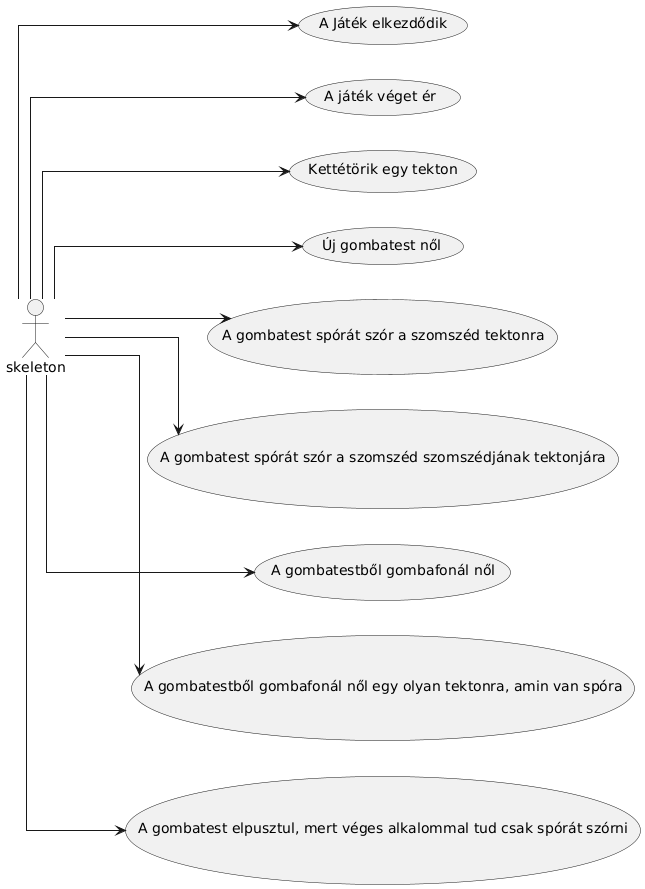
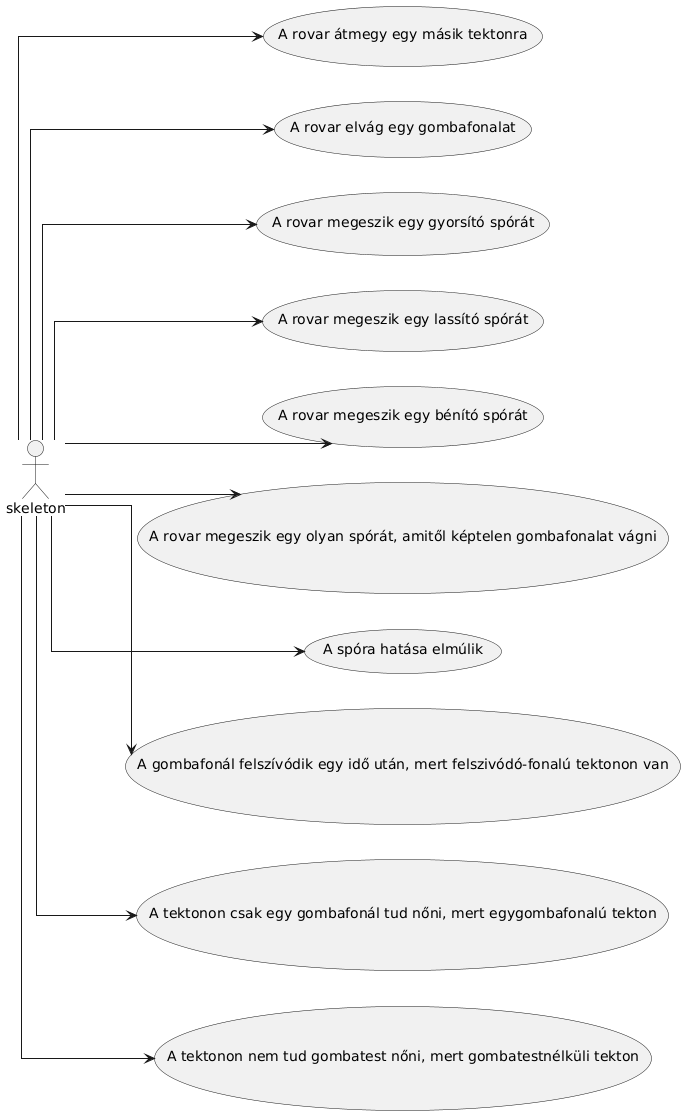
1. **Szkeleton tervezése**
   1. ***A szkeleton modell valóságos use-case-ei***
      1. **Use-case diagram**





* + 1. **Use-case leírások**

| **Use-case neve** | A Játék elkezdődik |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A játékosok belépnek a játékba, és a játék világának állapota inicializálódik. |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | A játékos kisorsolódik valamilyen szerepbe (gombász vagy rovarász). A kezdőállapot létrejön a tektonokkal, gombákkal és rovarokkal. A játék eldönti ki kezd. |

| **Use-case neve** | A játék véget ér |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A játék időkorlátja lejár. |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | A rendszer kiértékeli a játék állapotát. A gombászok esetében a legtöbb kifejlődött gombatest számít. A rovarászok esetében az elfogyasztott spórák mennyisége számít. A játékosok visszajelzést kapnak az eredményekről. |

| **Use-case neve** | Kettétörik egy tekton |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Egy tekton kettétörik, megváltoztatva a térképet és a játékosok stratégiáját. |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | Egy tekton véletlenszerűen kettétörik. A rajta lévő gombafonalak elszakadnak, a spórák fele az új tektonra kerül, illetve az eredeti tekton szomszédainak a fele szomszédja lesz az új tektonnak. A rovarok új helyzetbe kerülhetnek. |

| **Use-case neve** | Új gombatest nő |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Egy tektonon új gombatest fejlődik ki, amely később spórákat szórhat |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | Ha egy tekton megfelelő feltételekkel rendelkezik (pl. van rajta gombafonal), egy új gombatest nőhet ki. |

| **Use-case neve** | A gombatest spórát szór a szomszéd tektonra |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Egy majdnem teljesen kifejlődött gombatest spórát bocsát ki egy szomszédos tektonra, segítve a gomba terjedését. |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | Ha egy gombatest elérte a megfelelő fejlettségi szintet, egy szomszédos tektonra spórát bocsát ki. Ha a tekton alkalmas rá, ott gombafonal fejlődhet ki. |

| **Use-case neve** | A gombatest spórát szór a szomszéd szomszédjának tektonjára |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Egy kifejlődött gombatest spórát bocsát ki egy kettővel távolabbi tektonra. |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | Ha egy gombatest elérte a megfelelő fejlettségi szintet, egy kettővel távolabbi tektonra spórát bocsát ki. Ha a tekton alkalmas rá, ott gombafonal fejlődhet ki. |

| **Use-case neve** | A gombatestből gombafonál nől |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Egy gombatestből új gombafonál nő ki egy szomszédos tekton felé. |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | Egy gombatest egy szomszédos tekton felé gombafonalat növeszt, ami lehetőséget biztosít a további terjedésre. |

| **Use-case neve** | A gombatestből gombafonál nől egy olyan tektonra, amin van spóra |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Egy gombatestből új gombafonál nő ki egy olyan szomszédos tekton felé, amin már van spóra. |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | Egy gombatest egy olyan szomszédos tekton felé gombafonalat növeszt, amin már van spóra, így ez a gombafonál gyorsabban fog nőni. |

| **Use-case neve** | A gombatest elpusztul, mert véges alkalommal tud csak spórát szórni |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A gombatestek bizonyos mennyiségő spóra szórás után elpusztulnak |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | Egy gombatest elpusztul, mert elérte azt a számú alkalmat, ami után már nem tud spórát szórni. |

| **Use-case neve** | A rovar átmegy egy másik tektonra |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Egy rovar átlép egy másik tektonra, ha van elérhető gombafonal. |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | A rovar mozgást kezdeményez. Ha a céltektonhoz vezet gombafonal és a rovar képest mozogni, a rovar átlép rá. Ha nem, a mozgás sikertelen. |

| **Use-case neve** | A rovar elvág egy gombafonalat |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Egy rovar megszakít egy gombafonalat, csökkentve a gombák terjedését |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | A rovar eléri egy gombafonal csomópontját. A játékos eldöntheti, hogy elvágja-e. Ha igen, a fonal megszűnik, és a hozzá kapcsolódó gombák leválnak a rendszerről. |

| **Use-case neve** | A rovar megeszik egy gyorsító spórát |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Egy rovar megeszik egy olyan spórát, aminek gyorsító hatása van |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | Egy rovar egy tektonon van gyorsító spórával, és elfogyasztja azt, ezzel gyorsítva saját magát bizonyos ideig. |

| **Use-case neve** | A rovar megeszik egy lassító spórát |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Egy rovar megeszik egy olyan spórát, aminek lassító hatása van |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | Egy rovar egy tektonon van lassító spórával, és elfogyasztja azt, ezzel lassítva saját magát bizonyos ideig. |

| **Use-case neve** | A rovar megeszik egy bénító spórát |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Egy rovar megeszik egy olyan spórát, aminek bénító hatása van |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | Egy rovar egy tektonon van bénító spórával, és elfogyasztja azt, ezzel bénítva saját magát bizonyos ideig. |

| **Use-case neve** | A rovar megeszik egy olyan spórát, amitől képtelen gombafonalat vágni |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Egy rovar megeszik egy olyan spórát, aminek hatására képtelen gombafonalakt elvágni |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | Egy rovar egy tektonon van olyan spórával aminek hatására képtelen gombafonalakt elvágni, és elfogyasztja azt, ezzel elveszi magától a lehetőséget, hogy gombafonalakat vágjon el. |

| **Use-case neve** | A spóra hatása elmúlik |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Egy rovar evett valamilyen spórát, és elmúlik annak a hatása |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | Egy rovar megevett valamilyen hatással rendelkező spórát, majd bizonyos idő után elmúlik ez a hatás |

| **Use-case neve** | A gombafonál felszívódik egy idő után, mert felszivódó-fonalú tektonon van |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | A gombafonál olyan tektonon van, amin egy idő után felkell szivódnia |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | Vannak olyan tektonok, amin a gombafonalak egy bizonyos idő után felszívódnak, ebben az esetben egy ilyen tektonon van gombafonál kinőve, ami egy idő után felszívódik |

| **Use-case neve** | A tektonon csak egy gombafonál tud nőni, mert egygombafonalú tekton |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Az egygombafonalú tektonokra csak egy gombafonál tud nőni |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | Egy egygombafonalú tektonra gombafonál próbál nőni, de ez nem lesz lehetséges |

| **Use-case neve** | A tektonon nem tud gombatest nőni, mert gombatestnélküli tekton |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Vannak gombatest nélküli tektonok, amikre nem tud gombatest nőni |
| **Aktorok** | Skeleton |
| **Forgatókönyv** | Egy tgombatestnélküli tektonon megpróbál gombatest nőni, de ez nem sikerül, mert ilyen tektonokon ez nem lehetséges |

* 1. ***A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok***

A szkeleton egy menüvezérelt parancssori alkalmazás lesz, ahol az egyes menüpontok a különböző test-case-ek lesznek. A menüpontok sorszámozva lesznek és a sorszámuk megadásával lehet elindítani őket. Mivel a szkeleton program nem tárolja el egy objektum állapotát, ezért a program eldöntendő kérdést tesz fel az objektum állapotáról. Erre a felhasználó igen vagy nem választ tud adni. Az egyes metódushívások és a visszatérési értékek külön sorban fognak megjelenni.

Példa:  
Game.determineWinner() called

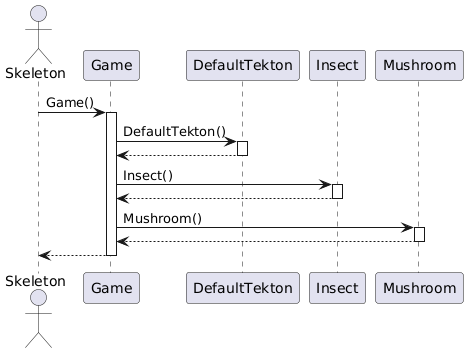
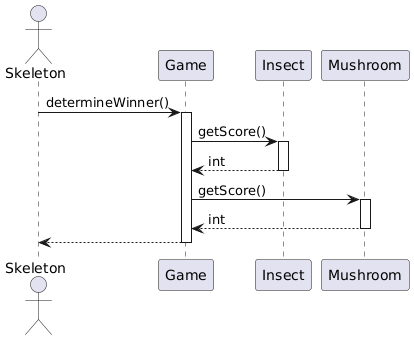
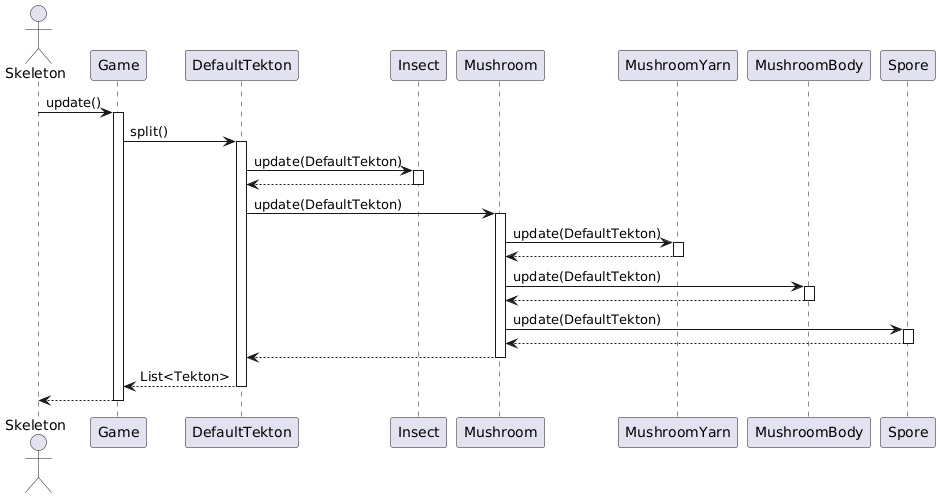
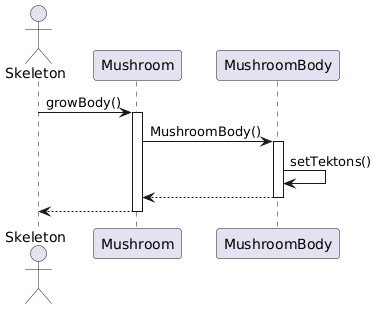
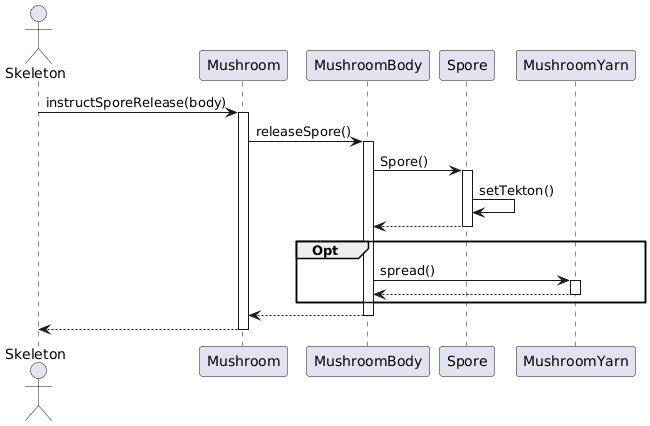
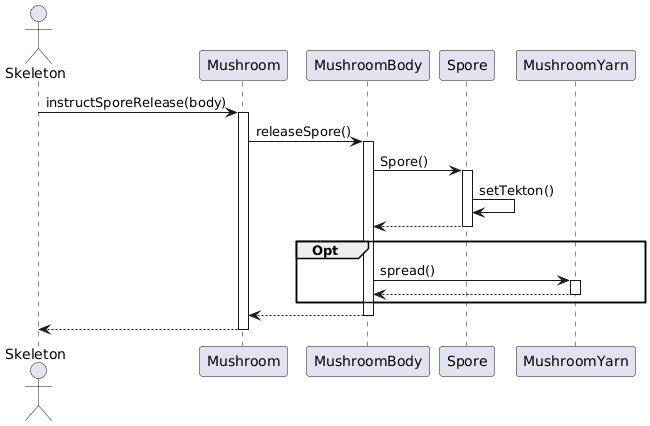
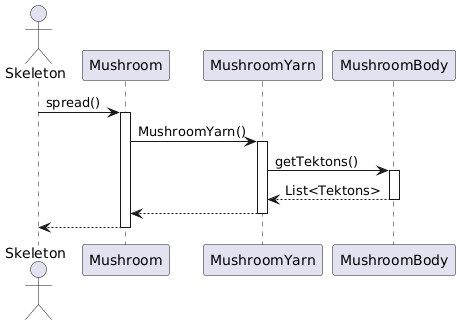
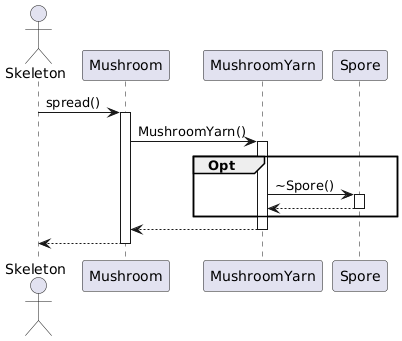
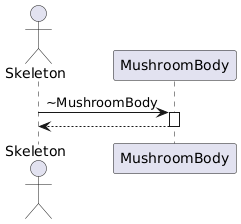
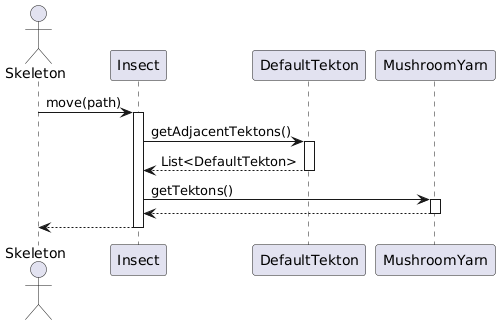
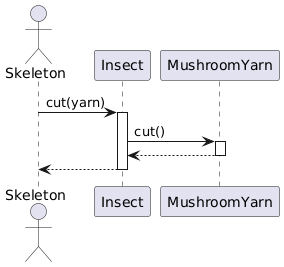
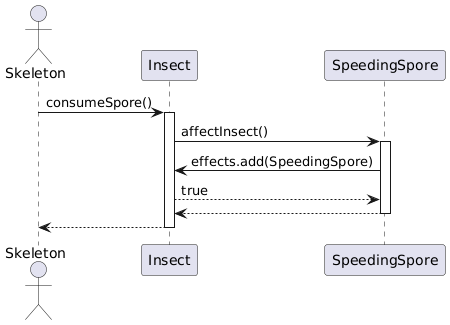
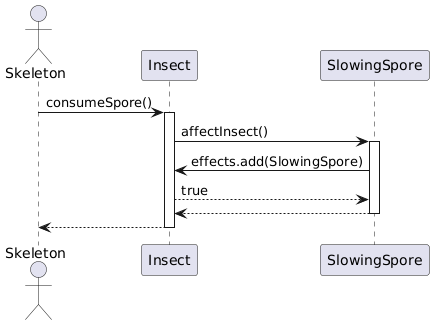
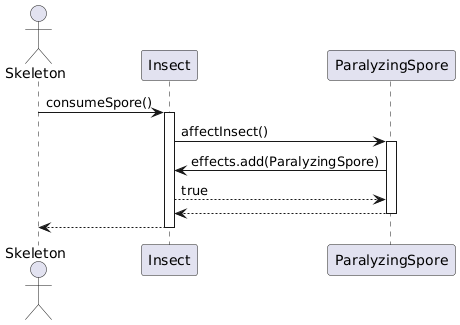
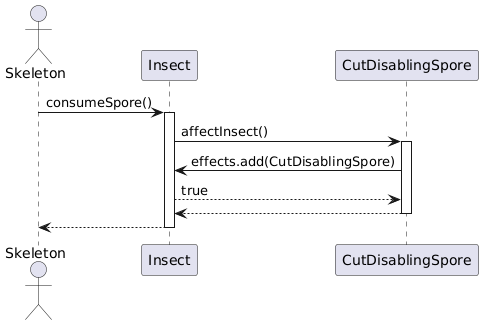
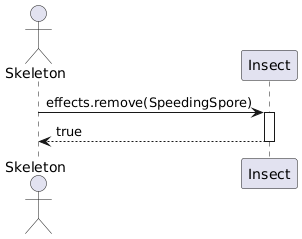
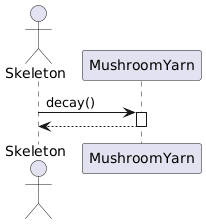
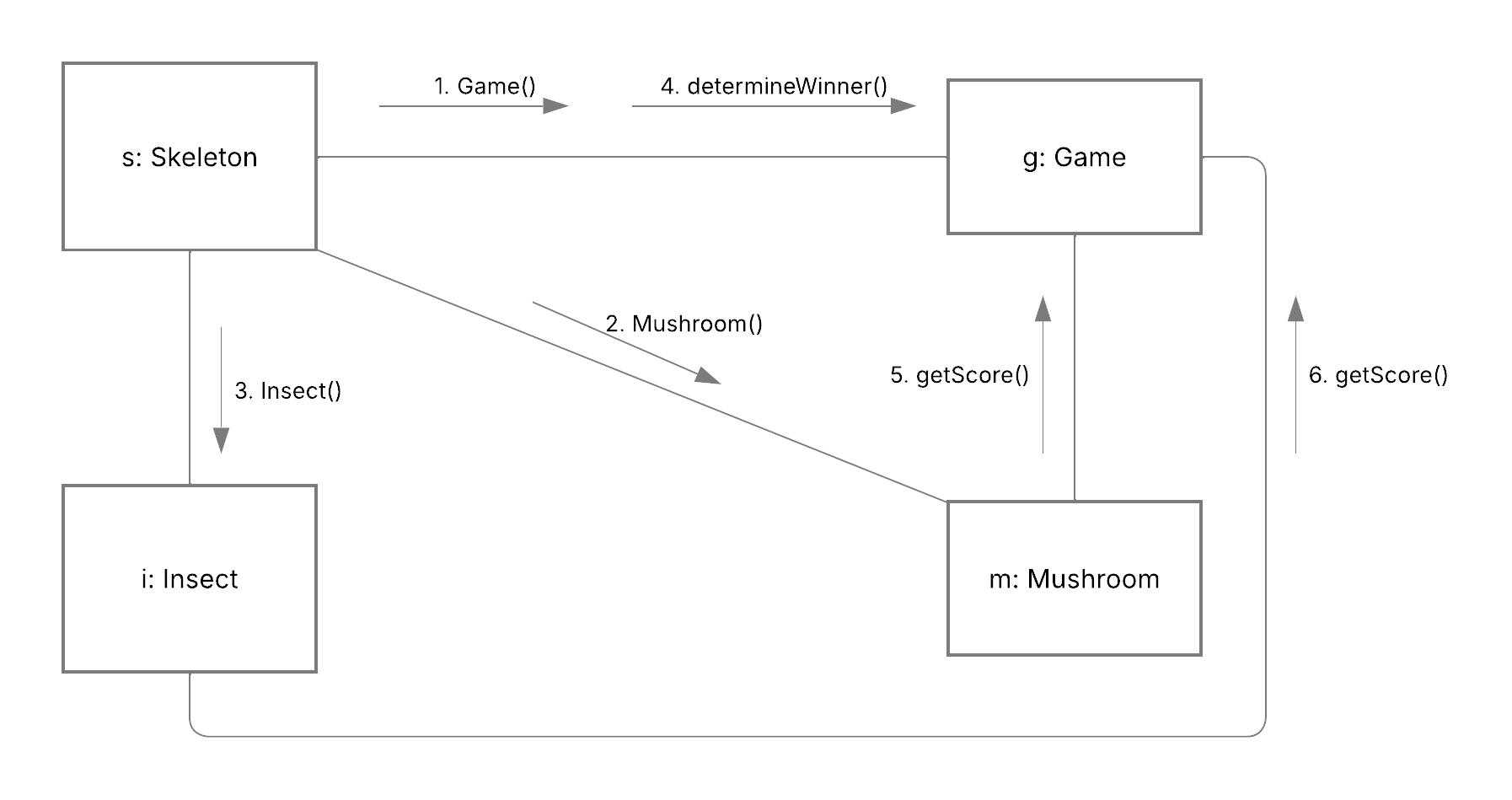
Insect.getScore() called

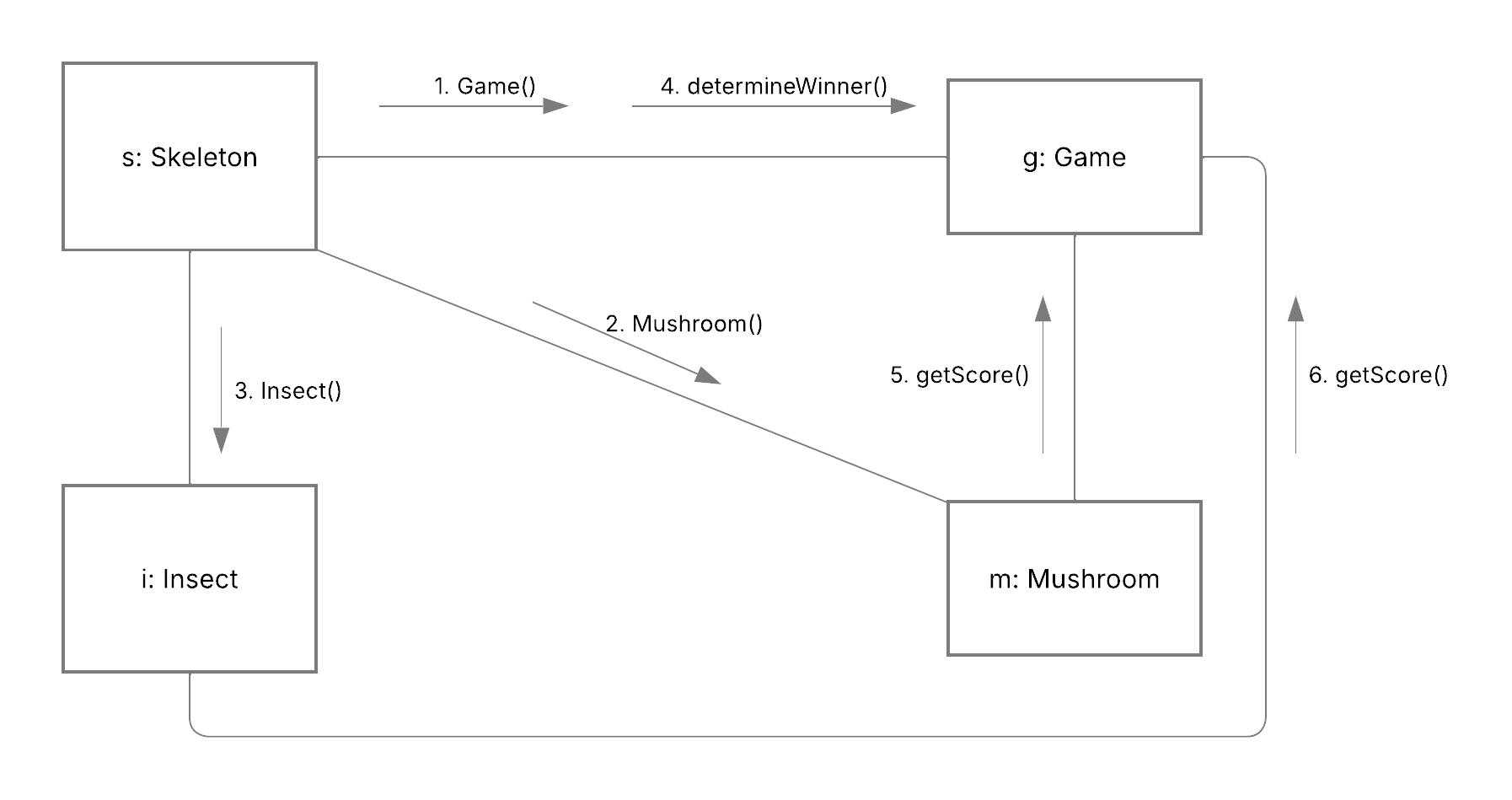
Insect.getScore() returned int

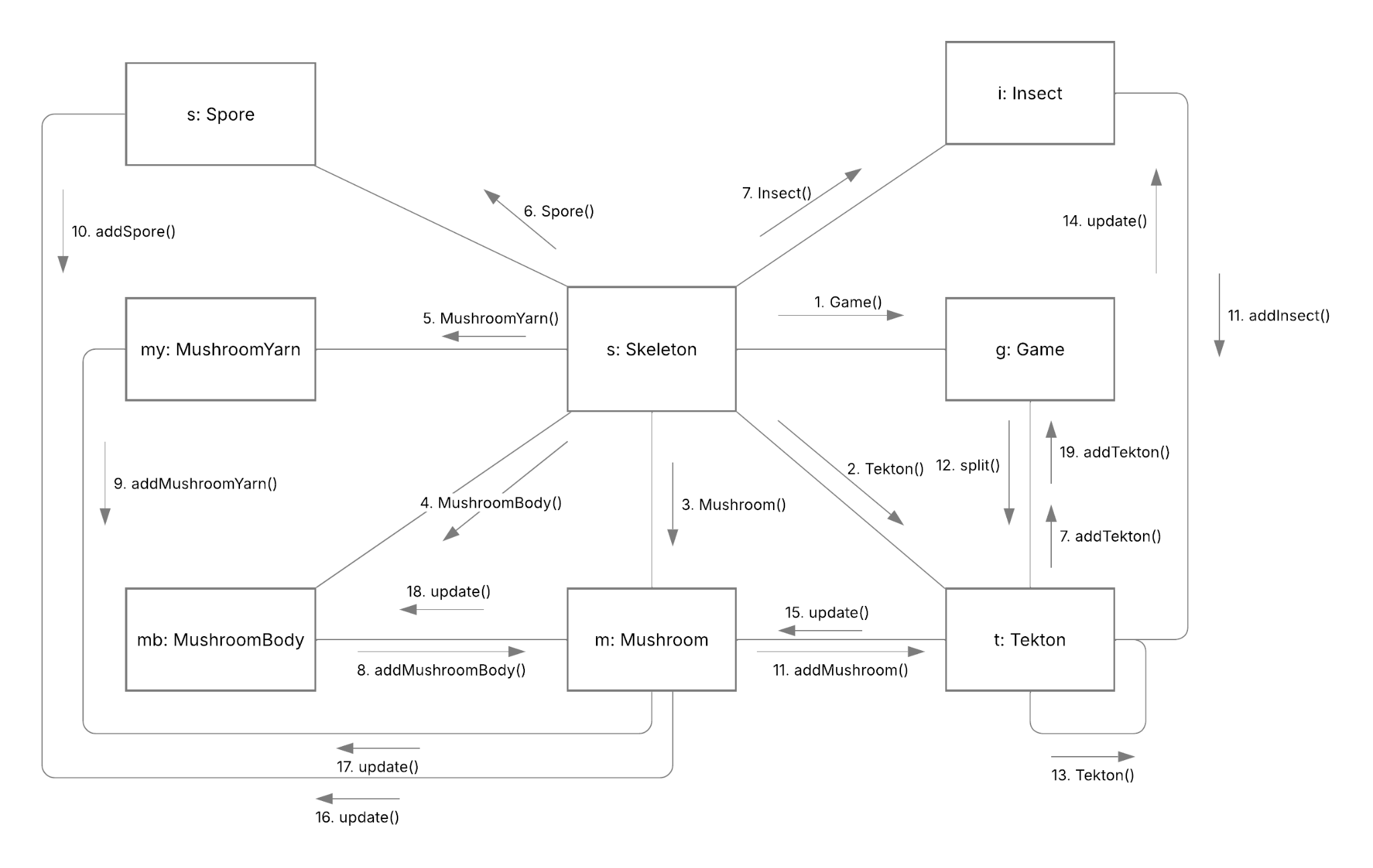
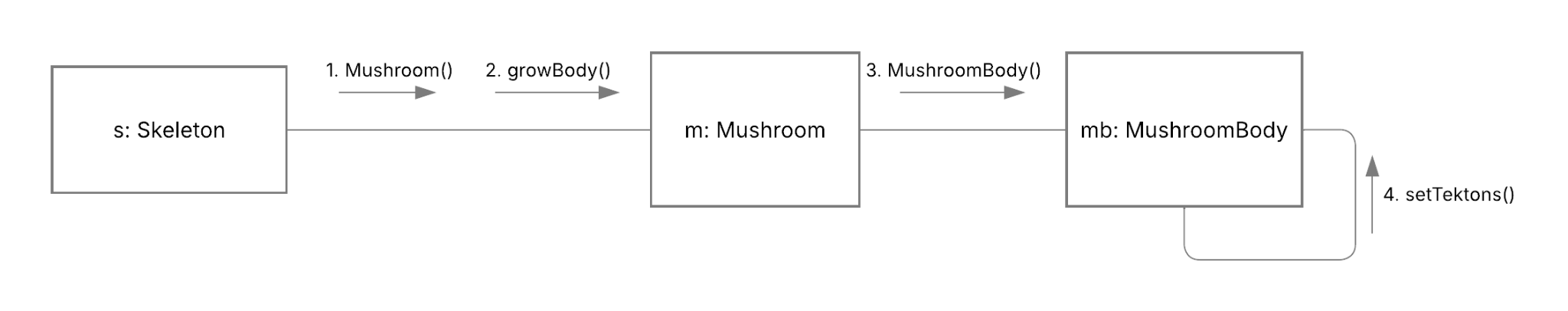
Mushroom.getScore() called

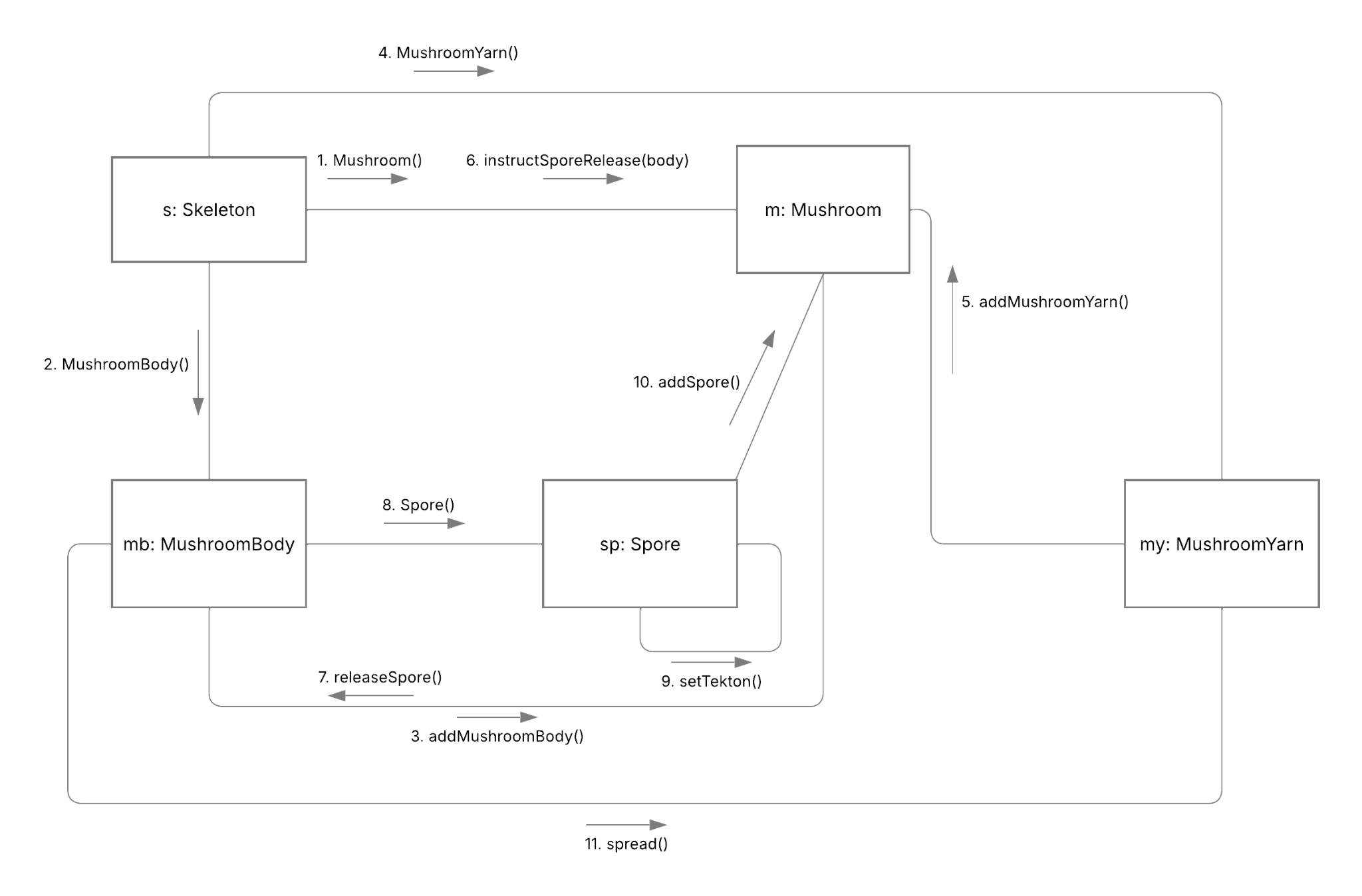
Mushroom.getScore() returned int

Game.determineWinner() returned

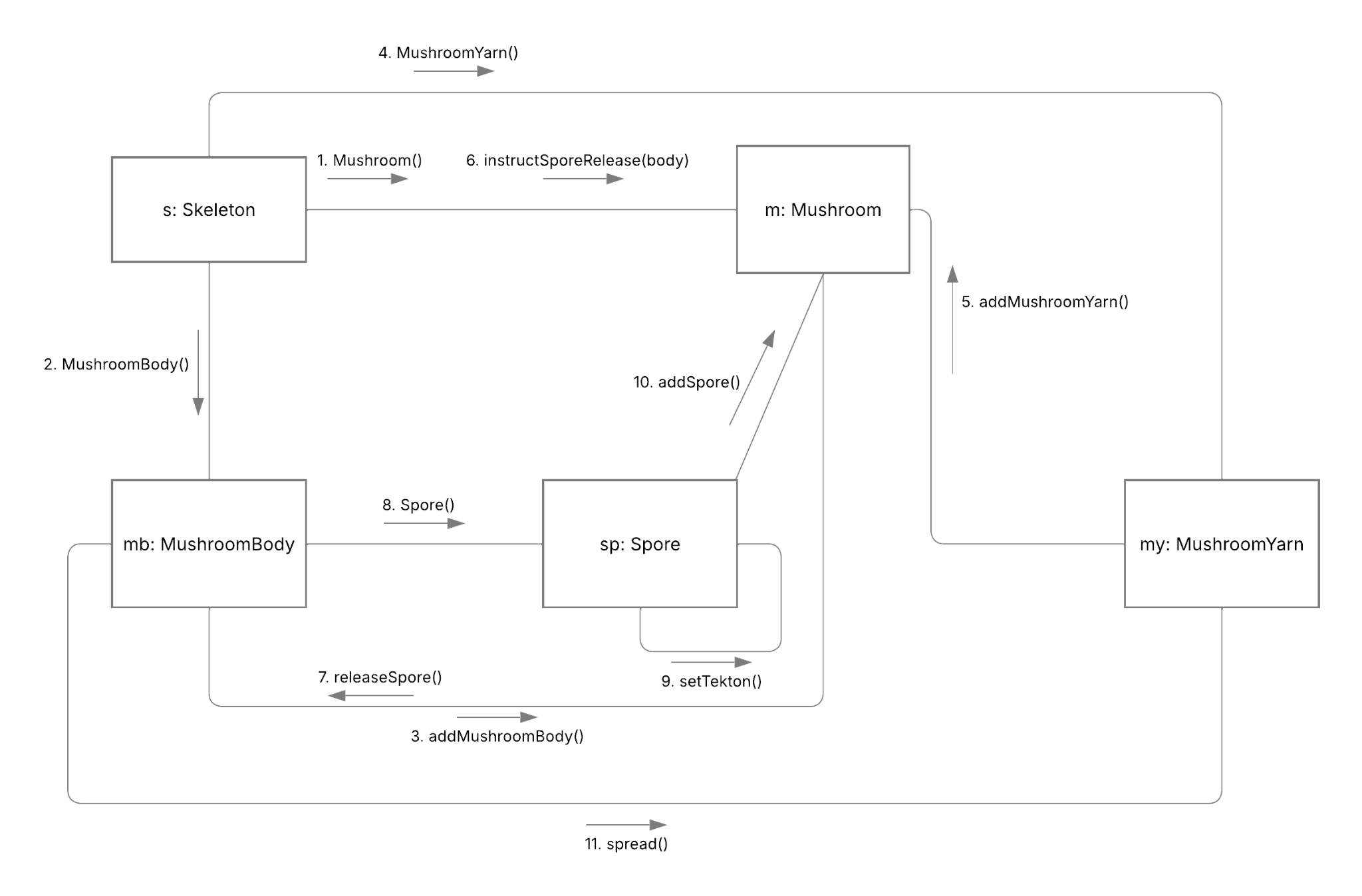
* 1. ***Szekvencia diagramok a belső működésre***
     1. A játék elkezdődik ******
     2. A játék véget ér ******
     3. Kettétörik egy tekton ******
     4. Új gombatest nő ******
     5. A gombatest spórát szór a szomszéd tektonra ******
     6. A gombatest spórát szór a szomszéd szomszédjának tektonjára ******
     7. A gombatestből gombafonál nől ******
     8. A gombatestből gombafonál nől egy olyan tektonra, amin van spóra ******
     9. A gombatest elpusztul, mert véges alkalommal tud csak spórát szórni ******
     10. A rovar átmegy egy másik tektonra  
         ******
     11. A rovar elvág egy gombafonalat  
         ******
     12. A rovar megeszik egy gyorsító spórát ******
     13. A rovar megeszik egy lassító spórát ******
     14. A rovar megeszik egy bénító spórát  
         ******
     15. A rovar megeszik egy olyan spórát, amitől képtelen gombafonalat vágni  
         ******
     16. A spóra hatása elmúlik  
         ******
     17. A gombafonál felszívódik egy idő után, mert felszivódó-fonalú tektonon van  
         
  2. ***Kommunikációs diagramok***
     1. ***A játék elkezdődik***
     2. ***A játék véget ér***

******

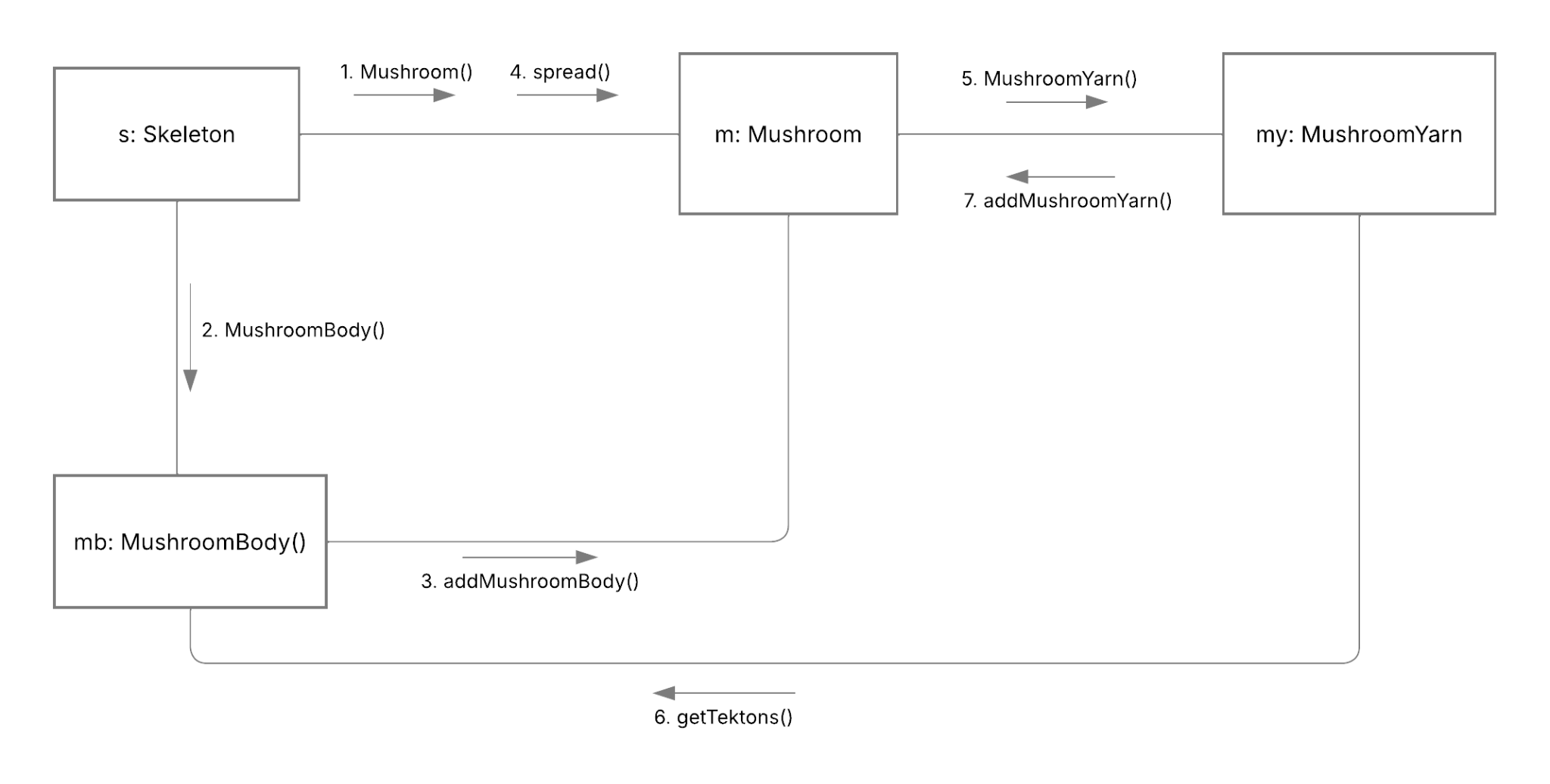
* + 1. ***Kettétörik egy tekton***
    2. ***Új gombatest nő***
    3. ***A gombatest spórát szór a szomszéd tektonra***



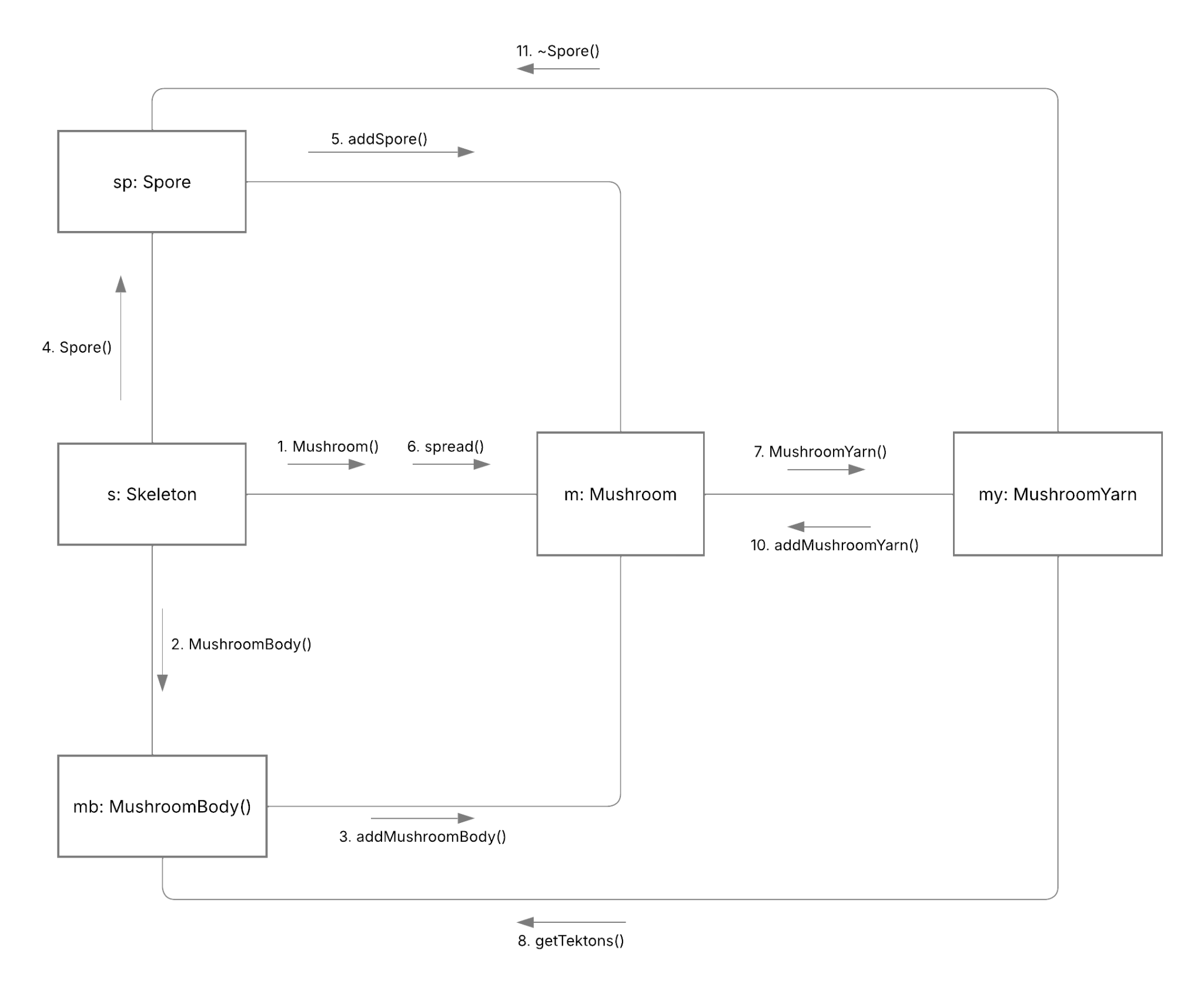
* + 1. ***A gombatest spórát szór a szomszéd szomszédjának tektonjára***



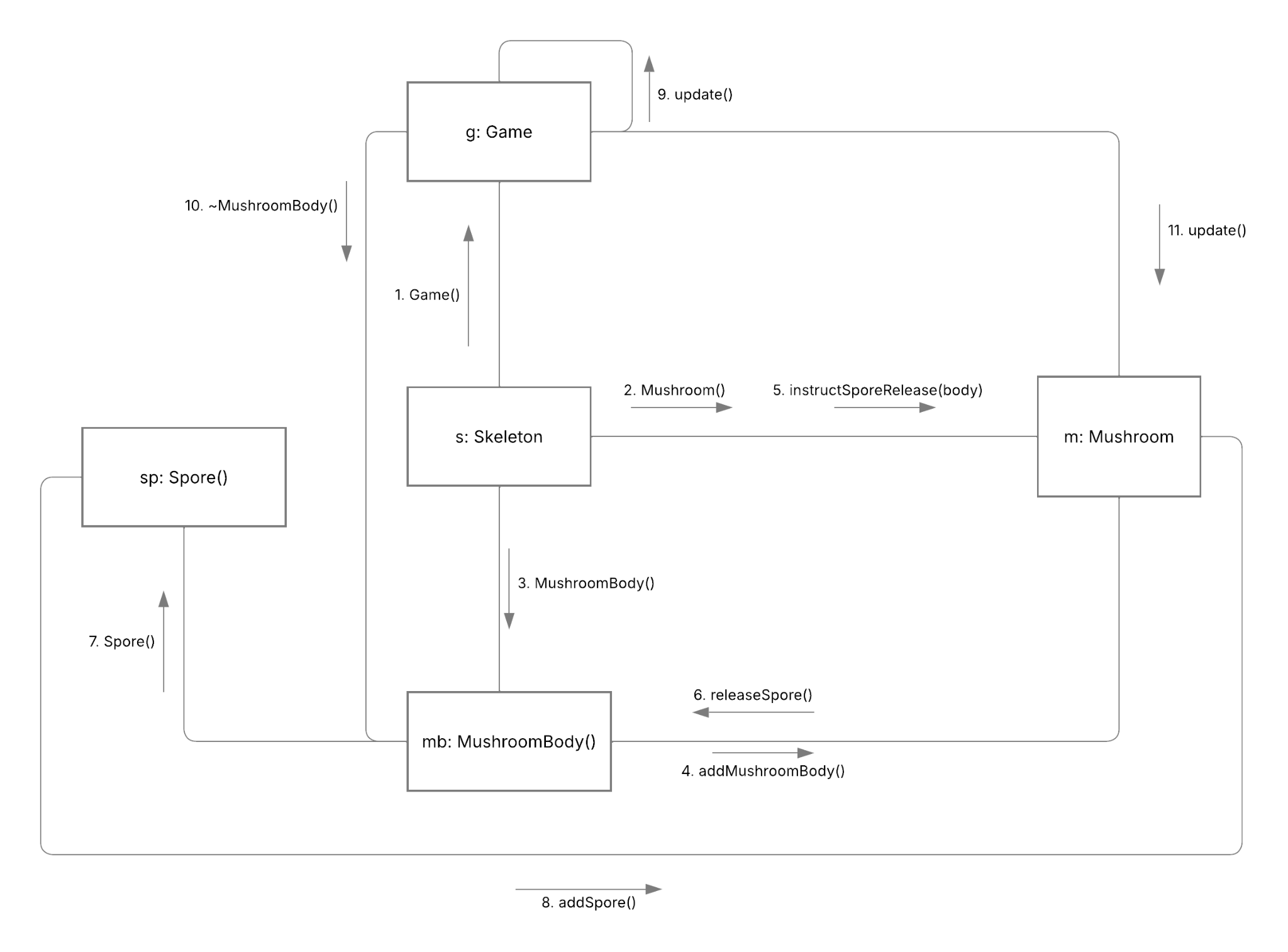
* + 1. ***A gombatestből gombafonál nő***

******

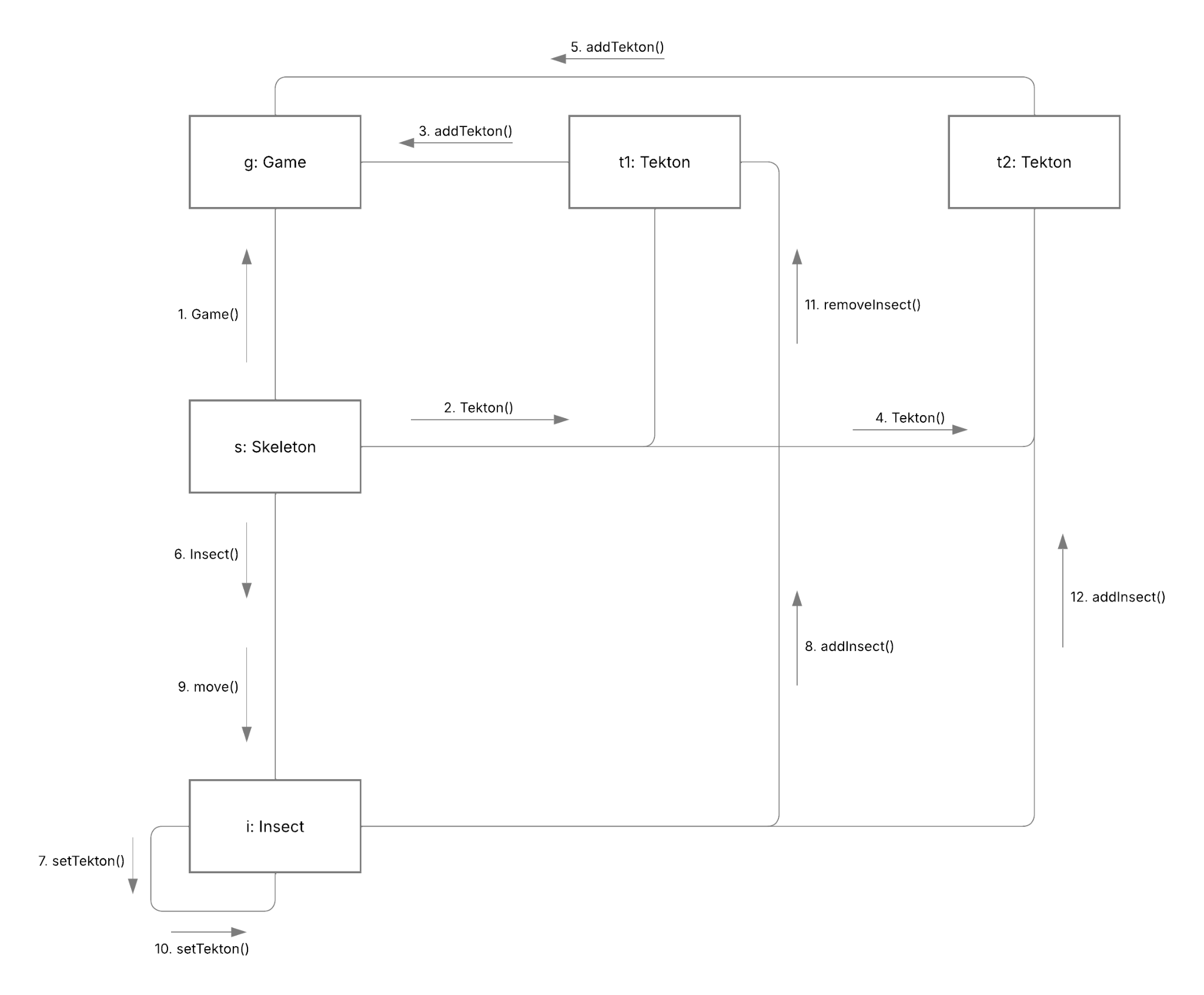
* + 1. ***A gombatestből gombafonál nől egy olyan tektonra, amin van spóra***

******

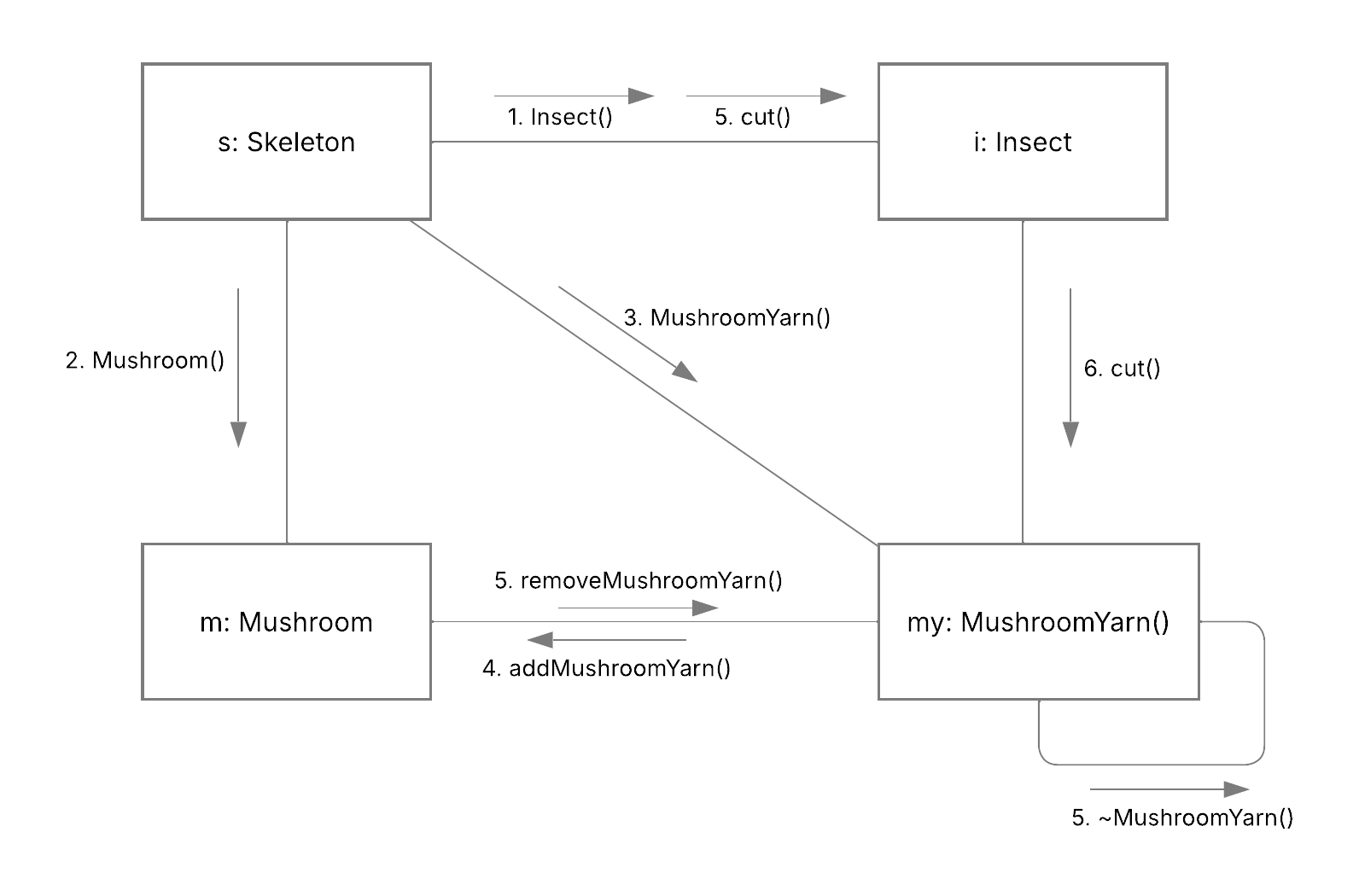
* + 1. ***A gombatest elpusztul, mert véges alkalommal tud csak spórát szórni***

******

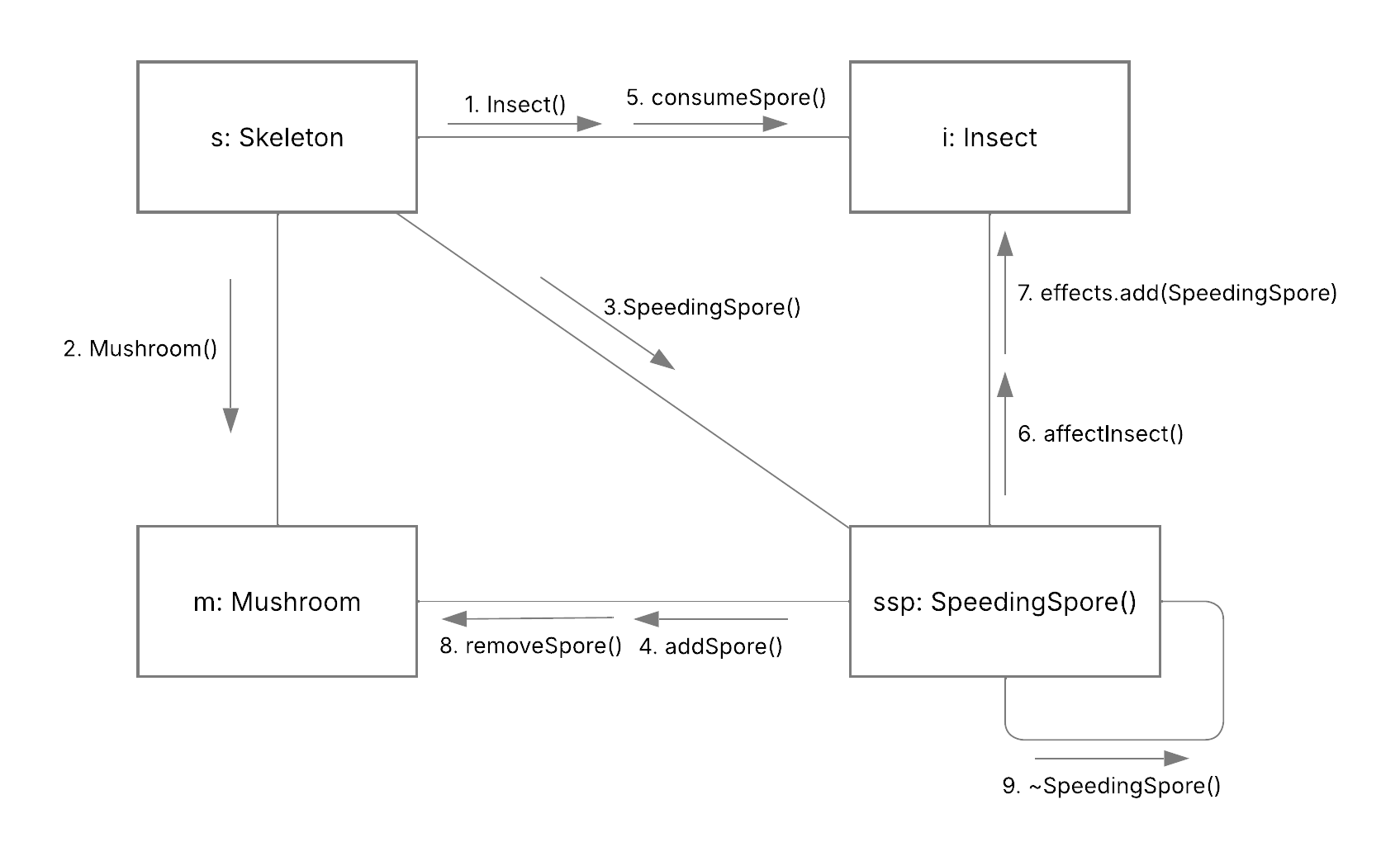
* + 1. ***A rovar átmegy egy másik tektonra***

******

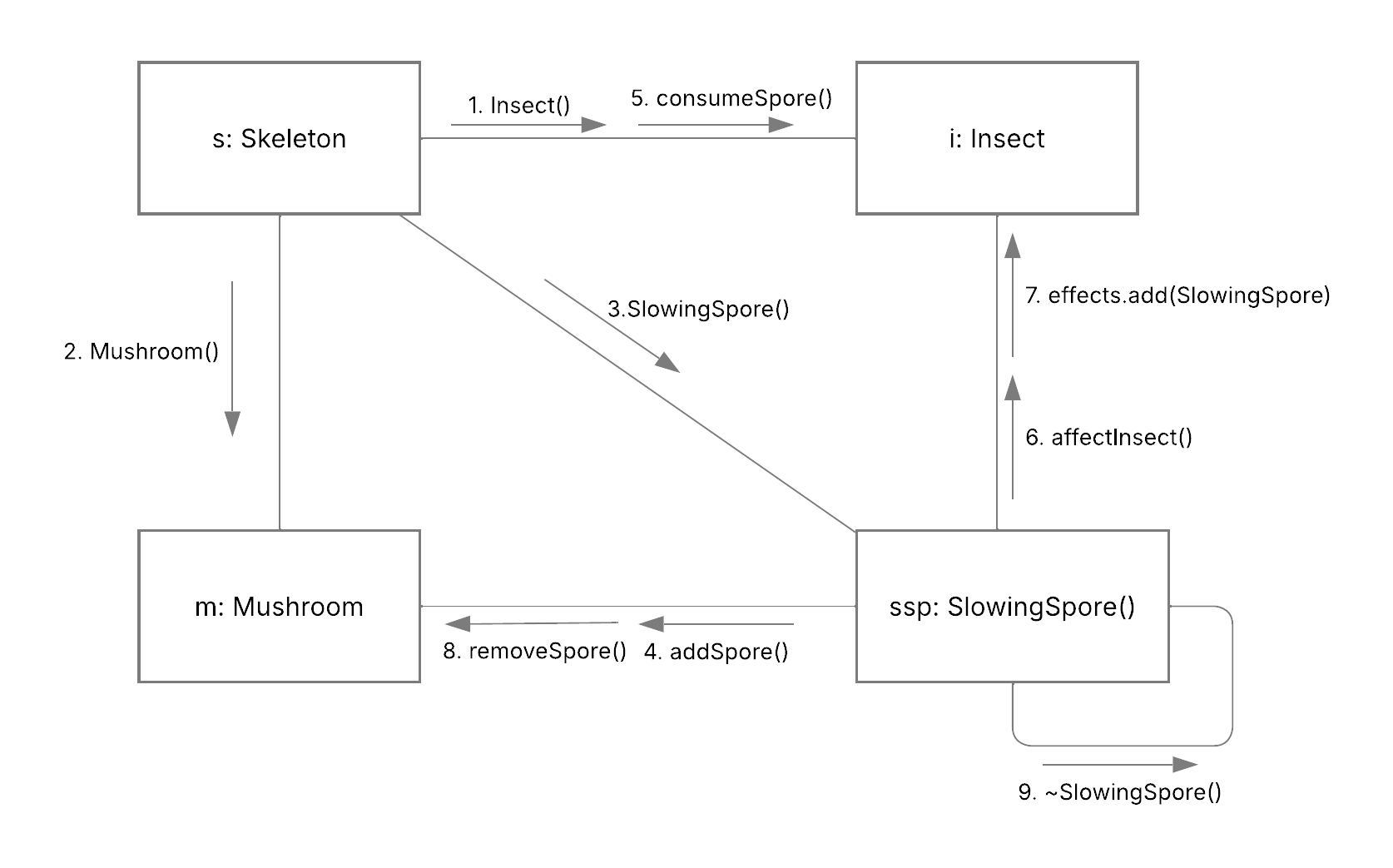
* + 1. ***A rovar elvág egy gombafonalat***

******

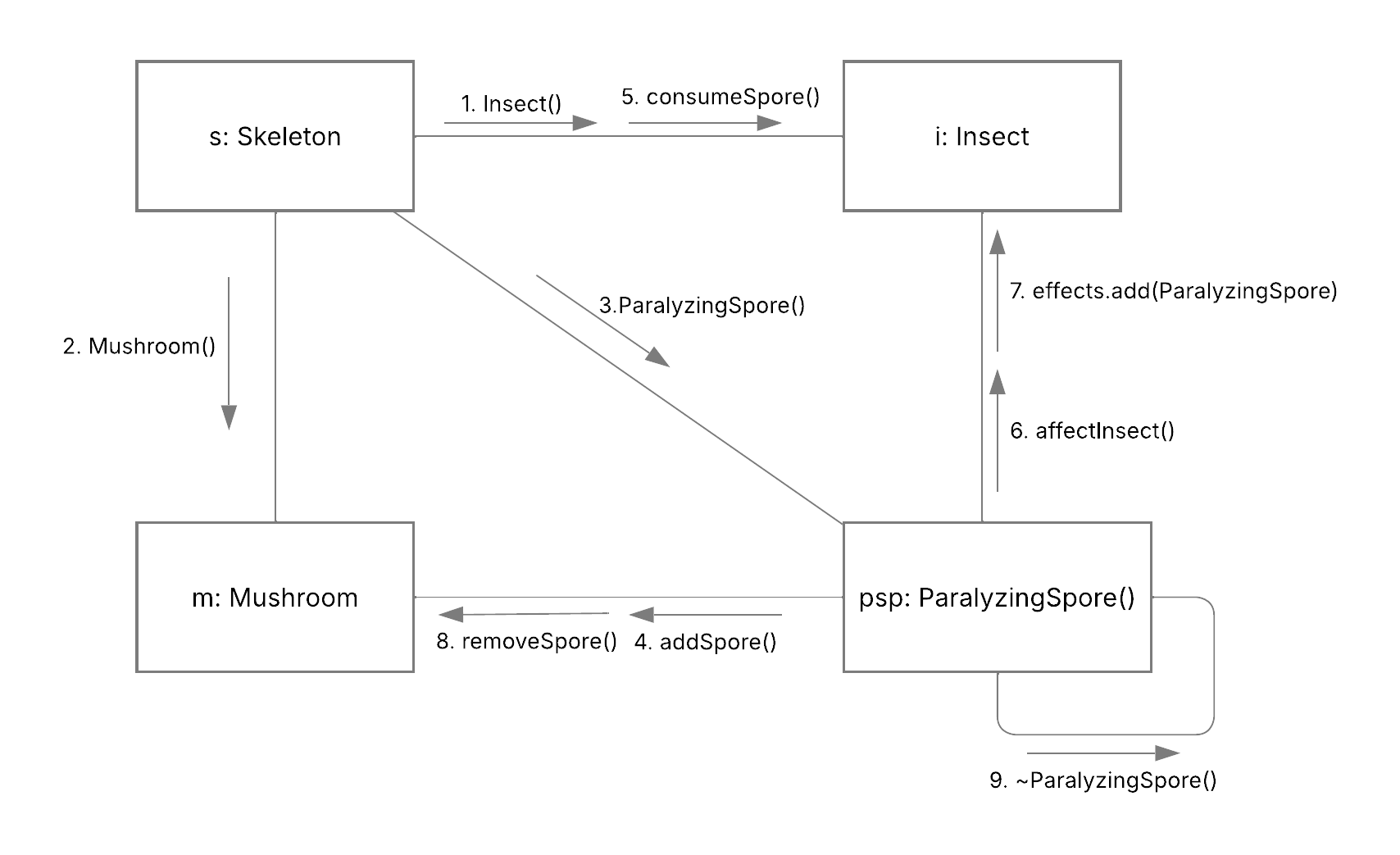
* + 1. ***A rovar megeszik egy gyorsító spórát***

******

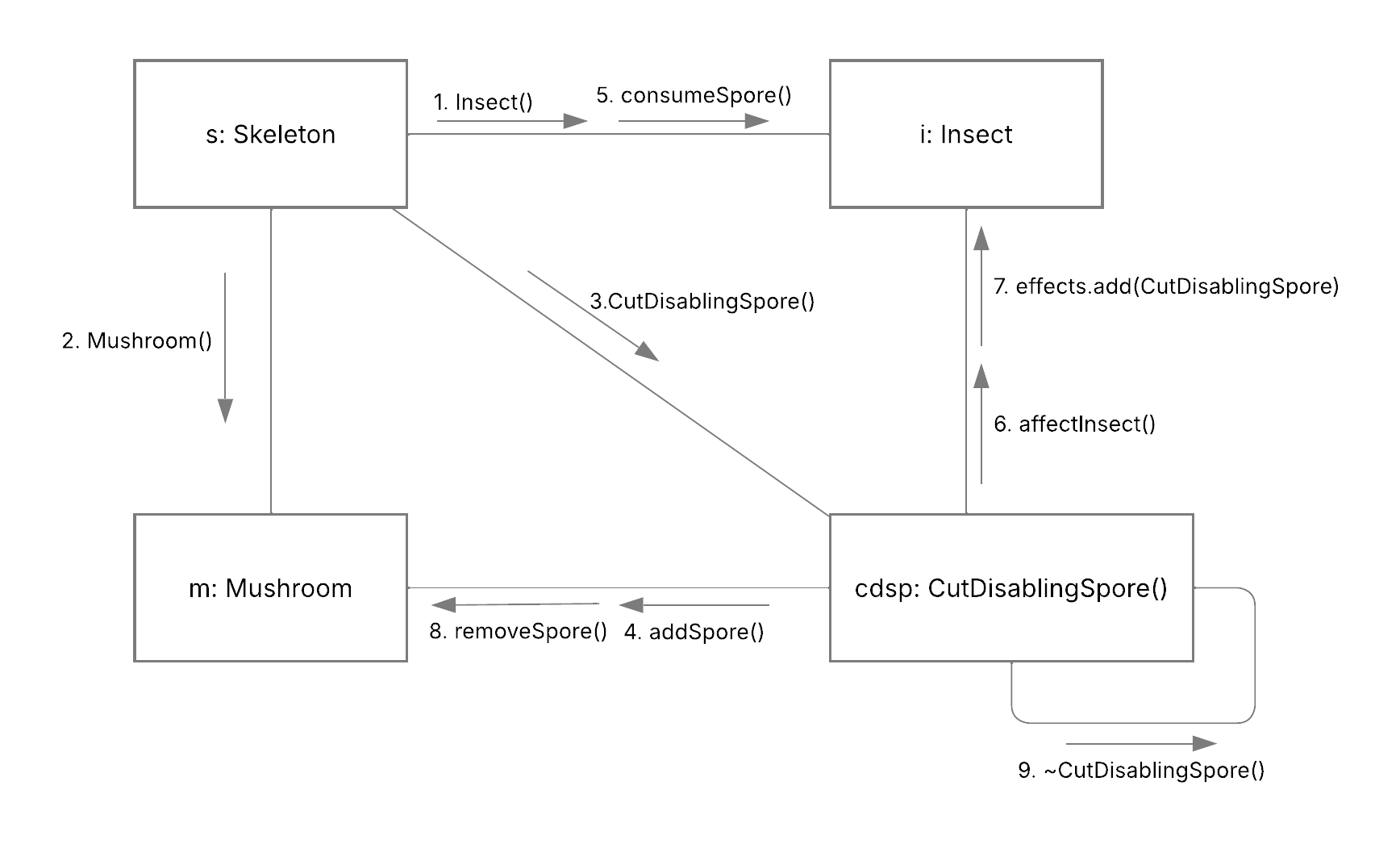
* + 1. ***A rovar megeszik egy lassító spórát***

******

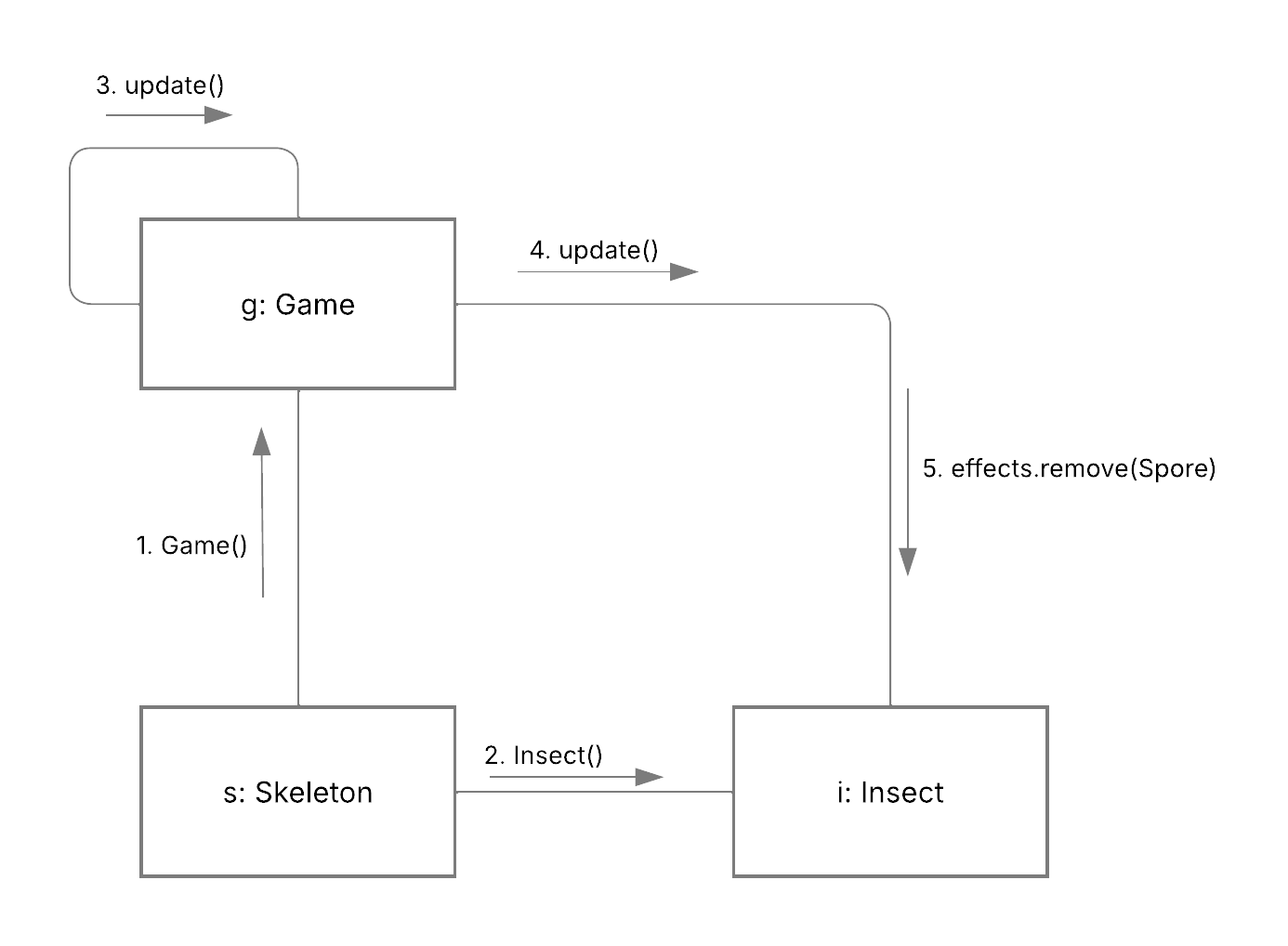
* + 1. ***A rovar megeszik egy bénító spórát***

******

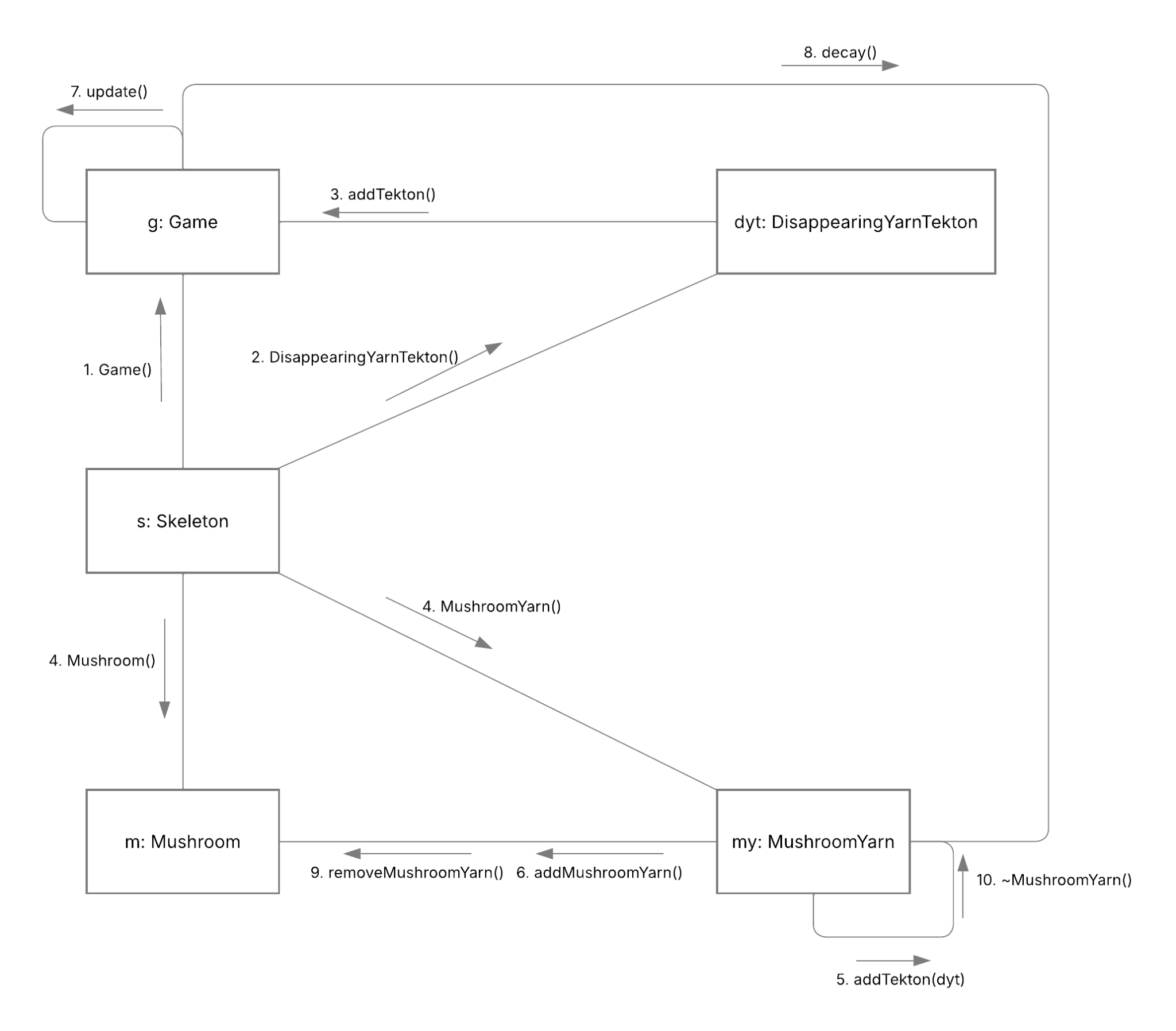
* + 1. ***A rovar megeszik egy olyan spórát, amitől képtelen gombafonalat vágni***

******

* + 1. ***A spóra hatása elmúlik***

******

* + 1. ***A gombafonál felszívódik egy idő után, mert felszivódó-fonalú tektonon van***

******

* 1. ***Napló***

| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevők** | **Leírás** |
| --- | --- | --- | --- |
| 2025.03.14. 09:00 | 1 óra | Mészely  Papp  Regensburger | Értekezlet: Felosztásra kerülnek az egyes feladatrészek. Döntés: Papp készíti el a use-case diagramot és annak leírásait, Mészely készíti el a szekvencia diagramot és Regensburger készíti el a kommunikációs diagramokat. |
| 2025.03.15. 16:00 | 2 óra | Papp | Tevékenység: Elkészíti a use-case diagramot és annak leírásait |
| 2025.03.16. 12:00 | 3 óra | Mészely | Tevékenység: 5.2 és 5.3 alpontok kidolgozása |
| 2025.03.17. 9:30 | 3,5 óra | Regensburger | Tevékenység: 5.4 alpont kidolgozása |