

Dokumentáció

10_WeebGang

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék.....	2
1. Követelmények.....	3
1.1 Funkcionális követelmények:.....	3
1.2 Nem funkcionális követelmények:.....	3
2. Use Case Diagram.....	3
3. Use Case táblázatok.....	4
Pálya kiválasztása.....	4
Játék elindítása.....	5
Kép feldarabolása.....	6
Kép letöltése.....	7
4. Osztály diagram.....	8

1. Követelmények

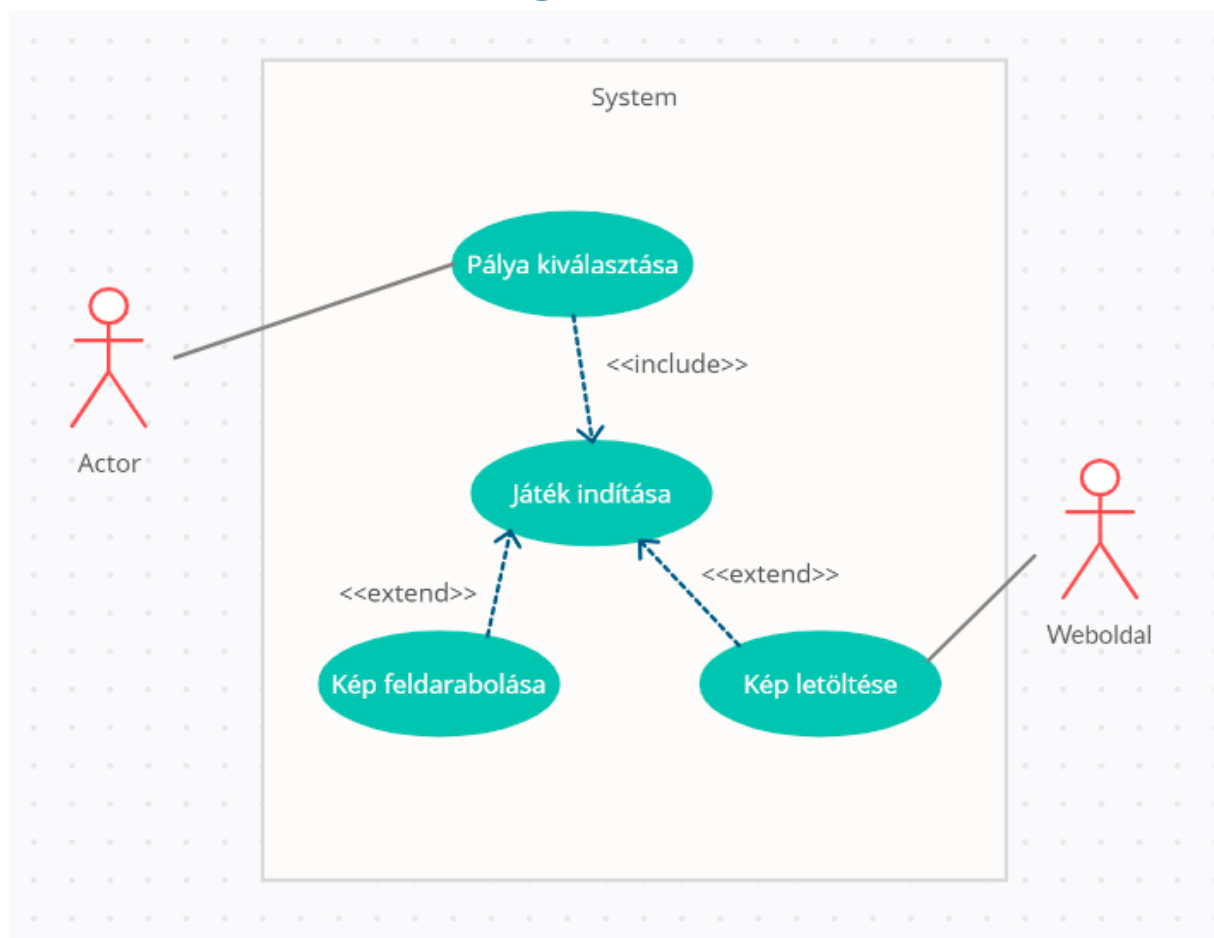
1.1 Funkcionális követelmények:

- Jpg és png képeket fogad el és dolgoz fel.
- Puzzle darabok egérrel való mozgatása.
- Nem megfelelő helyre tett puzzle darab visszaugrik kezdő helyére.
- A megfelelő helyre tett puzzle darab nem ugrik vissza a helyére.
- A képeket képarány szerint darabolja fel a program.
- A kép az eredeti felbontását megtartja.

1.2 Nem funkcionális követelmények:

- C++ -ban és Unreal Engine-ben van írva a program.
- A képeket gyorsan töltse be a program.
- Rendszerfejlesztés és dokumentáció use case-k használatával történik.
- Nem juthatunk hozzá a rendszer felhasználóinak személyes adataihoz.

2. Use Case Diagram



3. Use Case táblázatok

Név	Pálya kiválasztása	
Követelmény	-	
Cél	A felhasználó által kiválasztott pályát betölti.	
Előfeltétel	-	
Sikeres lefutás	A kiválasztott pálya elindítása.	
Sikertelen lefutás	A rendszer visszautasítja a pálya kiválasztását.	
Elsődleges aktor	Felhasználó	
Másodlagos aktor	Rendszer	
Kiváltó esemény	A felhasználó elindítja a pálya kiválasztása funkciót.	
Fő lépések	Lépés	Tevékenység
	1	A felhasználó elindítja a pálya kiválasztása funkciót.
	2 include:: Játék elindítása	
	3	A kiválasztott pálya elindítása.
Kiegészítések	Lépés	Elágazó tevékenység
	3.1	A rendszer visszautasítja a pálya kiválasztását.

Név	Játék elindítása	
Követelmény	-	
Cél	A rendszer elindítja a játékot.	
Előfeltétel	-	
Sikeres lefutás	A rendszer elindítja a játékot.	
Sikertelen lefutás	A rendszer nem indítja el a játékot.	
Elsődleges aktor	Rendszer	
Másodlagos aktor	-	
Kiváltó esemény	Rendszer elindítja a játék elindítása funkciót.	
Fő lépések	Lépés	Tevékenység
	1	Rendszer elindítja a játék elindítása funkciót.
	2	Kiválasztott kép betöltése.
	3	A rendszer elindítja a játékot.
Kiegészítések	Lépés	Elágazó tevékenység
	2.1	Kép letöltése, ha nincs letöltve.
	2.2	Kép feldarabolása, ha még nincs.
	3.1	A rendszer nem indítja el a játékot.

Név	Kép feldarabolása	
Követelmény	-	
Cél	A kiválasztott kép darabokra vágása.	
Előfeltétel	-	
Sikeres lefutás	A kiválasztott kép darabokra vágása.	
Sikertelen lefutás	A kiválasztott kép nem kerül darabokra vágásra.	
Elsődleges aktor	Rendszer	
Másodlagos aktor	-	
Kiváltó esemény	A rendszer elindítja a kép feldarabolása funkciót.	
Fő lépések	Lépés	Tevékenység
	1	A rendszer elindítja a kép feldarabolása funkciót.
	2	A rendszer megkapja a kiválasztott képet.
	3	A kiválasztott kép darabokra vágása.
Kiegészítések	Lépés	Elágazó tevékenység
	2.1	A rendszer nem tudja darabokra vágni a képet.

Név	Kép letöltése	
Követelmény	-	
Cél	A kiválasztott kép letöltése.	
Előfeltétel	Internet kapcsolat.	
Sikeres lefutás	A kiválasztott kép letöltése.	
Sikertelen lefutás	A kiválasztott kép nem töltődik le.	
Elsődleges aktor	Rendszer	
Másodlagos aktor	Weboldal	
Kiváltó esemény	A rendszer elindítja a kép letöltése funkciót.	
Fő lépések	Lépés	Tevékenység
	1	A rendszer elindítja a kép letöltése funkciót.
	2	A weboldal elküldi a kiválasztott képet.
	3	A kiválasztott kép letöltődik.
Kiegészítések	Lépés	Elágazó tevékenység
	3.1	A rendszer nem tudja letölteni a képet.

4. Osztály diagram

