Halállabirintus – Program igény

Tartalomjegyzék

[Elképzelés 1](#_Toc155730265)

[Specifikáció 1](#_Toc155730266)

[Fejlesztési környezet 1](#_Toc155730267)

[Struktúra, Algoritmus 1](#_Toc155730268)

[Tesztesetek 1](#_Toc155730269)

# Elképzelés

Egy asztali alkalmazást szeretnék, ami a Halállabirintus című kalandregényt teszi interaktív formában játszhatóvá. A program használatával egy papírt, egy grafit ceruzát és óriás mennyiségű kockadobást, fejszámolást szeretnék megspórolni újrajátszásonként.

A könyv ezen a linken érhető el: <http://users.atw.hu/kaland-ok/KJK_01_Halallabirintus.pdf>

# Specifikáció

# Fejlesztési környezet

* IDE: Apache NetBeans
  + Java with Ant
* Java verzió: JDK-17

# Futtatási Környezet

* Operációs rendszer: Windows

# Struktúra, Algoritmus

# Tesztesetek

Egy egy helyszín meglátogatása során a következő események történnek meg:

* Ellenörzés:
  + Szükséges tárgyak megléte
* Tárgyak elvétele
* Csaták megvívása vagy kockadobás
* Irány választhatósága

A GUI a HL osztály statikus függvényein keresztül irányítja a játékot.

Példa egy tesztesetre:

Függvény -> input(207): output(false) – Működik/Nem működik