapatalakítás, OO elvek áttekintése
feb. 24. 14:15	Követelmény, projekt, funkcionalitás*

márc. 3. 14:15	Analízis modell (I. változat)*
márc. 10. 14:15	Analízis modell (II. változat)*
márc. 17. 14:15	Szkeleton tervezése*
márc. 24. 14:15	Szkeleton elkészítése*
már. 31. 14:15	Prototípus koncepciója*
ápr. 14. 14:15	Részletes tervek*
ápr. 28. 14:15	Prototípus elkészítése*
máj. 5. 14:15	Grafikus változat tervei*
máj. 19. 14:15	Grafikus változat elkészítése*
máj 23. 12.00	Egyesített dokumentáció

### 2.6.2 Dokumentáció

A csapat a dokumentációkat egy közös google driveon tárolja, illetve google docs segítségével szerkeszti azokat.

### 2.6.3 Kommunikáció

A csapat tagjai facebook messengeren keresztül, illetve személyesen kommunikálnak egymással. Szükség esetén discord használata is lehetséges.

### 2.6.4 Fejlesztőeszközök

A szoftver fejlesztéséhez az IntelliJ-t használjuk. A forráskód egy minden csapattag számára elérhető GitHub repositoryban lesz megtalálható. A diagramokhoz PlantUML-t fogunk használni.

**Napló**

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2025.02.19. 18:00	2 óra	Koncz Mészely Regensburger Papp Pintér	Értekezlet. Döntés: Eldöntöttük, hogy ki melyik részt csinálja meg, ez az alábbiakban látható
2025.02.22. 23:00	3 óra	Papp	Tevékenység: Kidolgoztam a 2.1-es bevezetés részt, illetve a 2.2.3, 2.2.4, 2.2.5 alrészeket
2025.02.22 20:00	3 óra	Mészely	Tevékenység: Kidolgoztam a 2.3-as követelmények részt
2025.02.23. 21:00	3 óra	Regensburger	Tevékenység: Kidolgoztam a 2.4-es Lényeges use-case-ek részt. Segítettem a 2.3.2, 2.3.3, 2.3.4-es részek kidolgozásában
2025.02.22. 19:00	3 óra	Pintér	Tevékenység: Kidolgoztam a 2.5, illetve a 2.6 részeket
2025.02.22. 19:00	3 óra	Koncz	Tevékenység: Kidolgoztam a 2.2.2-es részt