

## 6. Szkeleton beadás

5 – runtime\_error

Konzulens:

Dobos-Kovács Mihály

### Csapattagok

Mizser Ádám Zoltán

Tepliczky Olivér

Fekete Álmos Valér

Váradi Kristóf

Sasvári Szabolcs Attila

SHKGZW

WB6LC5

KR5WPC

BP17IB

TWOZG6

[mizser.adam@gmail.com](mailto:mizser.adam@gmail.com)

[tepliczkyo@edu.bme.hu](mailto:tepliczkyo@edu.bme.hu)

[feketealmos0@gmail.com](mailto:feketealmos0@gmail.com)

[kristofvaradi@edu.bme.hu](mailto:kristofvaradi@edu.bme.hu)

[szabolcs.attila.sasvari@edu.bme.hu](mailto:szabolcs.attila.sasvari@edu.bme.hu)

2023.04.03.

## 6.1 Fordítási és futtatási útmutató

### 6.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Main.java	1311 Byte	2023.04.08.	A játékba való belépésért, a bemenet kezeléséért felelős osztály implementációja.
Game.java	8219 Byte	2023.04.08.	A Játék(Game) osztály skeleton implementációja.
Breakable.java	2702 Byte	2023.04.08.	A Breakable skeleton implementációja.
Cistern.java	2520 Byte	2023.04.08.	A Cistern skeleton implementációja.
Direction.java	646 Byte	2023.04.08.	A Direction skeleton implementációja.
Element.java	5793 Byte	2023.04.08.	Az Element skeleton implementációja.
Network.java	4169 Byte	2023.04.08.	A Network skeleton implementációja.
Pipe.java	2370 Byte	2023.04.08.	A Pipe skeleton implementációja.
Pump.java	1051 Byte	2023.04.08.	A Pump skeleton implementációja.
Source.java	1953 Byte	2023.04.08.	A Source skeleton implementációja.
Manipulator.java	3104 Byte	2023.04.08.	A Manipulator skeleton implementációja.
ManipulatorSaboteur.java	1063 Byte	2023.04.08.	A ManipulatorSaboteur skeleton implementációja.
ManipulatorTechnician.java	2017 Byte	2023.04.08.	A ManipulatorTechnician skeleton implementációja.
Player.java	2893 Byte	2023.04.08.	A Player skeleton implementációja.
Technician.java	5536 Byte	2023.04.08.	A Technician skeleton implementációja.
SkeletonController.java	38453 Byte	2023.04.08.	A SkeletonController skeleton implementációja.

### 6.1.2 Fordítás

Navigáljunk a forrásmappa 'main/java/org/runtimeerror' mappába. A program fordítását a következő paranccsal tehetjük meg:

```
javac Main.java controller/Game.java model/map/Breakable.java
model/map/Cistern.java model/map/Direction.java
model/map/Element.java model/map/Network.java
model/map/Pipe.java model/map/Pump.java model/map/Source.java
```

```
model/players/Manipulator.java
model/players/ManipulatorSaboteur.java
model/players/ManipulatorTechnician.java
model/players/Player.java model/players/Technician.java
skeleton/SkeletonController.java
```

Az így kapott kimenet már fordítható.

### 6.1.3 Futtatás

Navigáljunk feljebb a 'main/java' mappába. A lefordított programot a következő paranccsal futtathatjuk:

```
java org.runtimeerror.Main
```

## 6.2 Értékelés

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Fekete Álmos Valér	KR5WPC	20%
Mizser Ádám Zoltán	SHKGZW	20%
Tepliczky Olivér	WB6LC5	20%
Sasvári Szabolcs Attila	TWOZG6	20%
Váradi Kristóf	BP17IB	20%

### 6.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Részvevők	Leírás
2023.04.07. 20:00	0,5 óra	Tepliczky Mizser Váradi Sasvári Fekete	<p>Értekezlet. Döntés: Mizser megcsinálja a program kimenetének és a tesztek futtatási folyamatainak vázát</p> <p>-----</p> <p>Határidő: 04.10. 00:00 Elkészült: 04.08. 20:00</p>
2023.04.08. 17:00	3 óra	Mizser	<p>Tevékenység: osztályok és metódusaik szignatúrájának létrehozása, a main metódus tartalmának megírása.</p>
2023.04.11. 20:00	1,5 óra	Tepliczky Mizser Váradi Sasvári Fekete	<p>Értekezlet. Döntés: A csapat tagjai kollaboratív módon csinálják az elvégzendő feladatokat. Mizser: a Game metódusainak és logikájának megvalósítása. Tepliczky: a Breakable, Cistern, Direction és Network metódusainak megvalósítása. Sasvári: az Element, Pipe, Pump, Source metódusainak megvalósítása Fekete: a Player, Manipulator, ManipulatorSaboteur osztályok metódusainak megvalósítása. Váradi: a ManipulatorTechnician, Technician és SkeletonController megvalósítása.</p> <p>-----</p> <p>Határidő: 04.17. 13:00</p>

			Elkészült: 04.17. 12:00
2023.04.16. 8:00	12 óra	Mizser	A Game összes metódusának és logikájának megvalósítása, az eddig meglévő kód bázis ellenőrzése.
2023.04.16. 10:00	14,5 óra	Tepliczky	A Breakable, Cistern, Direction és Network metódusainak megvalósítása.
2023.04.16. 10:00	14,5 óra	Sasvári	Az Element, Pipe, Pump, Source metódusainak megvalósítása, az eddigi változtatások ellenőrzése
2023.04.16. 11:30	15 óra	Fekete	A Player, Manipulator, ManipulatorSaboteur osztályok metódusainak megvalósítása.
2023.04.16. 15:00	8 óra	Váradi	A ManipulatorTechnician, Technician és SkeletonController megvalósítása.
2023.04.17 7:00	4 óra	Váradi	Dokumentumszerkesztés, a beadandó munka ellenőrzése, a futtatás helyességének ellenőrzése.