Halállabirintus – Program igény

Tartalomjegyzék

[Elképzelés 1](#_Toc155920916)

[Játékmenet 1](#_Toc155920917)

[Fejlesztési környezet 1](#_Toc155920918)

[Futtatási Környezet 2](#_Toc155920919)

[Specifikáció 2](#_Toc155920920)

[Grafikus felület 2](#_Toc155920921)

[Logikai osztály 2](#_Toc155920922)

[Adattípusok 2](#_Toc155920923)

[Tesztesetek 2](#_Toc155920924)

# 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>

# Játékmenet

Egy-egy helyszín meglátogatása során a következő események történnek meg:

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

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

# Fejlesztési környezet

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

# Futtatási Környezet

* Operációs rendszer: Windows

# Specifikáció

## Grafikus felület

Feladatai:

* A történetszál kiválasztható irányainak megjelenítése
* A történet szál irányainak kiválaszhatósága
* A karakter és a helyszín információinak megjelenítése
* Végigvezetni a játékost a történeten a megfelelő interakciókal

## Logikai osztály

Feladatai:

* A helyszínek és a karakter adatainak tárolása
* A játék teljes logikai végigjátszhatóságának biztosítása függvények, metódusok által (Főmenű, Beállítások megváltoztatása, Játék betöltése, Játék elkezdése, Játék újraindítása, stb.)

## Adattípusok

Az osztályként létrehozott adattípusok lehetővé teszik a történet bővíthetőségét olyan paraméterek mentén, amikkel a többi helyszín is rendelkezik.

Eddig elkészült adattípusok nevei:

* Helyszin
* Utvonal

Tervezés alatt lévő adattípusok:

* Targy
* Ellenseg
* InventoryItem
* Csata
* Elvesz
* Tortenhet
* Tudasanyag
* TargyAr
* Vege

# Tesztesetek

* A játékos csak olyan helyszínre tud elmenni, amihez teljesítette az ahhoz tartozó feltételeket.
* Ha van ellenfél, a játékos megvív azokkal, amint megérkezik a helyszínre
* Ha a helyszínen használni kell a dobókockát, a játékos nem tud tovább lépni, amíg nem használta
* Csak olyan helyszínek jelennek meg, amiket a játékos választani tud.