

2. Követelmény, projekt, funkcionalitás

23 – totoro

Konzulens:

Haragos Gergő Viktor

Csapattagok

Bohus János
Ducz Ákos
Galambos Csaba
Horváth Avarka
Végvári Péter

XYOVFZ
GC1RTE
BVBQKN
OODMXV
AW3JH1

janos.bohus1@gmail.com
akos.ducz@gmail.com
galambos.csaba05@gmail.com
avarkahorvath@gmail.com
vegvaripeter21@gmail.com

2025.02.18

2. Követelmény, projekt, funkcionalitás

2.1 Bevezetés

2.1.1 Cél

A dokumentum célja a Fungorium nevű játék és az azt elkészítő projekt részletes leírása. A dokumentum tájékoztatást ad a játék belső és külső működéséről, illetve pontos specifikációt ad a játékhöz.

2.1.2 Szakterület

A szoftver egy többszemélyes, turn-based videojáték, amiben a kitalált Fungorium bolygó ökoszisztémájának szereplőit irányítják a játékosok.

2.1.3 Definíciók, rövidítések

Turn: Az a játétfázis, amikor egy játékos végrehajtja az *action*-jét. (Másnéven lépés)

Action: Azok az esemény amit egy játékos a *turn*-je alatt csinál.

Round: Az a játékfázis, amely során minden játékos végrehajtja a lépését. (Másnéven kör)

Turn-based: A játékosok előre meghatározott sorrendben, egymás után lépnek. Adott mennyiségű *round*-ok sorozatából áll a játékmenet.

Local multiplayer: Helyi többjátékos mód.

2.1.4 Hivatkozások

Tárgy oldal: https://www.iit.bme.hu/oktatas/tanszeki_targyak/BMEVIIIAB02?language=hu

Feladatléírás: <https://www.iit.bme.hu/file/11582/feladat>

Feladatbeadó platform: <https://devil.iit.bme.hu:9181/hercules/>

GitHub repository: <https://github.com/janosbohus/projlab>

2.1.5 Összefoglalás

A dokumentum további részei ismertetik a játékkal kapcsolatos funkcionális és egyéb követelményeket. Az előbbieket megértését a use-case leírások segítik. A dokumentumban használt szakmai kifejezésekhez tartozik egy szótár is. A projekt elkészítéséhez szükséges információk a projekt tervben vannak összegyűjtve. Az értekezleteket, valamint a csapattagok tevékenységeivel kapcsolatos információkat a napló tartalmazza.

2.2 Áttekintés

2.2.1 Általános áttekintés

Pálya:

- Ezen helyezkedik el a játék összes objektuma.
- A pályán helyezkednek el a tektonok, ill. ahol nincs tekton, ott viszkózus réteg található.

Játékosok:

- Gombász vagy rovarász lehet.
- A gombász a gombakolóniának fejlődését irányítja.
- A rovarász egy rovar irányít

Energia, tápanyag:

- A kettő ekvivalens értékkel rendelkezik.
- Ugyanannyi tápanyagot kap egy rovar, ha megesz egy spórát, mint amennyi energiát a gombász a spórára költött.

Gombász:

- A gombász célja, hogy minél több gombatestet termeljen.
- *Action*-ök:
 - Gombatest építése
 - Gombatest fejlesztése
 - Gombafonal növesztése szomszédos tektonra
 - Spóra kilövése gombatestből

Gombakolónia:

- Egy gombász azon gombatestei és gombafonalai tartoznak egy gombakolóniába, amik össze vannak kötve gombafonallal.
- A gombafonalak szomszédos tektonokat kötnek össze.
- Egy gombakolóniába kell tartozon gombatest, különben elpusztulnak a fonalak.

Rovarász:

- A rovarászok fejenként egy rovar irányítanak.
- Célja, hogy minél több tápanyagot fogyasszon el.
- *Action*-ök:
 - Rovar mozgatása gombafonalon keresztül
 - Spóra elfogyasztása
 - Gombafonal elvágása

2.2.2 Funkciók

Tekton:

- A tektonok a pálya alapelemei, 1 tektonon:
 - legfeljebb 1 gombatest,
 - gombafonalak,
 - illetve rovarok lehetnek.
- Egy tektonnak legalább 2 és legfeljebb 12 szomszédja lehet.
- A kör végén egy tekton ketté válhat, ilyenkor:
 - a rajta lévő gombafonalak elszakadnak,
 - a rajta lévő gombatest és rovar(ok) valamelyik tektonra átkerülnek,
 - a rajta lévő spórák
 - ha van rajta gombatest, akkor a gombatesthez tartozó tektonra kerülnek
 - ha nincs, akkor a két tekton között elosztódnak.
- Többféle típusú tekton létezik:
 - van olyan, ahonnan a fonalak pár kör után felszívódnak,
 - van olyan, amin nem tud gomba nőni,
 - van olyan, amin csak egy fonál tud nőni.

Játékos:

- Egy játékos lehet gombász, vagy rovarász.
- 4, 6 vagy 8 játékos lehet egy játékban.

Gombász:

- Egy-egy gombafaj terjedését irányítja.
- Célja, hogy minél több gombatest fejlődjön ki (élő és halott gombatestek is számítanak).

Gombászok:

- A gombászok egymással versenyeznek.
- Az nyer, akinek a legtöbb gombatestje fejlődik ki a játék végére.

Gombafonal:

- Két szomszédos tektont köt össze.
- A gombász növeszthet új fonalat a körében már lent lévő fonalakkal szomszédosan.
- A rovarok csak gombafonalon tudnak közlekedni a tektonok között.
- Ha nem csatlakozik gombatesthez, elpusztul.

Gombatest:

- A gombász egy tektonon tudja elhelyezni, ha van ott fonál és megfelelő mennyiségű spóra található ott.
- Energiát termel a gombakolóniának, amit a gombász a *turn*-je kezdetén megkap.
- A gombász a termelt energiából különböző tulajdonságú spórákat tud venni, amiket a gombatesttel szomszédos tektonokra tud kilőni.
- Minél nagyobb szintű, annál több energiát termel a gombatest, és annál messzebbre tudja kilőni spóráit.
- Adott számú spóra kilövés után elpusztul.

Spóra:

- A spórát egy gombatestből lehet kilőni szomszédos tektonra.
- Energiát felhasználva különböző tulajdonságú spórákat lehet természeteni egy gombatesten, amiket a gombatest kilőhet egy szomszédos tektonra.
- Egy tektonon több gombász spórái is elhelyezkedhetnek.
- Több fajta létezik, melyek a rovarokat befolyásolják:
 - Lassítja a rovar, emiatt kevesebbet tudnak lépni a körükben.
 - Gyorsítja a rovar, emiatt többet tudnak lépni a körükben.
 - Több tápérték van benne, ezért fogyasztása előnyösebb a rovarnak.
 - Megbénítja a rovar, így a rovar kimarad 3 körből.
 - Megbénítja a rovar csáprágóját, így 3 körig nem tud fonalat elvágni.

Gombakolónia:

- Egy gombász azon gombatestei és gombafonalai tartoznak egy gombakolóniába, amik össze vannak kötve gombafonallal.

Rovar:

- Spórákat fogyaszt, amiből tápanyagot kap.
- Tektonok között csak gombafonalakon keresztül tud áthaladni.
- Csáprágójával képes elvágni gombafonalakat.

Rovarász:

- Egyetlen darab rovar irányít.
- Célja, hogy minél több spórát fogyasszon el.

Rovarászok:

- A rovarászok egymással versenyeznek.
- Az nyer, akinek a rovara a legtöbb spórát tudta lefogyasztani a játék végig.

2.2.3 Felhasználók

A játékot 4, 6, vagy 8 fő játszhatja- pontosan ugyanannyi játékos lesz gombász, mint rovarász.

2.2.4 Korlátozások

Kizárólag local multiplayer támogatott és csak a 2.2.3-ban definiáltak szerint lehetnek felhasználók. Nem valósidejű, hanem *turn-based*.

2.2.5 Feltételezések, kapcsolatok

A tárgy oldal rögzíti a dokumentum formális elvárásait, leadással kapcsolatos követelményeit. A feladatleírás tartalmazza a projekt, az elkészítendő játék alapszabályait, valamint a főbb elemeinek leírását.

A feladatbeadó platformon kell a megadott határidőig leadni a (rész)feladatokat.

A GitHub repositoryban vannak összegyűjtve a csapat számára legfontosabb információkat tartalmazó dokumentumok, valamint a feladathoz tartozó kód, maga a program megvalósítása.

2.3 Követelmények

2.3.1 Funkcionális követelmények

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Use-case	Komment
TKT001	Egy tekton két részre válhat, <i>round</i> végekor, véletlenszerűen. Ekkor a rajta lévő fonalak elpusztulnak.	Megnézzük, hogy kettévált-e.	MUST	Feladatléírás	Kör vége	
TKT002	Van olyan tekton, amin <i>turn</i> végekor elpusztul az összes gombafonal.	Megnézzük elpusztult-e gombafonal egy ilyen tektonon.	MUST	Feladatléírás	-	
TKT003	Van olyan tekton, amire nem tud gombatest nőni.	Megnézzük, hogy nem tud-e nőni gombatest.	MUST	Feladatléírás	Gombok irányítása	
TKT004	Van olyan tekton, amin csak egy gombásznak lehet fonala.	Megnézzük, hogy csak egy gombásznak lehet-e fonala.	MUST	Feladatléírás	-	
TKT004	Van olyan tekton, amin adott idő után felszívódnak a gombafonalak	Megnézzük, hogy az adott idő elteltével tényleg felszívódnak-e a gombafonalak	MUST	Feladatléírás	-	
RVR001	A rovar tud mozogni a fonalak mentén.	Rovart megpróbáljuk mozgatni két tekton között, amik össze vannak kötve fonallal.	MUST	Feladatléírás	Rovarok irányítása	
RVR002	A rovar csak a fonalakon tud közlekedni.	Kipróbáljuk, hogy át tud-e menni a fonalakon, és máson pedig nem.	MUST	Feladatléírás	Rovarok irányítása	

RVR003	A rovar el tudja vágni a fonalat.	Odamegy a rovar a tektonra, ahol van fonal, és elvágja.	MUST	Feladatleírás	Rovarok irányítása	
RVR004	A rovar meg tudja enni a spórákat.	Odamegy a rovar egy tektonra, ahol van spóra és megeszi, ezzel tápanyagot szerez.	MUST	Feladatleírás	Rovarok irányítása	
GMB001	Gomba tud spórát dobni a szomszédos tektonokra.	Spórát dobunk szomszédos tektonra.	MUST	Feladatleírás	Gombák irányítása	
GMB002	Gombatest tud szintet lépni, ez energiába kerül.	Gombatesttel szintet lépünk, megnézzük, hogy az energia levonásra került-e.	MUST	Feladatleírás	Gombák irányítása	
GMB003	Gombász választott irányba növeszthet egy gombatestből egy másik fonállal szomszédos tektonra fonalat.	Fonlat növesztünk szomszédos tektonra.	MUST	Feladatleírás	Gombák irányítása	
GMB004	Ha egy fonál kapcsolata megszakad minden gombatesttel, akkor az néhány körön belül elpusztul.	Megnézzük elpusztul-e a fonal ha megszakad a kapcsolata a gombatesttel.	MUST	Feladatleírás	-	
GMB005	Megfelelő mennyiségű spóra hatására, új gombatest keletkezik egy fonalon.	Megnézzük új gombatest keletkezik-e.	MUST	Feladatleírás	Gombák irányítása	
GMB006	A gombatest adott számú spóradozás után meghal.	Megnézzük meghal-e a gombatest.	MUST	Feladatleírás	Gombák irányítása	

GMB007	A spóradobás energiába kerül.	Megnézzük, kevesebb energiája lesz-e, ha spórát dobunk.	SHOULD	Csapat	Gombok irányítása	
SPO001	Többféle spóra létezik, melyeket a gomba testek dobhatnak szomszédos tektonra.	Gombatestből spórát dobunk, szomszédos tektonra.	MUST	Feladatleírás	Gombok irányítása	
SPO002	A spóra fajták különböző energiába kerülnek.	Spóradobásnál más spóra fajtáknál különböző értékű energiát von le.	SHOULD	Csapat	-	
SPO003	A spórafajták különböző tápértékkel rendelkeznek.	Rovar különböző spórák elfogyasztásánál más-más tápértéket kap.	MUST	Feladatleírás	-	
SPO004	Olyan spóra, amely megevésekor gyorsítja a rovarokat. (kisebb tápérték)	Megnézzük, hogy a rovar gyorsabb lesz-e, ha megeszi.	MUST	Feladatleírás	Spóra dobása	
SPO005	Olyan spóra, mely megevésekor lassítja a rovarokat. (nagyobb tápérték)	Megnézzük, hogy a rovar lassabb lesz-e, ha megeszi.	MUST	Feladatleírás	Spóra dobása	
SPO006	Olyan spóra, mely megevésekor megbénítja a rovarokat néhány körre. (nagyobb tápérték)	Megnézzük, hogy a rovar megbénul-e, ha megeszi.	MUST	Feladatleírás	Spóra dobása	
SPO007	Olyan spóra, mely megevése után a rovarok egy ideig nem képesek fonalat vágni . (közepes tápérték)	Megnézzük, hogy a rovar nem tud-e fonalat elvágni ha megeszi	MUST	Feladatleírás	Spóra dobása	

MAP001	A pálya egymással összekötött tektonokat tartalmaz, melyek között víz van.	Ellenőrizzük, hogy össze vannak-e kötve a tektonok	MUST	Feladatleírás	-	
MAP002	A játék indításakor véletlenszerű pálya generálódik, melyben a tektonok és kapcsolataik randomizáltak.	Megnézzük, hogy többféle pálya generálódik-e.	SHOULD	Csapat	Játék kezdése	
MAP003	Egyes tektonfélék kisebb/nagyobb valószínűséggel generálódnak, mint mások.	Megnézzük, hogy ugyanolyan arányban vannak-e jelen a pályán.	SHOULD	Csapat	Játék kezdése	
MAP004	Minden játékosnak van kezdésből néhány gombája és fonala.	Megnézzük, hogy új játéknál a gombászok gombokkal kezdenek-e.	SHOULD	Csapat	Játék kezdése	
MAP005	Kezdetkor legyenek olyan gombok is, amelyek egyik játékoshoz sem tartoznak.	Megnézzük, hogy vannak-e olyan gombok a pályán amik nem tartoznak egyik játékoshoz sem.	MAY	Csapat	Játék kezdése	
GME001	A játékosok körökre osztva felváltva jönnek egymás után.	Megnézzük, hogy tényleg egymás után jönnek-e a játékosok.	SHOULD	Csapat	Kör vége	
GME002	A játék előre meghatározott számú kör után véget ér.	Megnézzük véget ér a játék X db kör után.	SHOULD	Csapat	Kör vége	
GME003	A játék végén az a játékos a nyertes, akinek a legtöbb gombatest volt összesen, illetve a legtöbb tápanyagot fogyasztotta el.	Megnézzük, hogy az lett-e a nyertes, aki eleget tett ezeknek a feltételeknek.	MUST	Feladatleírás	-	

2.3.2 Erőforrásokkal kapcsolatos követelménye

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Komment
LOGH001	A feladatot Java nyelven készítjük el.	Leadások előtt fordítás, futtatás, csapattagok felülvizsgálata.	MUST	Tárgykövetelmény, csapat döntés	
LOGH002	A forrásprogramnak a kari felhőben biztosított környezetben, az ott megtalálható JDK alatt lefordíthatónak és futtathatónak kell lennie.	Leadások előtt a felhőben futtatás.	MUST	Tárgykövetelmény	
LOGH003	Alapvető perifériák (egér, billentyűzet).	Futtatás előtt a perifériák ellenőrzése.	SHOULD	Csapat döntése.	
LOGH004	Megfelelő mennyiségű szabad tárhely.	Futtatás előtti szabad tárhely lekérése.	SHOULD		Ellenkező esetben a program elindulhat, de a leállásmentes működés nem garantált.
LOGH005	Windows 10-en ajánlott a futtatás.	Beadás előtt Windows 10 operációs rendszeren futtatás.	MAY	Csapat döntése.	Más operációs rendszeren is futthat, de ez nem garantált.
LOGH006	Meg kell adni valamennyi installálási útmutatást és kezelési leírásokat.	Beadás előtt a csapattagok ellenőrzik.	MAY	Tárgykövetelmény	

2.3.3 Átadással kapcsolatos követelmények

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Komment
LOGS001	A dokumentumokat a "Hercules" feladat beadó rendszerben le kell adni a határidőig.	Részfeladatért felelős csapattag ellenőrzi.	SHOULD	Tárgy Oldal	
LOGS002	A dokumentumokat nyomtatottan, átlátszó műanyag irattartóban le kell adni az I épület földszintjén, általában hetfőnként.	A feladatot leadó csapattag ellenőrzi.	SHOULD	Tárgy Oldal	
LOGS003	A dokumentum fedőlapja a minta szerinti.	Részfeladatért felelős csapattag ellenőrzi.	MUST	Tárgy Oldal	
LOGS004	A dokumentum tartalmazza a naplót.	Részfeladatért felelős csapattag ellenőrzi.	MUST	Tárgy Oldal	
LOGS005	A napló tartalmazza az előző beadás óta eltelt időszak történéseit időrendben. A naplóból egyértelműen ki kell derülnie, hogy az egyes anyagrészeket ki és mennyi idő alatt készítette.	Minden csapattag felelős a saját naplóbejegyzéseiért.	MUST	Tárgy Oldal	
LOGS005	Minden beadandó anyagot az egyes feladatokhoz elérhető sablonok alapján kell elkészíteni.	Részfeladatért felelős csapattag ellenőrzi.	MUST	Tárgy Oldal	
LOGS006	Valamennyi lap oldalszámozással ellátott, tartalmazza az anyag címét, a csapat nevét és a címlapon szereplő dátumot.	Részfeladatért felelős csapattag ellenőrzi.	SHOULD	Tárgy Oldal	

2.3.4 Egyéb nem funkcionális követelmények

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Komment
LOGH001	A szoftvernek könnyen tesztelhetőnek kell lennie.	Tesztek elkészítése.	SHOULD	Tárgy oldal	
LOGH002	A forráskód nem függhet külső könyvtártól.	Leadások előtt a csapattagok átnézik a kódot.	MUST	Tárgy oldal	
LOGH003	A program a felhasználó által kiadott utasításokat végrehajtja.	Futtatás, utasítások eredményének ellenőrzése.	MAY	Tárgy oldal	

2.4 Lényeges use-case-ek

2.4.1 Use-case leírások

Use-case neve	Új játék indítása
Rövid leírás	A felhasználó indíthat új játékot 4, 6, vagy 8 játékosos módban.
Aktorok	Felhasználó(k)
Forgatókönyv	A felhasználó megnyomja a "játék indítása" gombot, és kiválasztja a játékosok számát, illetve egyéb beállításokat. Ekkor új pálya generálódik, majd elkezdődik az első játékos köre.

Use-case neve	Kör vége
Rövid leírás	A felhasználó a saját körét bármikor befejezheti annak során.
Aktorok	Felhasználó(k)
Forgatókönyv	A felhasználó megnyomja a "kör vége" gombot, és ezzel a köre véget ér, a következő játékos jön.

Use-case neve	Gombász: spóra dobása
Rövid leírás	Egy gombász játékos a saját körében spórát dob egy szomszédos tektonra energiáért cserébe.
Aktorok	Felhasználó(k)
Forgatókönyv	A gombász a saját körében kiválasztja a "spóra dobása" akciót, és amennyiben van elég energiája, egy szomszédos tektont, illetve a spóra fajtáját. Itt egy új spóra jelenik meg.

Use-case neve	Gombász: gomba fejlesztése
Rövid leírás	Egy gombász játékos a saját körében kiválaszt egy gombát, mely elegendő energiáért cserébe szintet lép.
Aktorok	Felhasználó(k)
Forgatókönyv	A gombász a saját körében kiválasztja a "szintlépés" akciót, és amennyiben van elég energiája, egy gombatestet. Ez a gombatest szintet lép.

Use-case neve	Gombász: fonal növesztése
Rövid leírás	Egy gombász játékos a saját körében kiválaszt olyan tektont, amely mellett van gombafonala. Itt új gombafonal nő.
Aktorok	Felhasználó(k)
Forgatókönyv	Egy gombász játékos a saját körében kiválaszt olyan tektont, amely mellett van gombafonala. Itt új gombafonal nő.

Use-case neve	Rovarász: rovar irányítása
Rövid leírás	Egy rovarász a saját körében kiválaszt egy, a rovarával fonalak mentén szomszédos tektont, és ide lépteti a rovarját.
Aktorok	Felhasználó(k)
Forgatókönyv	Egy rovarász a saját körében kiválaszt egy, a rovarával fonalak mentén szomszédos tektont, és ide lépteti a rovarját.

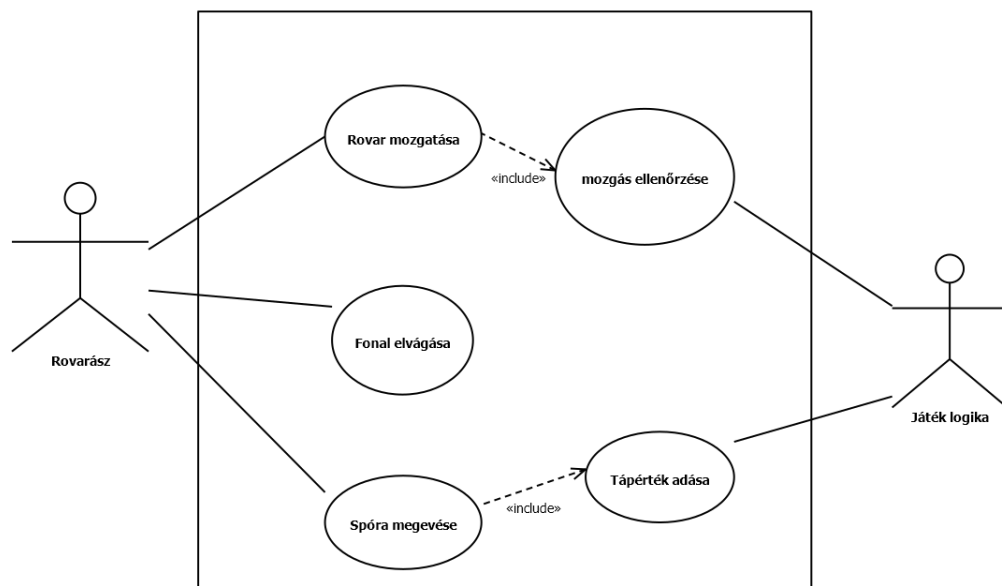
Use-case neve	Rovarász: fonal elvágása
Rövid leírás	A rovarász a saját körében elvághat egy olyan gombafonalat, amelyen éppen a rovára áll.
Aktorok	Felhasználó(k)
Forgatókönyv	Egy rovarász a saját körében a “fonal elvágása” opciót választja. Ekkor az(ok) a fonal(ak) melyen áll elvágódnak.

Use-case neve	Rovarász: spóra megevése
Rövid leírás	Egy rovarász a saját körében megehet egy olyan spórát, amely azonos tektonon van a rovarával.
Aktorok	Felhasználó(k)
Forgatókönyv	Egy rovarász a saját körében a “spóra megevése” opciót választja. Ekkor az azonos tektonon lévő spórákat a rovar megeszi.

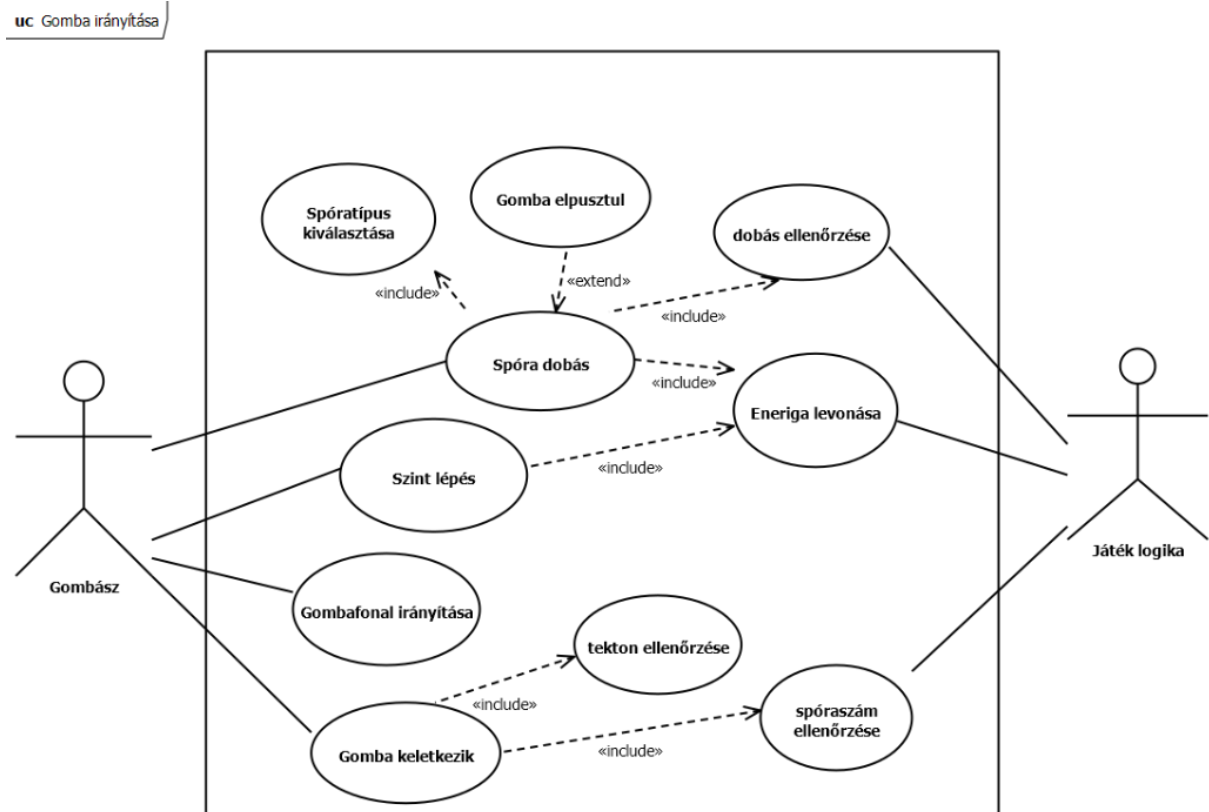
2.4.2 Use-case diagram

Rovarok irányítása diagram:

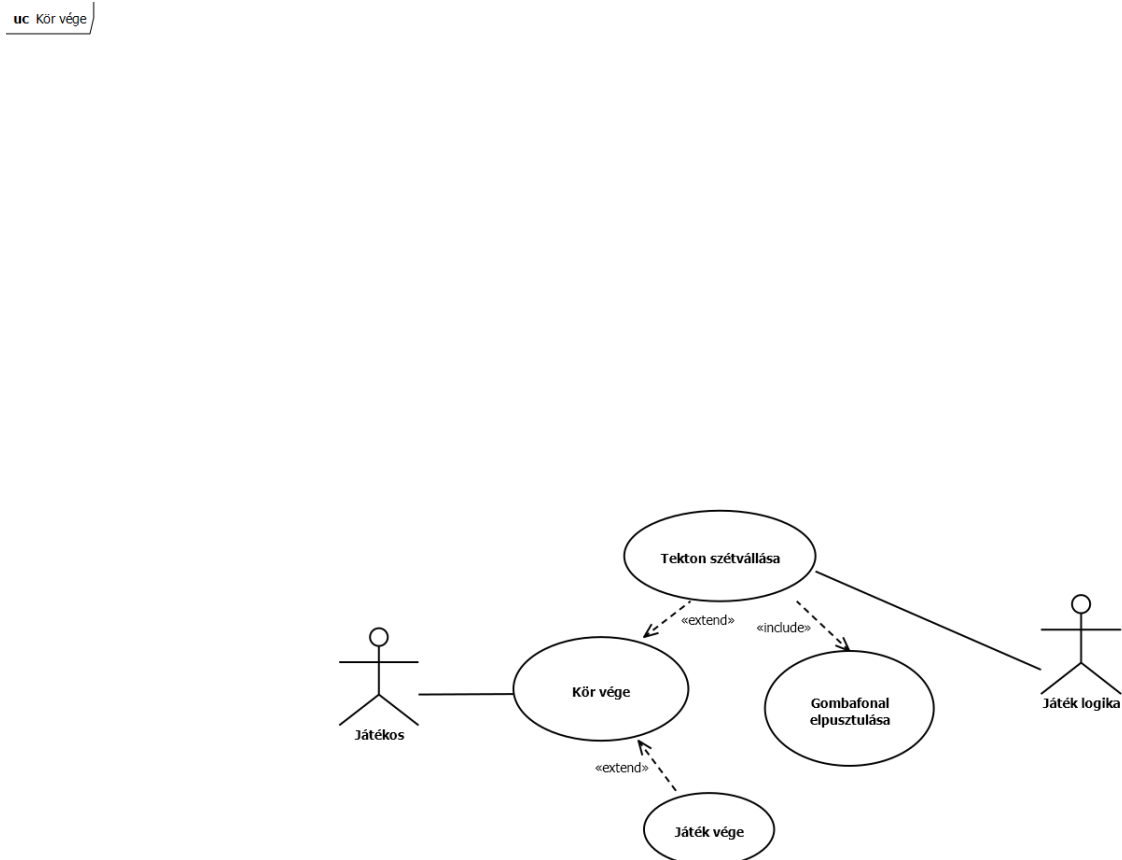
uc: Rovar irányítása



Gombák irányítása diagram:

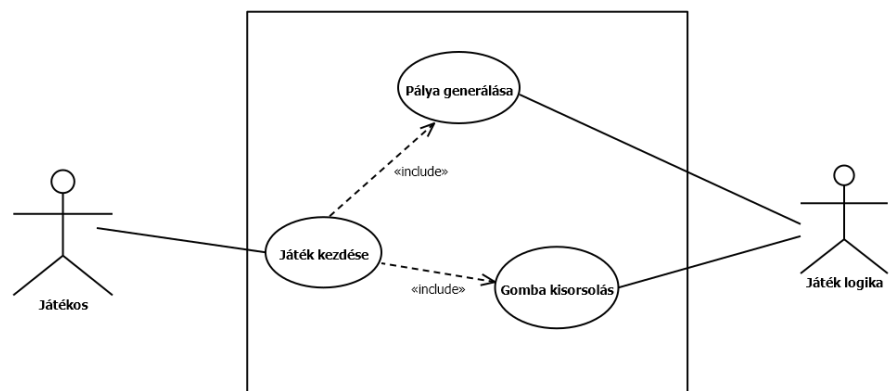


Kör vége diagram:



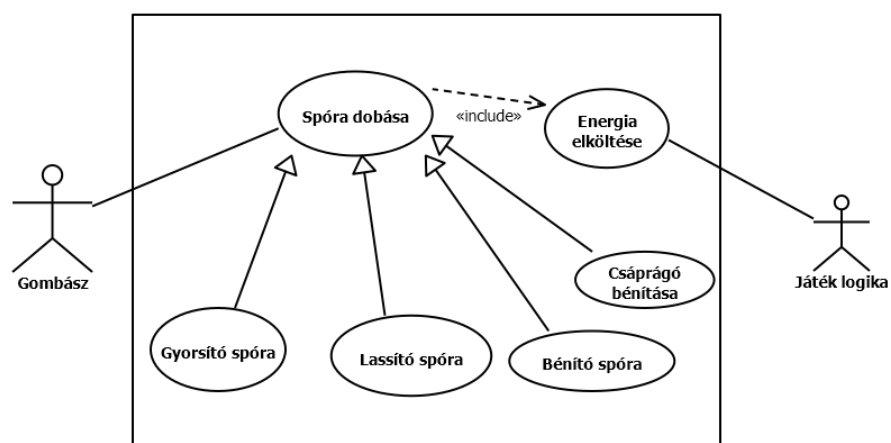
Játék kezdése diagram:

uc Új játék



Spóra dobása diagram:

uc Spóra dobás



2.5 Szótár

Energia	Gombászok elsődleges erőforrása
Fungorium	A kitalált bolygó, ahol a játék elhelyezkedik
Gombafajta	Egy gombász által növesztett összes organizmus
Gombafonal	Gombatestekből nő és a tektonok közötti áthidalást teszi lehetővé
Gombakolónia	Azok az egy gombafajtába tartozó organizmusok, amik gombafonallal össze vannak kötve
Gombász	Egy gombafajtát irányít
Gombatest	Tektonokra építhetik gombászok, az számít a legjobb gombásznak akinek a legtöbb gombateste nőtt
Rovar	Életcélja, hogy minél több tápanyagot fogyasztson el
Rovarász	Egy rovar irányít
Spóradobás	Spórák eljuttatása gombatestből egy szomszédos (fejlettebb gombatest esetén akár távolabbi) tektonra
Spóra	Gombatestek reprodukcióját teszik lehetővé, valamint a rovarok meg tudják enni, ezzel tápanyagot és esetleg pozitív illetve negatív hatásokat szerezhetnek
Tápanyag	Spórák rendelkeznek tápanyaggal, az számít a legjobb rovarásznak, akinek a rovára a legtöbbet fogyasztja el
Tekton	Ezekon helyezkedik el Fungorium élővilága
Víz	A tektonok közötti résen víz található

2.6 Projekt terv

Feladat	Felelős személy	Feladat határideje
csapatalkítás	-	feb. 14. 12:00
Követelmény, projekt, funkcionalitás	Bohus	feb. 24. 14:15
Analízis modell (I. változat)	Dúcz	márc. 3. 14:15
Analízis modell (II. változat)	Galambos	márc. 10. 14:15
Szkeleton tervezése	Horváth	márc. 17. 14:15
Szkeleton elkészítése	Végvári	márc. 24. 14:15
Prototípus koncepciója	Bohus	már. 31. 14:15
Részletes tervek	Dúcz	ápr. 14. 14:15
Prototípus elkészítése	Galambos	ápr. 28. 14:15
Grafikus változat tervei	Horváth	máj. 5. 14:15
Grafikus változat elkészítése	Végvári	máj. 19. 14:15
Egyesített dokumentáció	Bohus	máj 23. 12.00

Részenként a felelős személyeket csapatmegbeszélésen választottuk ki- ők bonyolítják le a rész feladattal kapcsolatos főbb tevékenységeket.

A dokumentumot Google Docs segítségével írjuk, legfőképp az egyidejű szerkeszthetőség és a verziókezelés miatt.

A forráskódokat a GitHub felületen tesszük közzé a csapattagok.

A fejlesztőkörnyezetet nem kötjük meg, minden csapattag választhat.

2.7 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2025.02.18. 12:00	1 óra	Bohus Galambos Horváth Végvári	Értekezlet, feladat értelmezése. Döntés: Meetingek hétfő délután és péntek délelőtt lesznek.
2025.02.18. 16:30	1 óra	Bohus	Tevékenység: Funkciók írása
2025.02.18. 16:30	0.5 óra	Horváth	Tevékenység: Funkciók írása
2025.02.19. 12:00	2 óra	Bohus Galambos Horváth Végvári Dúcz	Értekezlet: Döntés: Feladat megoldásának szétosztása a csapattagok között
2025.02.19. 16:00	1 óra	Horváth	Tevékenység: Áttekintések, követelmények megírása, már megírt részek kiegészítése
2025.02.19 17:50	1 óra	Galambos	Tevékenység: Követelmények írása
2025.02.19 20:00	2 óra	Végvári	Tevékenységek: követelmények, funkcionalitás írása
2025.02.20 12:00	1 óra	Végvári	Tevékenységek: követelmények, funkcionalitás írása
2025.02.20 15:00	2 óra	Horváth	Tevékenységek: Projekt terv írása Követelmények írása
2025.02.20 11:00	2.5 óra	Bohus	Tevékenységek: funkciók átnézése, use case diagramok írása
2025.02.21 11:00	2 óra	Dúcz	Tevékenységek: hibák javítása, követelmények írása

2025.02.21 14:00	1 óra	Bohus Galambos Horváth Végvári Dúcz	Értekezlet. Döntések: játékosok számossága, rovar számossága, új játék use case
2025.02.21 19:00	1 óra	Dúcz	Tevékenységek: use-casek írása, átnézés, hibajavítás
2025.02.21 20:00	1 óra	Végvári	Tevékenységek: Szótár
2025.02.22 18:00	0.5 óra	Végvári	Tevékenységek: Funkcionális követelmények írása
2025.02.22 20:00	2 óra	Horváth	Tevékenységek: Dokumentum részletes áttekintése, formázása Hibák javítása
2025.02.23. 10:00	1 óra	Galambos	Tevékenység: Szótár írása, dokumentum áttekintése
2025.02.23 12:00	0.5 óra	Végvári	Tevékenységek: Diagramok írása
2025.02.23 14:00	0.5 óra	Bohus	Tevékenységek: Diagramok írása