

Követelmények, projekt funkcionalitás

35 – *pupakok*

Konzulens:

Koczó Attila

Csapattagok:

Tarsoly Levente
Németh Gergely
Schulcz Gábor
Czotter Benedek
Hermann Máté Béla

E1IK75
TA9G0R
EP3I9R
TFB4FY
T83K5I

tarsolyl@edu.bme.hu
gergo.h.nemeth@gmail.com
schulcz.gabor6@gmail.com
czottibeni@gmail.com
mate3829@gmail.com

2024.03.03.

2. Követelmény, projekt, funkcionalitás

2.1 Bevezetés

2.1.1 Cél

A dokumentum célja, hogy bemutassa és összefoglalja a “pupakok” csapat által készített implementációját a “Logarléc” feladatnak. A dokumentum betekintést nyújt továbbá a csapatunk gondolat menetébe, hogy hogyan is értelmeztük a feladatunkat és hogyan próbáltuk a lehető legjobban megvalósítani azt.

2.1.2 Szakterület

Egy szórakoztató célú számítógépes játék elkészítése, amely tökéletes a szabadidő eltöltésére és amely a lehető legjobban megfelel a megadott specifikációknak.

2.1.3 Definíciók, rövidítések

TVSZ - Tanulmányi és Vizsgaszabályzat (Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem)

Műegyetem - Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem

PL. - például

FFP - Filtering Face Piece

2.1.4 Hivatkozások

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

<https://www.iit.bme.hu/file/13619/2-k%C3%B6vetelm%C3%A9ny-projekt-funkcionalit%C3%A1s>

<https://gaphor.org/> (use case diagram elkészítéséhez)

<https://github.com/>

<https://docs.google.com/>

2.1.5 Összefoglalás

Az előző pontokban az elkészítendő feladatunknak az általános tudnivalóit ismertettük. A továbbiakban kicsit mélyebben, nagyobb részletességgel mutatjuk meg a feladattal járó sajátosságokat és egyéb más részleteket.

2.2 Áttekintés

2.2.1 Általános áttekintés

A megvalósítandó feladatunk lényege egy társasjátékhoz hasonló, számítógépes játék elkészítése. A játékhoz elegendő már csupán 1 játékos, de többen is játszhatnak egyszerre. Továbbá, a játék alapját különböző helyiségek, szobák fogják alkotni, amelyeken keresztül navigálva különböző interaktív tárgyakkal, vagy éppen ellenségesen viselkedő egyéb karakterekkel találhatjuk szembe magunkat. Minden játékos, függetlenül a számuktól, egy csapatban, együtt dolgozik a végső győzelem elérésében. A játéknak vége lesz és a játékosok nyernek, ha megszerzik a “Logarléc” tárgyat, ellenben veszítenek, ha minden játékos egy ellenséges karakter áldozata lesz. Egy felhasználó mindenféleképpen csak egy játékbeli karakter irányításáról gondoskodik a játék során.

2.2.2 Funkciók

A Műegyetem Központi épületének alagsora alatt egy elátkozott labirintus rejtőzik. A mérnökhallgatók dolga fellelni a Logarléc nevű mágikus képességű ereklyét. A labirintus szobáit ajtók választják el egymástól, ezeken átlépve lehet az egyik szobából a másikba átjutni. Egy-egy szobából legalább egy, de esetenként sok másik szobába is nyílhat ajtó. Vannak ráadásul ajtók, amelyek csak egy irányban használhatók.

A szobákban különféle tárgyak lehetnek (ilyen a Logarléc is), amiket a hallgatók magukhoz vehetnek, de egy hallgatónál egy időben legfeljebb öt tárgy lehet. A tárgyakat a hallgatók le is tudják tenni.

A labirintusban oktatók próbálják megakadályozni a hallgatókat abban, hogy sikerrel járjanak. Ha egy oktató egy szobába kerül egy vagy több hallgatóval, akkor elveszi a lelkét és a hallgató kibukik az egyetemről.

Abban az esetben, ha az adott hallgató “kibukik az egyetemről”, számára a játék végét ér, valamint minden addig megszerzett tárgya megszűnik létezni. A tárgyak között azonban vannak olyanok, amik adott ideig védeltséget nyújtanak az oktatók ellen (pl. a TVSZ denevérbőrre nyomtatott példányai három alkalommal mentik meg a hallgató életét, utána elvesztik a varázserejüket, a szent söröspoharak pedig csak adott ideig hatnak). Van olyan tárgy is, a nedves táblatörő rongy, amely adott ideig működik (amíg ki nem szárad), és a vele egy szobában lévő oktatókat megbénítja. A dobozott káposztás camembert felbontáskor mérges gázt bocsát ki (lásd lejjebb a gázos szobákat). A tárgyakat az oktatók is fel tudják venni! ***Az oktatók bármennyi tárgyat fel tudnak venni, a Logarlécen kívül. Az oktatók ezen kívül nem dobhatnak el tárgyakat és nem tehetnek le tárgyat (PL: A tranzisztor esetében).***

A szobákban elvéve tranzisztorok is találhatók. A hallgatónál levő tranzisztorokat páronként össze lehet kapcsolni, majd a pár egyik tagját menet közben egy másik szobában le lehet tenni. Az így összekapcsolt tranzisztorok varázserővel bírnak: ha a hallgató a nála maradó tranzisztort bekapcsolja és leteszi, akkor a másik tranzisztor szobájába kerül, a bekapcsolt tranzisztor pedig kikapcsol. A tranzisztorok korlátlan ideig használhatók. ***Egy hallgatónál egyidejűleg maximum két tranzisztor lehet. Mindezek mellett, ha a hallgató már birtokol egy aktivált tranzisztort, akkor nem vehet magához többet.***

Minden szobának van egy (a szobára jellemző) befogadóképessége. Ennél több hallgató és oktató a szobában nem tartózkodhat. Ezen kívül a szobáknak több fajtája is ismert. Vannak szobák, amikben mérgező gáz van. Az ide belépő hallgatók és oktatók egy rövid időre eszméletüket veszítik (***nem játszhat egy ideig***) és a náluk lévő tárgyakat elejtik. Ha valakinél van FFP2-es maszk, akkor ezekben a szobákban adott időre (***játszhat tovább, de egy maszk maximum kétszer nyújt védelmet***) védeltséget kap, de a maszk egyre rövidebb ideig képes a védelem nyújtására. Vannak olyan elátkozott szobák, amiknek az ajtajai időnként eltűnnek, majd később újra előtűnnek.

A szobák egy korábbi (félresikerült) gráfelméleti tételbizonyítás eredményeként meghazudtolják a fizika törvényeit: képesek egyesülni és osztozni. Két szomszédos szoba egyesülésével létrejön a korábbi két szoba tulajdonságaival és szomszédaival rendelkező, de a befogadóképessége a nagyobb szoba befogadóképességével lesz azonos. Az osztódó szoba két olyan szobára válik szét, amelyek egymás

szomszédai lesznek, és megosztoznak a korábbi szoba képességein és szomszédain (a korábbi szomszédok vagy csak az egyik, vagy csak a másik “új” szobának lesznek szomszédai). *Osztódni csak előtte már egyesült szobák osztódhatnak.*

A játékot egyszerre több játékos játssza (*felváltva, egymás után lépkedve*), akik a hallgatókat irányítják, és akkor nyernek, ha megadott időn belül megtalálták és magukhoz vették a Logarlécet.

2.2.3 Felhasználók

A felhasználónak semmilyen előzetes tudásra nincsen szüksége a játékhoz, csupán annak megfelelő futását kell tudnia biztosítani. A felhasználók a játék során csak a “hallgató” karaktereket irányíthatják.

2.2.4 Korlátozások

A játék fő korlátozása, hogy a kiadott feladatban foglaltak szerint működjön, adottak legyenek a futtatásához szükséges feltételek és minden esetben stabilan fusson a játék.

2.2.5 Feltételezések, kapcsolatok

A feladatunk leírásában olykor előfordult, hogy nem minden részlet volt teljes mértékben meghatározva, ezeket saját magunktól, az elképzeléseink alapján kiegészítettük, illetve kifejtettük. A csapat a kapcsolattartásra különböző közösségi média felületeket használ a személyes találkozások mellett, valamint a projekt későbbi fázisaira létrehoztunk egy Github felületet is, amely segítségével többek között egyszerűbb lesz a csapattagok munkáját összehangolni. Továbbá a későbbiekben látható Use-case diagramot a Graphor segítségével állítottuk össze, valamint a Google saját szövegszerkesztőjét, a Google Docs-ot használtuk, hogy akár többen is tudjunk egyszerre dolgozni a projektünk dokumentálásán.

2.3 Követelmények

2.3.1 Funkcionális követelmények

Azono- sító	Leírás	Ellenőrzés	Priori- tás	Forrás	Use-case	Kom- ment
F01	Létezik a pálya	Létrejön a pálya egésze.	alapvető	feladatkiírás	Pálya generálása	
F02	A pálya kisebb egységekből, szobákból áll	Létrejönnek a szobák	alapvető	feladatkiírás	Mozgás, Szoba oszódása,	

Azono- sító	Leírás	Ellenőrzés	Priori- tás	Forrás	Use-case	Kom- ment
					Szoba egyesülése	
F03	A játékban vannak játékosok	A játékosok az éppen kiválasztott mennyiségben létrejönnek.	alapvető	feladatkiírás	Mozgás, Tárgykezelés,	
F04	A játékban vannak oktatók	Az oktatók létrejönnek, a játékosok számától függően	alapvető	feladatkiírás	Mozgás, Tárgykezelés, Hallgatók kibuktatása	
F05	A logarléc felvétele jelenti a játék végét	A játék befejeződik ilyenkor	alapvető	feladatkiírás		
F06	Ajtón átlépéskor másik szobába kerülünk.	Másik szobába került a játékos.	alapvető	feladatkiírás	Tárgyat felvenni	
F07	Létezik és használható a TVSZ denevérbőrre nyomtatott példánya	Védettséget nyújt.	alapvető	feladatkiírás	Tárgyat felvenni, Tárgyat használni	
F08	Létezik és használható a szent söröspohár	Védettséget nyújt, egy ideig.	alapvető	feladatkiírás	Tárgyat felvenni, Tárgyat használni	
F09	Létezik és használható a dobozolt káposztás camembert.	Gázosítja a szobát.	alapvető	feladatkiírás	Tárgyat felvenni, Tárgyat használni	

Azono- sító	Leírás	Ellenőrzés	Priori- tás	Forrás	Use-case	Kom- ment
F10	Létezik és használható a tranzisztor párban.	Tud teleportálni.	alapvető	feladatkiírás	Tárgyat felvenni, Tárgyat használni	
F11	Létezik és használható az FFP2-es maszk.	Védettséget nyújt a gázzal szemben egy ideig.	alapvető	feladatkiírás	Tárgyat felvenni, Tárgyat használni	
F12	A szobában nem lehet több ember mint amennyi a férőhelye.	Nincs ott több ember.	alapvető	feladatkiírás	Pálya generálása, Mozgás	
F13	Gázos szobák létrejönnek.	Van olyan szoba ahol gáz van.	alapvető	feladatkiírás	Pálya generálása	
F14	Elátkozott szobák létrejönnek	Van olyan szoba ahol eltűnnek majd előtűnnek az ajtók.	alapvető	feladatkiírás	Pálya generálása	
F15	Osztódó és egybeolvadó szobák létrejönnek	Vannak olyan szobák amik először összeolvadnak majd szétválnak.	alapvető	feladatkiírás	Pálya generálása	

2.3.2 Erőforrásokkal kapcsolatos követelmények

[A szoftver fejlesztésével és használatával kapcsolatos számítógépes, hardveres, alapszoftveres és egyéb architektúrális és logisztikai követelmények]

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Komment
R01	A program Java nyelven készül.	Futtatható környezet léte.	alapvető	megrendelő, csapat	
R02	Futtatható legyen a kari felhőn	Lefut a kari felhőn	alapvető	megrendelő	
R03	A használathoz Windows 10 vagy Windows 11 ajánlott	Van operációs rendszer a gépen	opcionális	csapat	
R04	Fájlkezelési jogok megléte	Felhatalmazás megléte	alapvető	csapat	
R05	Szükséges eszközök: számítógép, billentyűzet, egér	Szükséges perifériák, és eszközök megléte	alapvető	csapat	

2.3.3 Átadással kapcsolatos követelmények

[A szoftver átadásával, telepítésével, üzembe helyezésével kapcsolatos követelmények]

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Komment
D01	Az összes leírt követelmény teljesül.	Utolsó ellenőrzés sikeressége	alapvető	megrendelő	
D02	Megfelelő futtatható környezet megléte	Rendelkezőnk futtatható környezettel.	alapvető	megrendelő	

2.3.4 Egyéb nem funkcionális követelmények

[A biztonsággal, hordozhatósággal, megbízhatósággal, tesztelhetőséggel, a felhasználóval kapcsolatos követelmények]

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Komment
N01	A rendszer más gépen is működik	A program fordítható és futtatható más eszközein is	alapvető	megrendelő	
N02	A program stabilan és konzisztensen fut.	Ismételt elindításkor is az elvárt viselkedést hozza.	alapvető	megrendelő	
N03	A felhasználónak nem szükséges előzetes tudás a játékszabályon kívül	A belső működés takart.	alapvető	csapat	

2.4 Lényeges use-case-ek

[A 2.3.1-ben felsorolt követelmények közül az alapvető és fontos követelményekhez tartozó használati esetek megadása az alábbi táblázatos formában.]

2.4.1 Use-case leírások

[Minden use-case-hez külön]

Use-case neve	Másik szobába lépni
Rövid leírás	A karakter átlép egy másik szobába.
Aktorok	Karakter
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> A karakter egy olyan szobába próbál átlépni, amely nincs teli, akkor átlép. <ol style="list-style-type: none"> Ha így egy szobába lesz hallgató, olyan oktatóval, aki nem vesztette eszméltetét és nincs nála olyan tárgy, ami ezt megakadályozná akkor a hallgató kibukik.

	<p>Ha van nála akkor csak a tárgy használódik, kivéve ha az nedves táblatörlő rongy, akkor a hallgató meg is bénul.</p> <p>B. Ha a karakter gázos szobába lép, akkor ha van nála maszk, akkor használódik, ha nincs akkor eszméletét veszti.</p> <p>2. A karakter egy olyan szobába próbál átlépni, amely tele van, akkor nem fog átlépni.</p>
--	--

Use-case neve	Tárgyat elejteni, eszméletvesztés.
Rövid leírás	Az összes tárgy amit a karakter birtokol az a szobába lesz és nem fogja birtokolni a karakter és eszméletét veszti.
Aktorok	Karakter
Forgatókönyv	Amikor a karakter eszméletüket veszti akkor az összes tárgy amit a karakter birtokol az a szobába lesz és nem fogja tovább birtokolni.

Use-case neve	Tárgyat felvenni
Rövid leírás	A karakter felvesz egy vele egy szobában lévő használható tárgyat.
Aktorok	Karakter
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> Ha a karakter tanár felveszi a tárgyat, kivéve ha logarléc, a tárgyat birtokolni fogja és a maszkot tudja majd használni. Ha a karakter hallgató: <ol style="list-style-type: none"> A hallgató megpróbálja felvenni a tárgyat A Ha a hallgató tranzisztort akar felvenni, de van nála már két tranzisztort vagy birtokol már egy aktív tranzisztort vagy már birtokol 5 tárgyat akkor nem sikerül neki felvenni. B A Ha a hallgató tranzisztort akar felvenni és nincs nála már két tranzisztort és nem birtokol már egy aktív tranzisztort sem és még nem birtokol 5 tárgyat akkor sikerül neki felvenni a tranzisztort ami eltűnik a pályáról és innentől a játékosnál lesz. C Ha a hallgató nem tranzisztort akar felvenni, de birtokol 5 már tárgyat akkor nem sikerül neki felvenni. D Ha a hallgató nem tranzisztort akar felvenni és még nem birtokol 5 tárgyat akkor sikerül neki felvenni a tárgyat ami eltűnik a pályáról és innentől a játékosnál lesz. Ha a felvette a tárgyat és az a tárgy logarléc akkor megnyerték a játékosok a játékot.

Use-case neve	Hallgató kibuktatása
Rövid leírás	Amikor egy játékos egy szobába tartózkodik egy oktatóval, akkor az oktató kibuktatja a játékost.
Aktorok	Oktató
Forgatókönyv	Amikor egy játékos egy szobába tartózkodik egy oktatóval, akkor az oktató kibuktatja a játékost, így a játékos már nem vesz tovább részt a játékban és a karaktere és a nála lévő tárgyak eltűnnek a pályáról, a hallgató nem fog többet lépni a játékban. Ha a hallgató az utolsó hallgató volt, akkor a játék véget ér és a játékosok elvesztik a játékot.

Use-case neve	Tárgyak használata
Rövid leírás	A karakter használja a nála lévő tárgyat.
Aktorok	Karakter
Forgatókönyv	<p>A karakter használja a nála lévő tárgyat, annak használatának megfelelően.</p> <p>A: Ha egy szobába kerül a hallgató az oktatóval, de van nála TVSZ denevérbőrre nyomtatott példánya vagy szent söröspohár, akkor az megmenti a hallgatót, viszont használdik.</p> <p>B: Ha egy szobába kerül a hallgató az oktatóval, de van nála van a nedves táblatörő rongy, akkor az megmenti a hallgatót és megbénítja az oktatót.</p> <p>C: A dobozott káposztás camembert felbontáskor mérges gázt bocsát ki és elgázosítja a szobát.</p> <p>D: A hallgatónál levő tranzistorokat páronként össze lehet kapcsolni, majd a pár egyik tagját menet közben egy másik szobában le lehet tenni. Az így összekapcsolt tranzistorok varázserővel bírnak: ha a hallgató a nála maradó tranzisztort bekapcsolja és leteszi, akkor a másik tranzistor szobájába kerül, a bekapcsolt tranzistor pedig kikapcsol.</p> <p>E: Ha van a karakternél FFP2-es maszk és úgy lé, hogy egy gázzal teli szobába lesz akkor nem veszti eszméletét, hanem csak az FFP2-es maszk használdik egyet. Egy maszk maximum kétszer újít védelmet.</p>

Use-case neve	Tárgyat eldobni
----------------------	-----------------

Rövid leírás	Eldobja a kiválasztott tárgyát.
Aktorok	Hallgató
Forgatókönyv	Eldobja a kiválasztott tárgyát, amit így nem birtokol tovább a hallgató és a szobába jelenik meg.

Use-case neve	idő számlálás
Rövid leírás	Időt számolja.
Aktorok	Pálya
Forgatókönyv	A lejátszott időt számolja.

Use-case neve	Szobák osztódása
Rövid leírás	Szobák osztódása
Aktorok	Pálya
Forgatókönyv	Az osztódó szoba két olyan szobára válik szét, amelyek egymás szomszédai lesznek, és megosztóznak a korábbi szoba képességein és szomszédain (a korábbi szomszédok vagy csak az egyik, vagy csak a másik "új" szobának lesznek szomszédai). Osztódni csak előtte már egyesült szobák osztódhatnak. Emellett olyan szobák sem osztódhatnak amelyben karakter van.

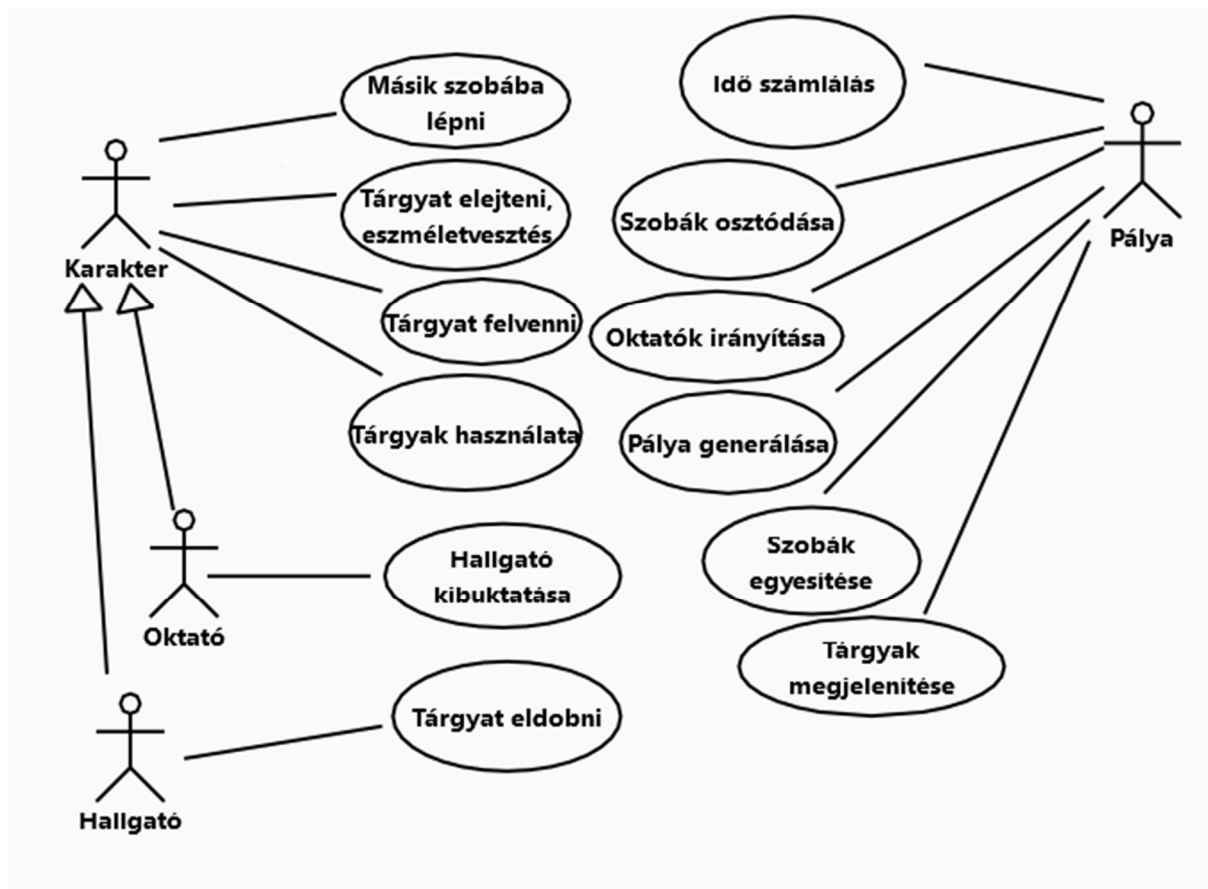
Use-case neve	Szobák egyesítése
Rövid leírás	Két szoba egy szobává egyesül.
Aktorok	Pálya
Forgatókönyv	Két szoba egy szobává egyesül. Két szomszédos szoba egyesülésével létrejövő szoba a korábbi két szoba tulajdonságaival és szomszédjaival rendelkezik, de a befogadóképessége a nagyobb szoba befogadóképességével lesz azonos. Emellett olyan szobák sem egyesülhetnek amelyben karakter van.

Use-case neve	Oktatók irányítása
Rövid leírás	Oktatókat irányítja.
Aktorok	Pálya
Forgatókönyv	Oktatókat irányítja, lépteti.

Use-case neve	Pálya generálása
Rövid leírás	Pálya generálása
Aktorok	Pálya
Forgatókönyv	Létrehozza a pályát.

Use-case neve	Tárgyak megjelenítése
Rövid leírás	Megjeleníti a tárgyakat.
Aktorok	Pálya
Forgatókönyv	Megjeleníti a tárgyakat a pályán.

2.4.2 Use-case diagram



2.5 Szótár

Ajtó - Két szobát összekötő járat, amin hallgatók és oktatók áthaladhatnak egy másik szobába

Ajtó eltűnik - Ha egy ajtó eltűnt, képes egy időnként eltűnni elátkozott szobák esetében, ez után használhatják az oktatók és hallgatók

Ajtó eltűnik - Egy elátkozott szobában az ajtók képesek a hallgatók és oktatók számára eltűnni, ekkor számukra nem látható az ajtó, és emiatt nem használhatják, amíg elő nem tűnik

Befogadóképesség - Azt adja meg, hogy egy szobában hány karakter lehet

Dobozolt káposztás camembert - Ez egy tárgy, melynek használatával a szobából gázos szoba lesz

Egyirányú ajtó - Olyan két szobát összekötő járat, amely csak egyik szobából a másikba működik, a másik irányba nem

Elátkozott szoba - Ez egy speciális szoba, amely ajtajai képesek időnként eltűnni és előtűnni

Eldob - Egy hallgató szándékosan eldobhat tárgyakat, ekkor ezek abba a szobába kerülnek, amiben a hallgató van

Elejt - Egy karakter elejt egy tárgyat, ha valami arra kényszeríti (pl: gázos szoba), ekkor mint a tárgy eldobásánál, ez ekkor abba a szobába, amelyben a karakter tartózkodik, oda kerül

Eszméletvesztés - Egy karakter akkor veszíti el az eszméletét, ha egy gázos szobába kerül. Ekkor egy ideig nem csinálhat semmit, és elejti minden tárgyát. Ha letelt az eszméletvesztés ideje, akkor kénytelen elhagyni a szobát az elejtett tárgyai nélkül.

FFP2 maszk - Ez a tárgy véd meg az eszméletvesztéstől. Kétszer használható.

Gázos szoba - Ebbe a szobába belépéskor, ha nincs FFP2-es maszkja, akkor eszméletét veszti. Ha van, akkor nem veszti el az eszméletét és használódik a maszkja.

Hallgató - A játékos által irányított karakter, aminek célja a Logarléc megtalálása és felvétele.

Játékos - A számítógép előtt ülő személy (felhasználó), aki egy hallgatót irányít a játékban

Karakter - Az oktatók és hallgatók összefoglaló neve

Kibukik az egyetemről - Ha egy hallgató találkozik egy oktatóval és nincs nála TVSZ denevérbőrre nyomtatott példánya, vagy szent söröspohár, akkor kibukik az egyetemről. Ebben az esetben az a hallgató kikerül a játékból és az általa hordozott tárgyak törlődnek.

Letesz - Egy hallgató letehet egy tranzisztort használásának érdekében

Logarléc - Egy tárgy, amelynek felvételével a hallgatók győznek. Ezt a tárgyat oktatók nem vehetik fel

Mérgező gáz - Ettől lesz egy szobából gázos szoba, a dobozott káposztás camembert használatával jön létre

Nedves táblatörlő rongy - Egy tárgy, amellyel a használó hallgatóval egy szobában tartózkodó oktatók megbéníthatók egy időre

Oktató - Egy nem játékos által irányított karakter, amely célja a hallgatók hátráltatása a Logarléc megszerzésében.

Pálya - A teljes térképe a szobáknak, az azok közti ajtóknak és a szobákban lévő tárgyaknak

Szent söröspohár - Ennek viselője egy ideig immunis az oktatók egyetemről való kibuktatásáról. Ennek letelte után a tárgy törlődik.

Szoba - A pálya egy része, amelyben meghatározott számú karakter kerülhet be ajtókon keresztül, illetve tárgyak jelenhetnek meg és pihenhetnek benne

Szoba egyesül - Két szoba egyesülésekor a két külön szoba tárgyai az egyesültbe kerülnek, a befogadóképessége a nagyobb szoba befogadóképességével lesz azonos, illetve a szomszédjait mindkét korábbi szobának megkapja

Szoba osztódik - Két már egyesült szoba osztódásakor visszakerülnek eredeti állapotukba

Szoba tulajdonsága - A szoba tulajdonsága utal arra, ha egy speciális szobáról van szó (gázos, elátkozott), illetve az abban rejlő tárgyak összességét írja le

Szobába lép - Egy karakter akkor lép egy szobába, ha egy másik szobából a felé vezető ajtón távozik, ezáltal a következő körben oda kerül

Szomszéd - Két szoba akkor szomszédos, ha van köztük ajtó

Tárgy - Karakterek által felvehető eszközök, amelyek vagy passzív vagy aktív képességekkel ruházzák fel használóikat

Tranzisztor - Egy tárgy, amely páronként használható. Ha egy hallgatónál van két tranzisztor és az egyiket leteszi, akkor aktiválódnak a tranzisztorok. Ha egy másik szobában a másikat is leteszi, akkor az első szobájába kerül, és innentől kezdve mindig az lesz bekapcsolt állapotban, amelyhez utaztak a másiktól. Egy hallgatónál legfeljebb két tranzisztor lehet, de ha van nála egy aktivált, akkor nem vehet fel újat.

TVSZ denevérbőrre nyomtatott példánya - Ennek viselője 3 alkalommal megvédi az oktatók egyetemről való kibuktatásáról. Ez után a tárgy törlődik

Védettség - A gázos szobákban ha egy karakter védett, nem veszíti eszméletét

2.6 Projekt terv

Hét	Feladat	Határidő
2	Követelmény, projekt, funkcionalitás	feb. 26.
3	Analízis modell (I. változat)	márc. 4.
4	Analízis modell (II. változat)	márc. 11.
5	Szkeleton tervezése	márc. 18.
6	Szkeleton elkészítése	márc. 25.
Tavaszi szünet	(Tavaszi szünet)	-
7	Prototípus koncepciója, Szkeleton bemutatása	ápr. 8.
8	Részletes tervek	ápr. 15.
9	Prototípus elkészítése	ápr. 29.
10	(prototípus készítése)	-
11	Grafikus változat tervei	máj. 6.
12	(graf. vált. készítése)	-
13	Grafikus változat elkészítése, Prototípus bemutatása	máj. 22.
14	Egyesített dokumentáció, Grafikus verzió bemutatása	máj. 24.

Dokumentálásra használt eszközök: Microsoft Word, Google Docs

Kommunikáció: Személyesen, Messenger, Discord

Modellező eszköz: Gaphor

Fejlesztőeszköz: Eclipse, IntelliJ, Visual Studio Code

Dokumentumok megosztása: Google Docs

Forráskód megosztása: GitHub

2.7 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2024.02.20. 18:00	1,5 óra	Teljes csapat.	Értekezlet. Döntések: Előzetes megbeszélés, terv előkészítése.
2024.02.21. 20:30	1 óra	Teljes csapat.	Értekezlet. Döntések: Feladatok szétosztása, funkciók közös leírása.
2024.02.21. 23:00	1 óra	Németh	Bevezetés és Áttekintés részbeli elkészítése
2024. 02. 22. 10:00	1 óra	Czotter	Use case diagram elkészítése
2024. 02. 23. 15:00	1 óra	Schulcz	Use-case leírások elkészítése
2024.02.24. 7:45	1 óra	Hermann	Követelményrendszer megírása
2024.02.24. 10:00	1,5 óra	Tarsoly	Szótár, Projekt terv megírása
2024.02.24. 20:45	45 perc	Csapat	Értekezlet. Döntések: Heti feladat lezárása, áttekintése, kisebb hibák javítása.