

Prototípus koncepciója

35 – *pupakok*

Konzulens:
Koczó Attila

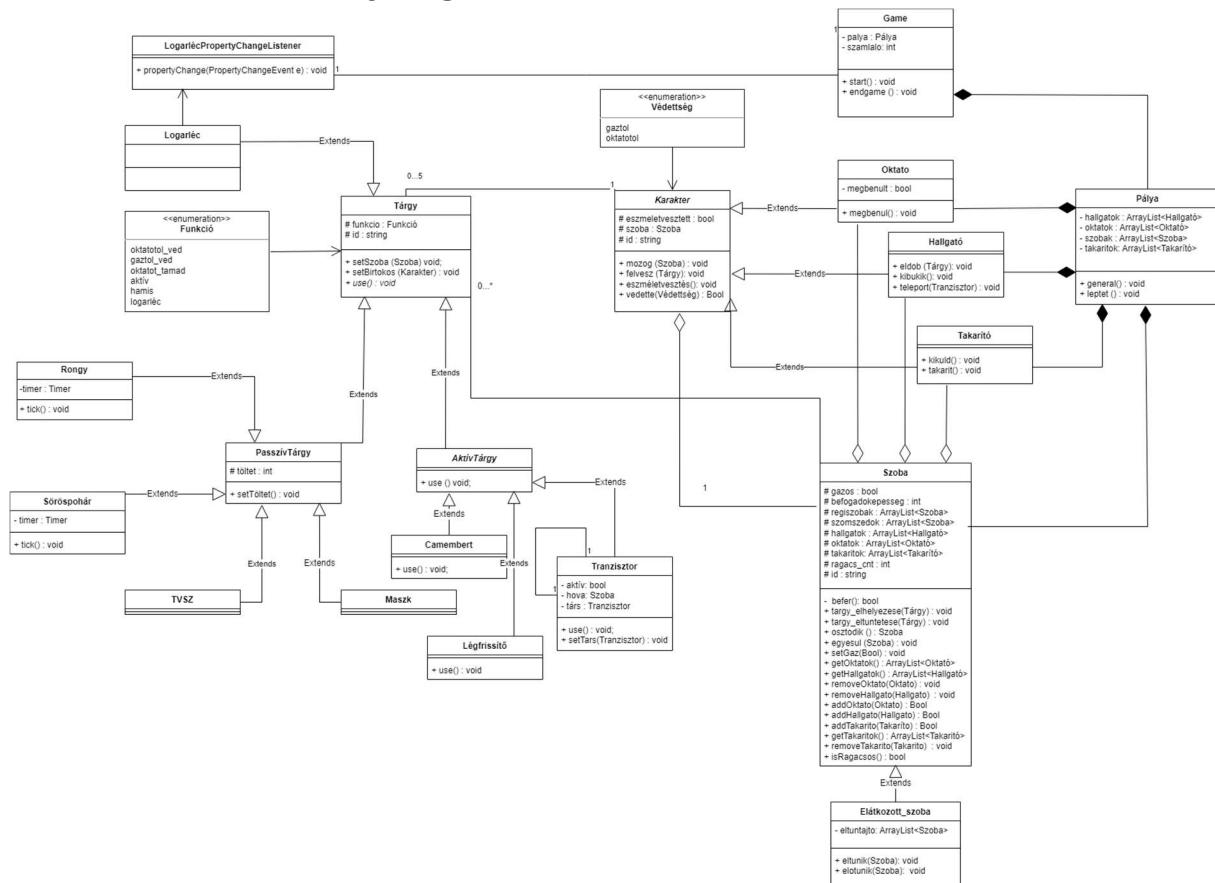
Csapattagok:

Tarsoly Levente	E1IK75	tarsolyl@edu.bme.hu
Németh Gergely	TA9G0R	gergo.h.nemeth@gmail.com
Schulcz Gábor	EP3I9R	schulcz.gabor6@gmail.com
Czotter Benedek	TFB4FY	czottibeni@gmail.com
Hermann Máté Béla	T83K5I	mate3829@gmail.com

2024.04.08.

7. Prototípus koncepciója

7.1.1 Módosult osztálydiagram



7.1.2 Új vagy megváltozó metódusok

Söröspohár osztály:

void use(): A söröspohár osztály use metódusa megváltozik és ez lesz felelős azért, hogy miután megvédi a hallgatót egy oktatótól, a hallgató egy nála lévő tárgyat eldobjon.

Karakter osztály:

void felvesz(Targy t): A karakter osztályban szereplő felvesz függvény, és ezen metódus felüldefiniált változatai a hallgató és oktató osztályokban oly módon változnak meg, hogy tárgyfelvétel előtt leellenőrzik, hogy az adott szoba ragacsos-e, és csak akkor lesz lehetőség felvenni tárgyakat a szobából, ha nem ragacsos.

Tárgy osztály:

void use(): Absztrakt függvény, amely a tárgyak használatát írja le minden tárgynak. Egyes tárgyak (TVSZ, maszk, logarléc) esetén, ha az adott tárgy hamisnak van megjelölve, akkor a use() függvény funkcióját veszti, gyakorlatilag nem következik be változás a függvényhívást követően.

Szoba osztály:

- **Attribútumok**
 - **int ragacs_cnt:** A szoba ragacsosságát számolja, alapesetben -1, ekkor ha belép valaki, nem nő az értéke. Ha kitakarítanak, 0 lesz és innen kezd felfele számlálni.
- **Metódusok**
 - **bool addTakarito(Takarito):** hozzáad egy takarítót a listához.
 - **void removeTakarito():** kitöröl egy takarítót a listából.
 - **ArrayList<Takarito> getTakaritok():** visszaadja a szobában tartózkodó takarítók listáját
 - **bool IsRagacsos():** visszaadja, hogy egy szoba ragacsos-e, ami azt jele

Takarító

- **Felelősség**

Ez az osztály felel a játék által irányított karakter, az oktató tulajdonságaiért.

- **Ősosztályok**

Karakter

- **Interfészek**
- **Asszociációk**
- **Attribútumok**
- **Metódusok**
 - **void kikuld() :** a takarító a vele egy szobában tartózkodó más karaktereket kitessekel a szobából, emiatt átkerülnek egy másik szobába
 - **void takarit() :** a takarítónő a jelenlegi szobában ha gázos, kiszellőztet, emiatt nem lesz többet gázos, illetve kitakarít, ennek köszönhetően ha egy adott számú karakter belép a szobába, ragacsossá válik, és nem lehet felvenni a tárgyakat

Légfrissítő

- **Felelősség**

Ez az osztály felel a légfrissítő tárgy tulajdonságaiért.

- **Ősosztályok**

Aktív tárgy, Tárgy

- **Interfészek**

- **Asszociációk**

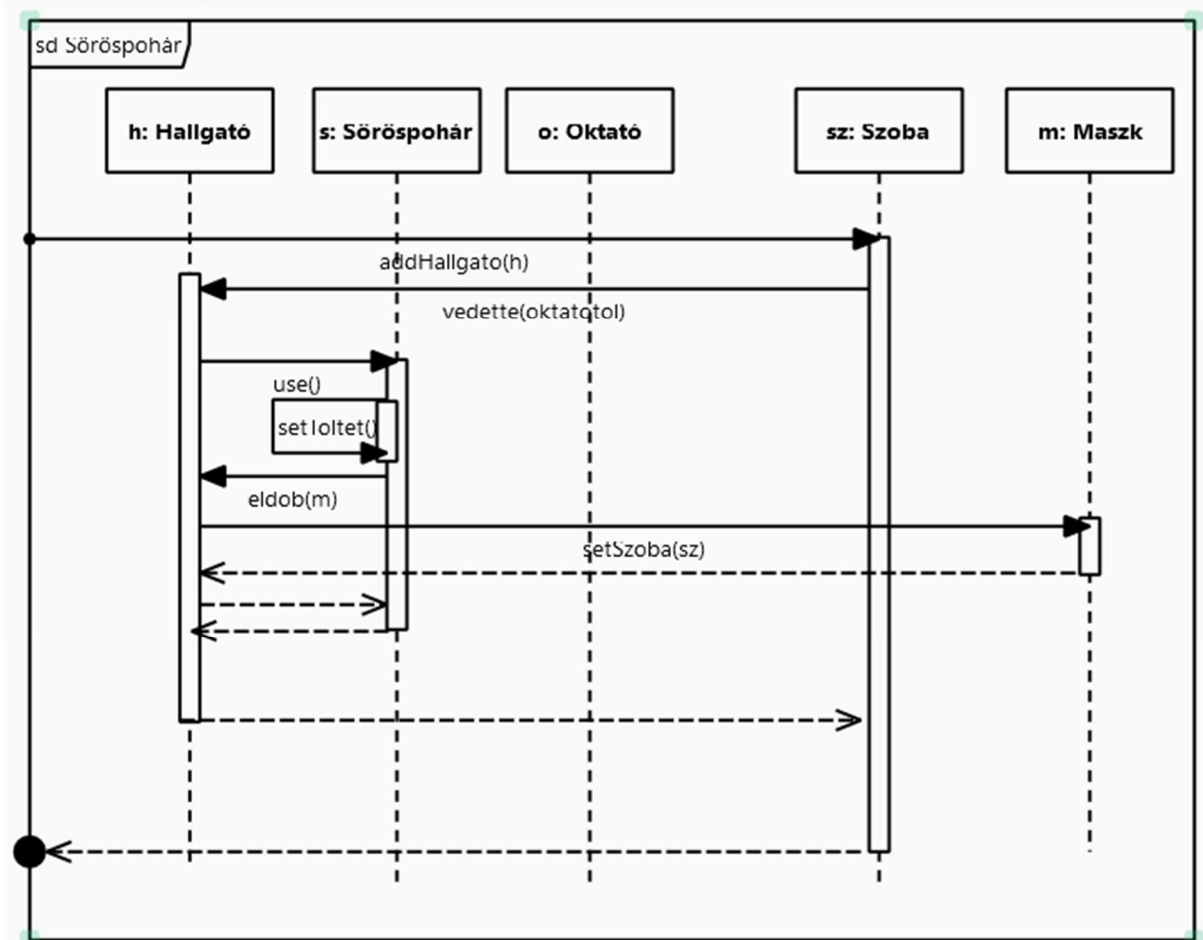
- **Attribútumok**

- **Metódusok**

- void use() : ez a függvény hajtja végre a tárgy képességét, vagyis, hogy a gázt eltünteti a szobából.

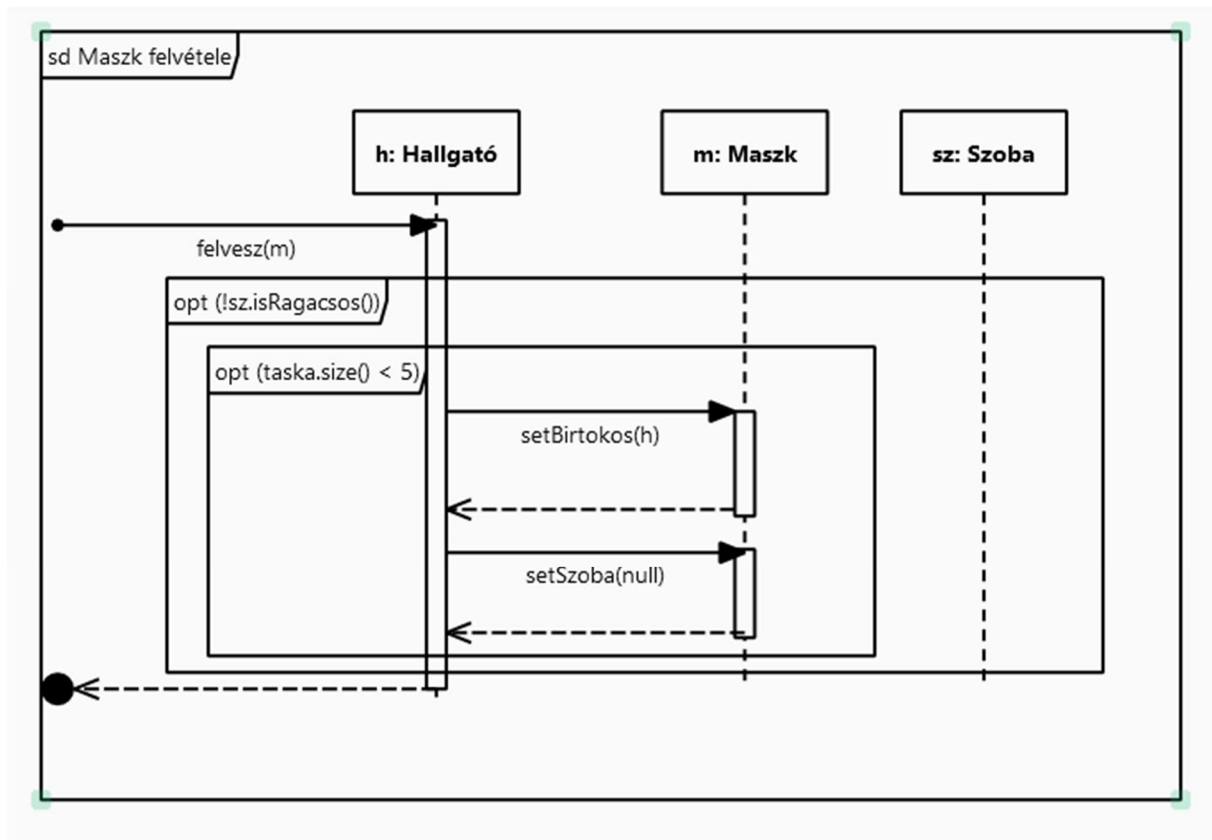
7.1.3 Szekvencia-diagramok

7.0.3.1 Söröspohár használata



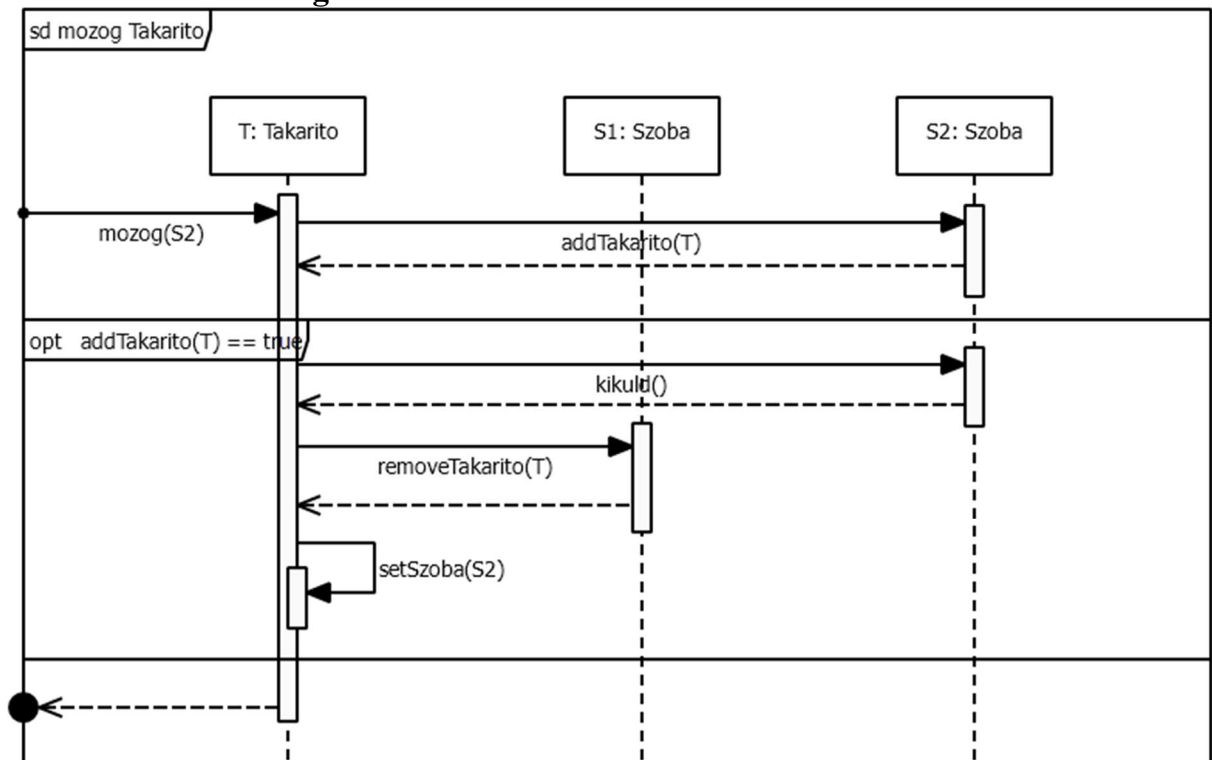
A Maszk ebben az esetben egy a hallgatónál lévő random tárgyat jelöl, bármilyen más tárgy is lehetne.

7.0.3.2 Tárgyfelvétel

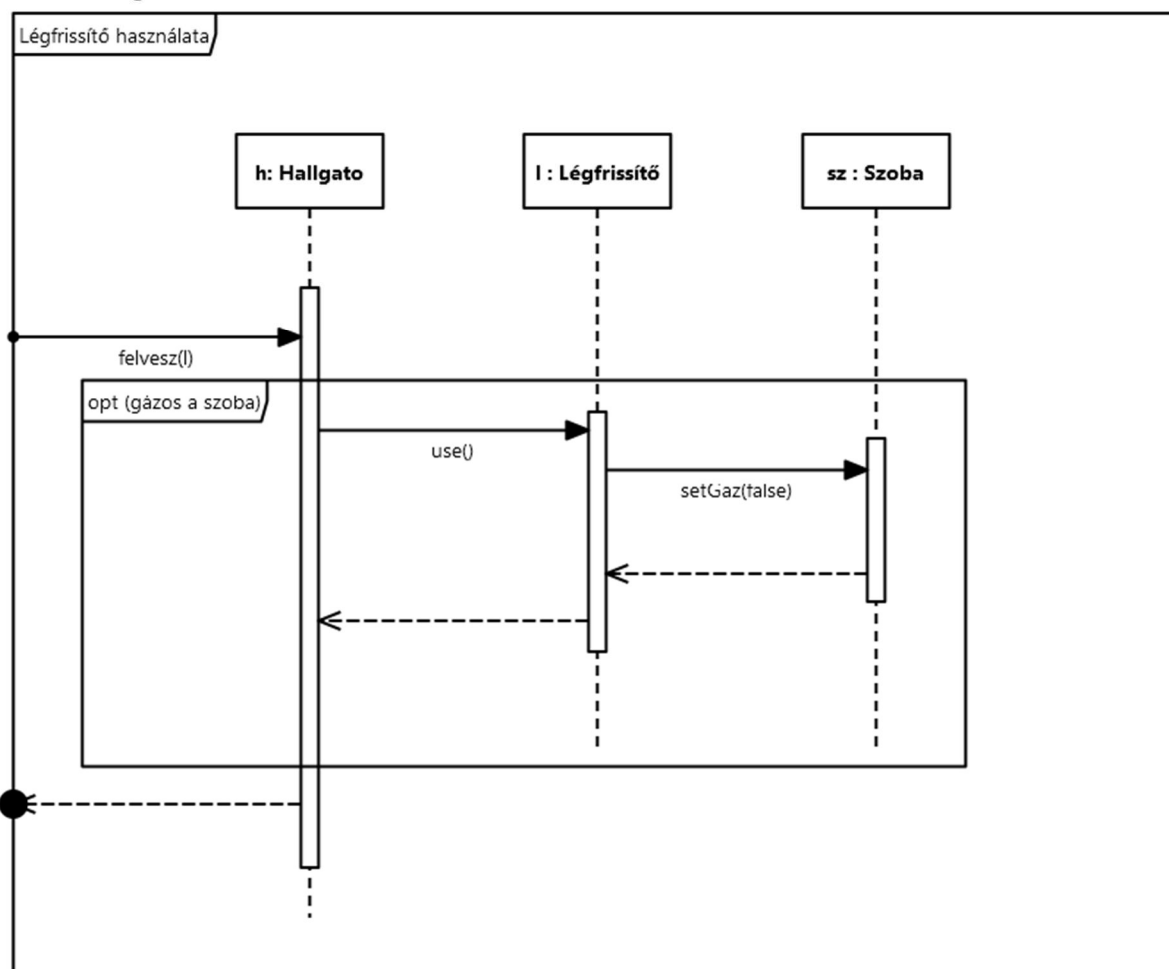


A tárgyfelvétel minden tárgy esetén hasonlóképpen zajlik.

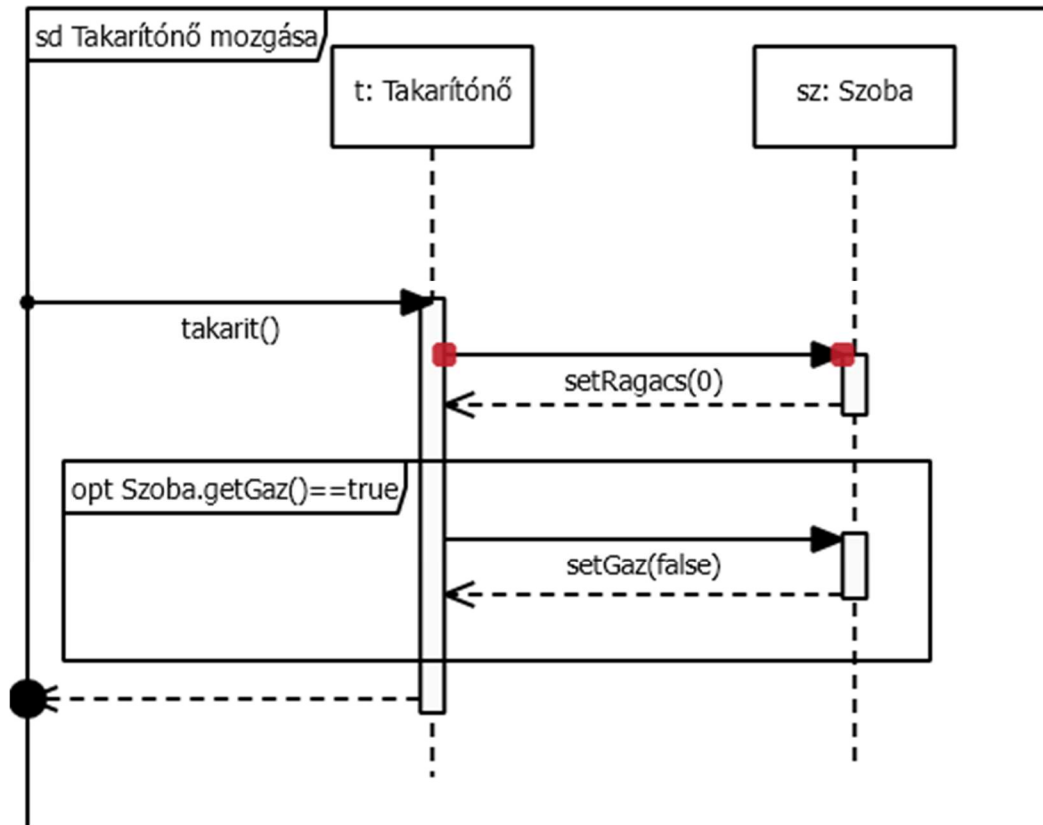
7.0.3.3 Takarító mozgása



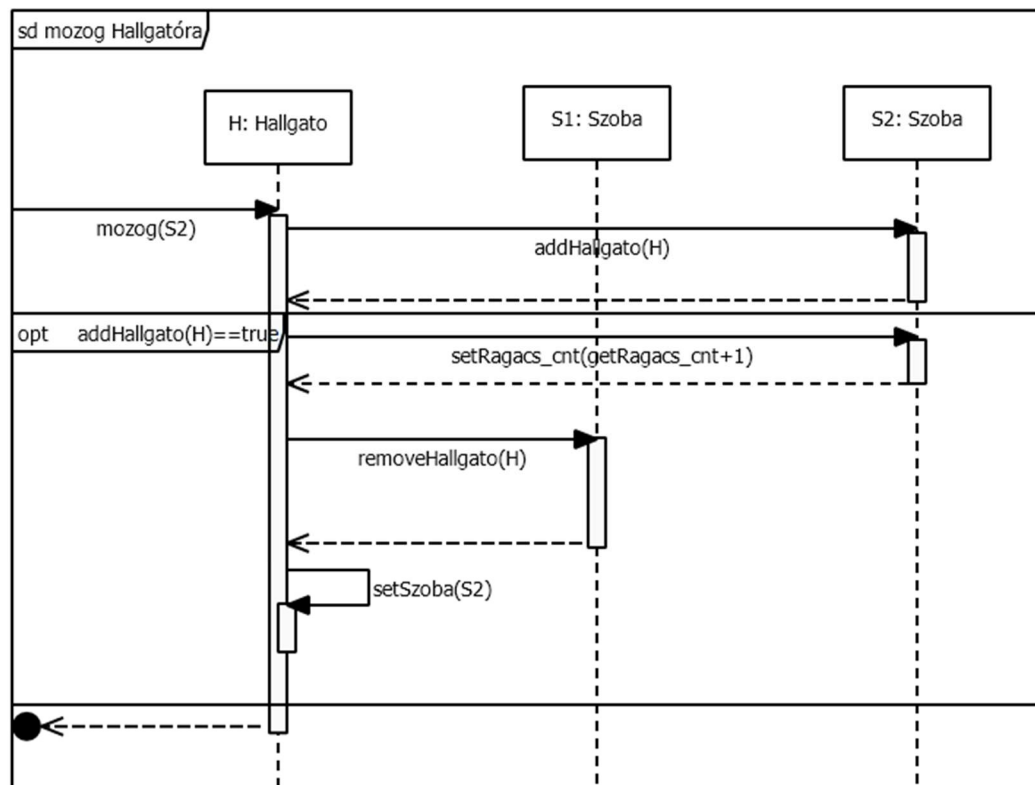
7.0.3.4 Légfrissítő használata



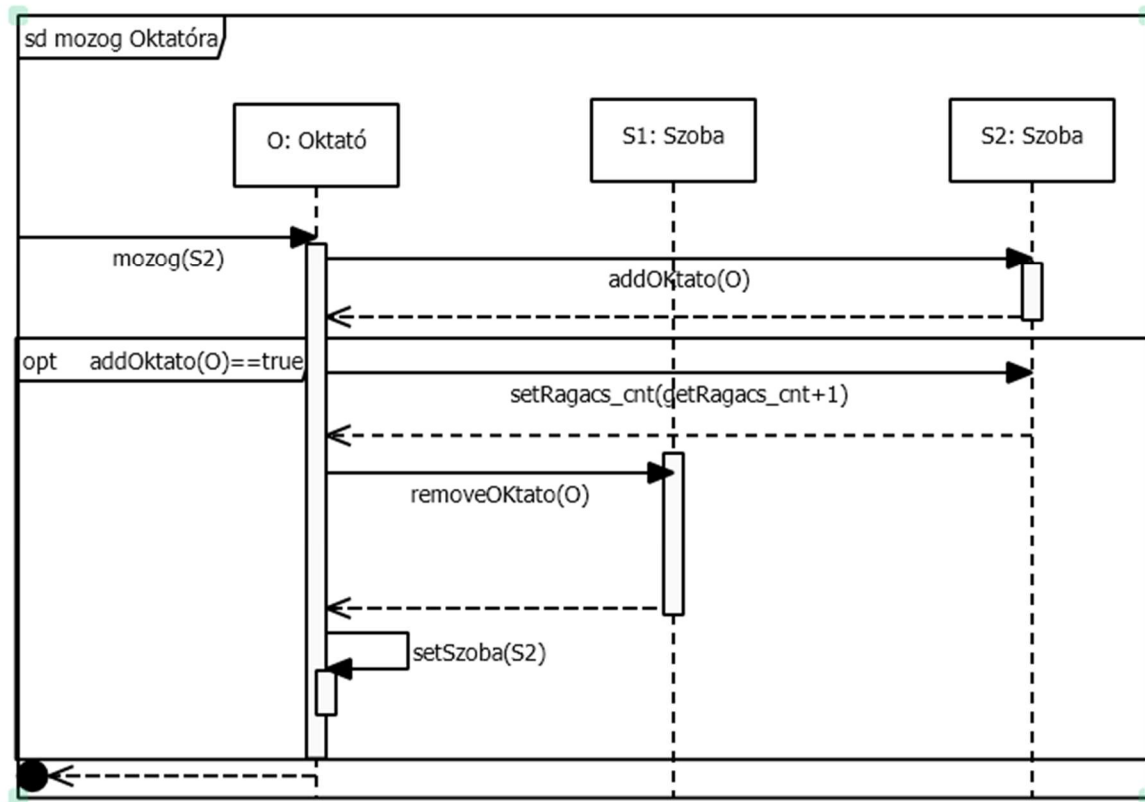
7.3.0.5 Takarítónő takarítása



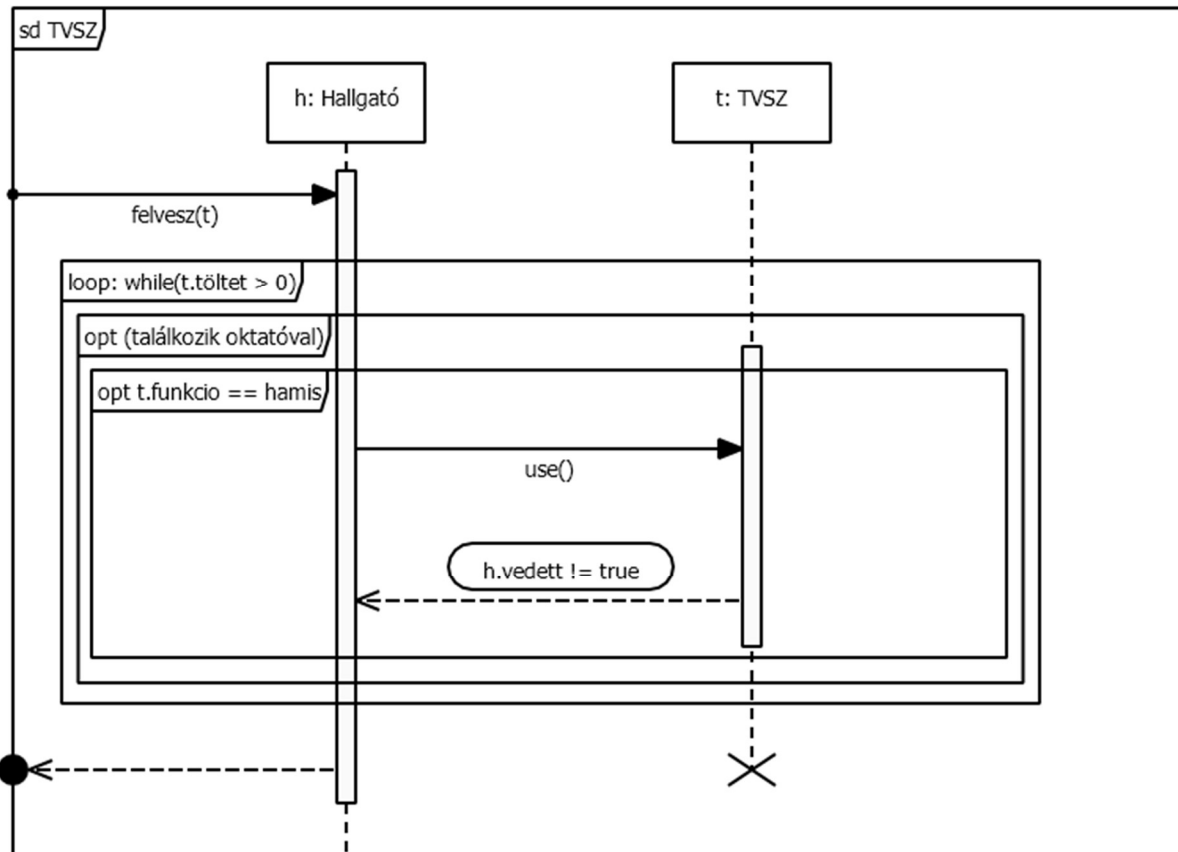
7.3.0.6 Hallgató mozgása



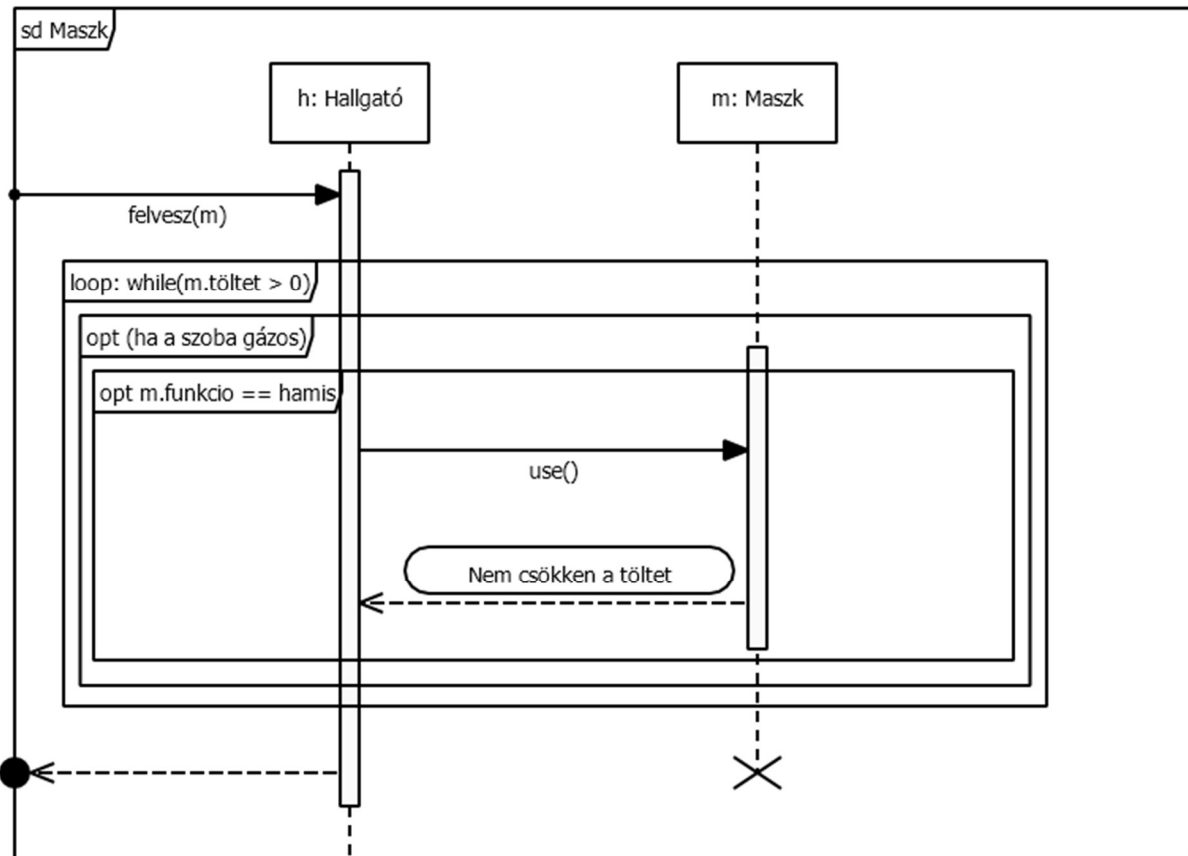
7.3.0.6 Oktató mozgása



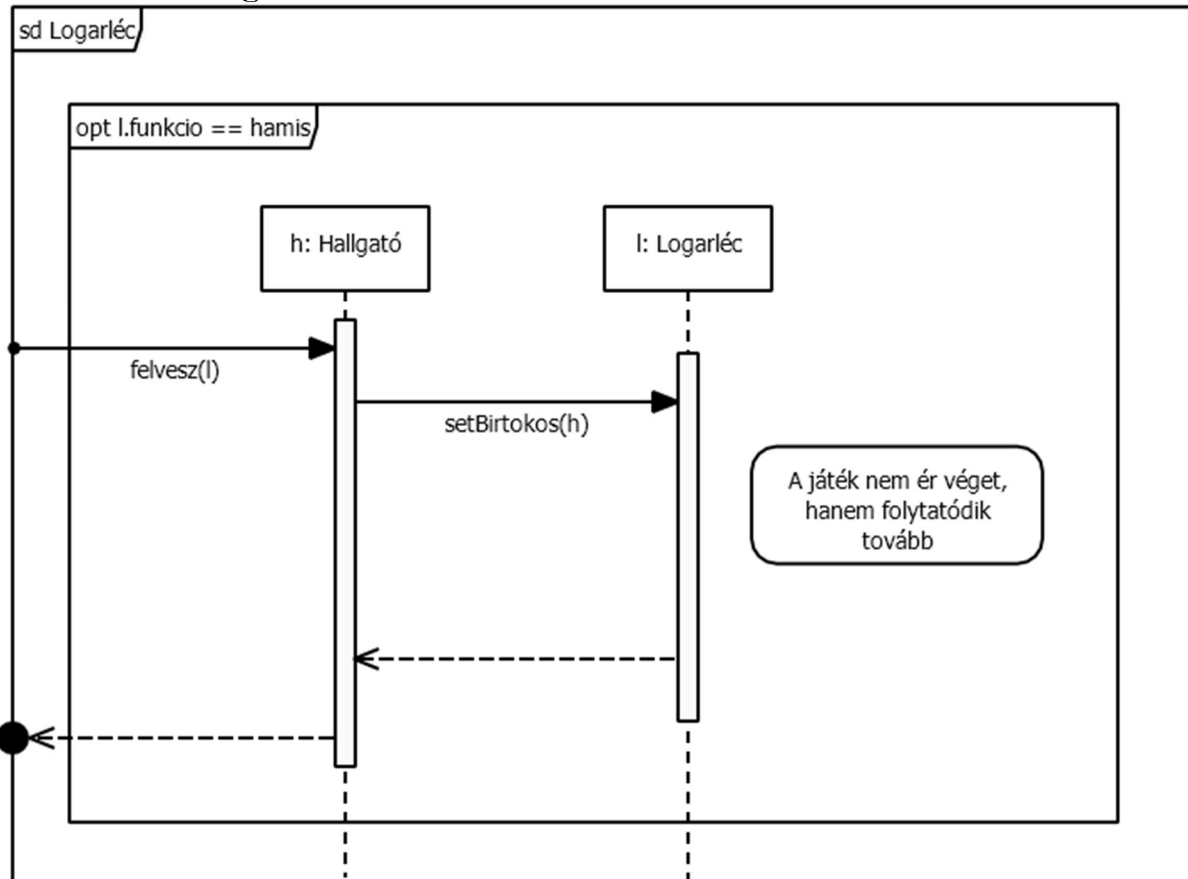
7.3.0.7 Hamis TVSZ használata



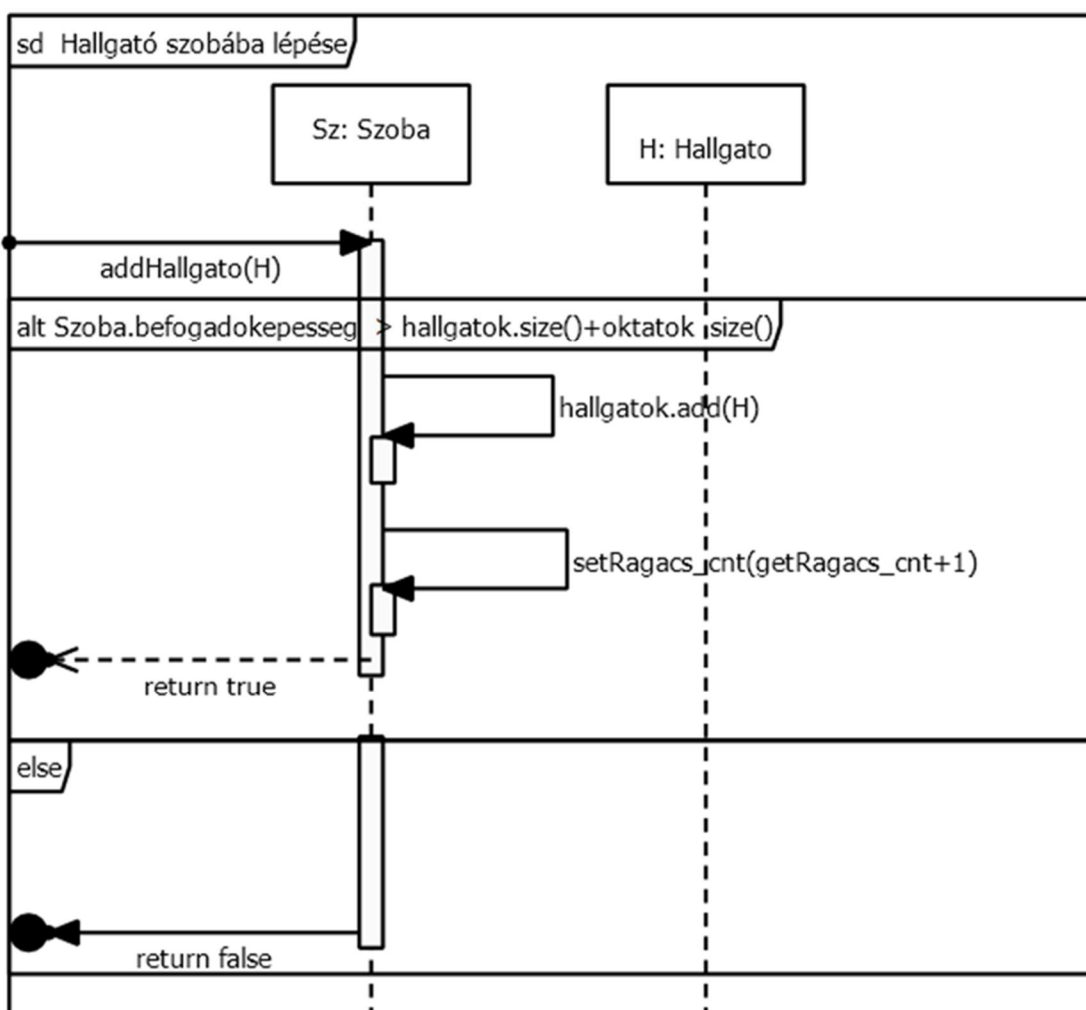
7.3.0.8 Hamis Maszk használata



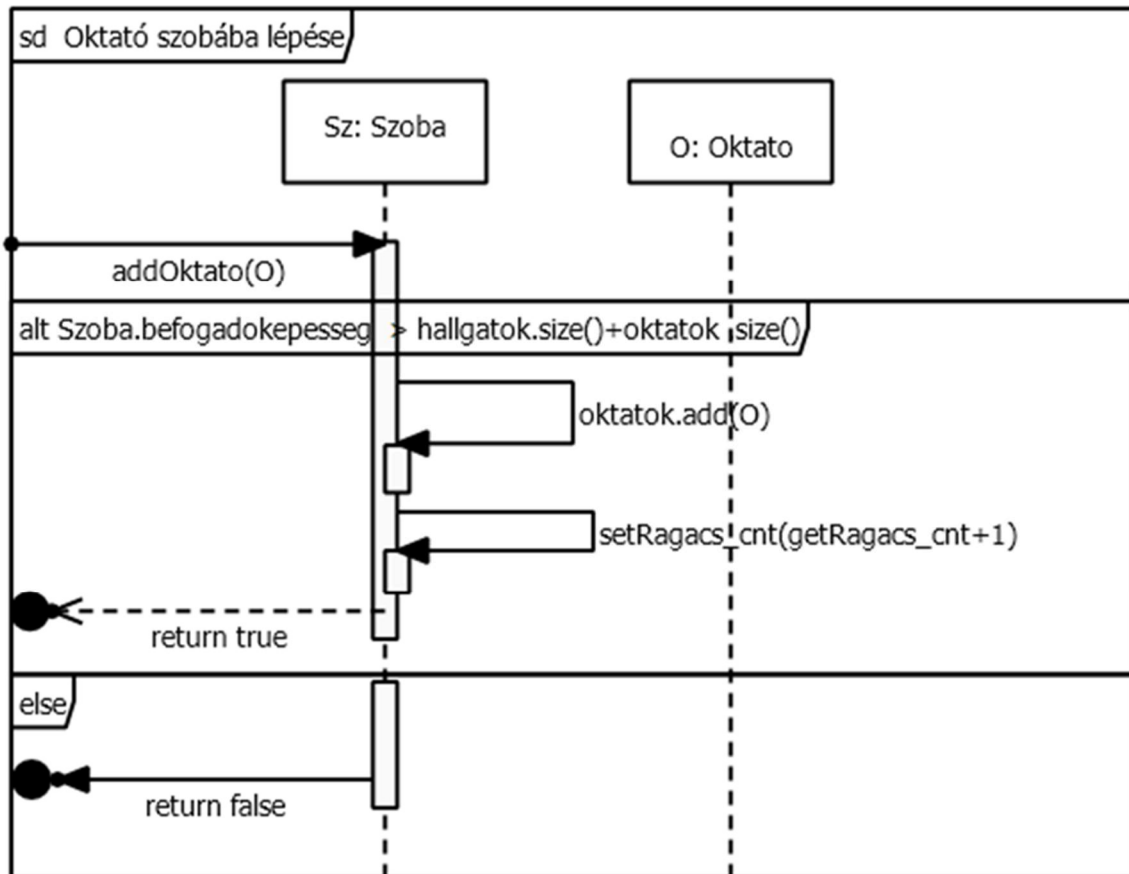
7.3.0.9 Hamis Logarléc felvétele



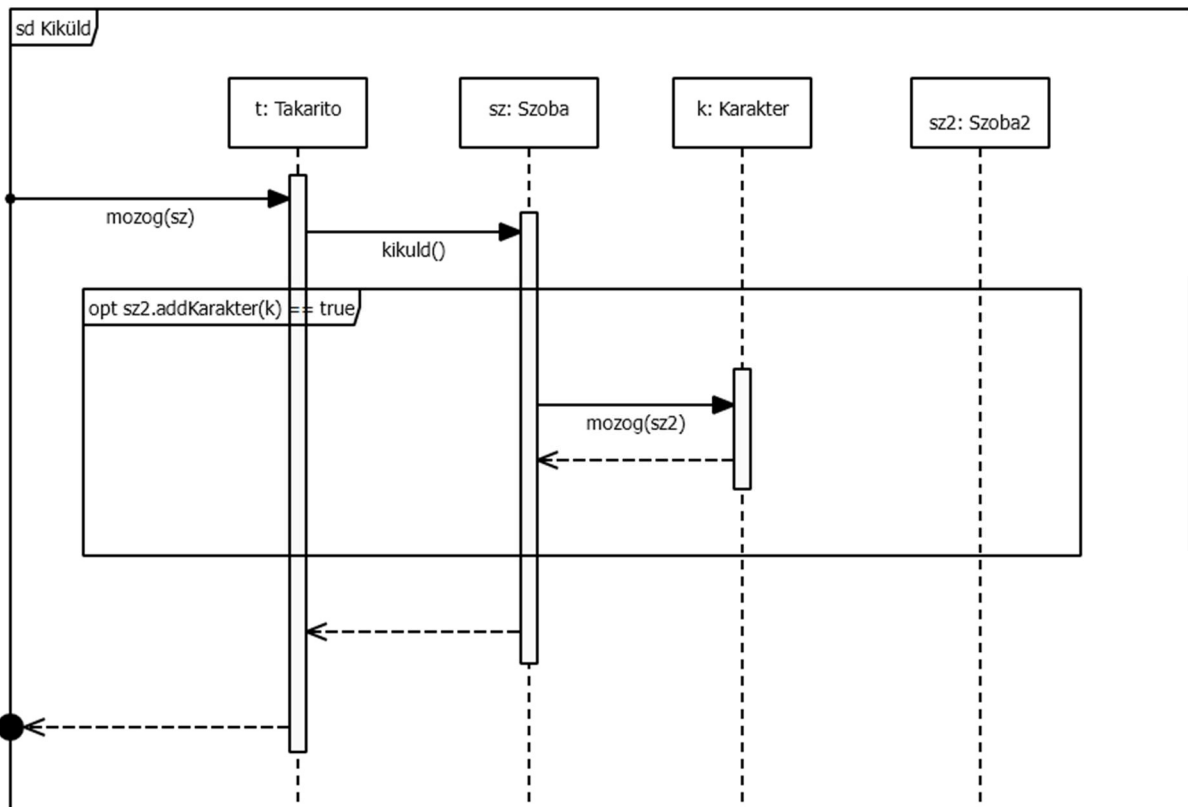
7.3.0.10 Add Hallgató



7.3.0.11 Add Oktató



7.3.0.12 Kiküld



A fenti példában a Karakter bármilyen játékbeli karakternek megfeleltethető, mivel mindegyikre ugyanúgy működik, illetve a kiinduló szobában tartózkodó összes karakterre értendő. Úgyanígy a Szoba2, a kiinduló szoba egy random szomszédját kívánja megjeleníteni, amelybe befér még az adott karakter. Ha nem fér be további szomszédot keresünk hasonló random módon

7.1 Prototípus interface-definíciója

7.1.1 Az interfész általános leírása

A prototípus, egy grafikus felülettel még nem rendelkező program, amely előre meghatározott parancsokkal vezérelhető. Működésének fő algoritmusai és a programot felépítő elemek már viszont többnyire ki vannak dolgozva, így minden lehetséges funkciója tesztelhető, végrehajtható. A prototípus vezérlésének alapját úgy alakítottuk ki, hogy képes legyen a program utasításokat szövegfájlokból beolvasni és így megteremteni egy kiinduló helyzetet, amelyet később a console segítségével tovább módosíthatunk. Ezen kívül elmenthetjük a program jelenlegi állapotát a beolvasáshoz hasonlóan egy szöveges fájlba.

7.1.2 Bemeneti nyelv

load <fájl>

Leírás: A paraméterként megadott fájl tartalmát használva betölti és végrehajtja, az abban leírtakat.

Opciók: -

save <fájl>

Leírás: A paraméterként megadott fájlba kimentti a program jelenlegi állapotát.

Opciók: -

add_character <milyen karakter> <melyik szobába> <karakter id>

Leírás: Hozzáadunk a játékhoz egy új karaktert.

Opciók:

- *<milyen karakter>* hallgató hozzáadása esetén, 'hallgato', oktató hozzáadása esetén 'oktato', és takarító hozzáadása esetén 'takarito' az elvárt paraméter.
- *<melyik szobába>* A karakter melyik szobában kerül elhelyezésre
- *<karakter id>* Az elhelyezendő karaktert azonosító string, ami a karakter id attribútuma is lesz egyben.

move

Leírás: Karakter egyik szobából egy másikba mozog.

Opciók:

- *<hallgato> <szoba>* a paraméterben kapott hallgató a paraméterben kapott szobába mozog, ha tud.
- *<oktato> <szoba>* a paraméterben kapott oktató a paraméterben kapott szobába mozog, ha tud.
- *<takarito> <szoba>* a paraméterben kapott takarító a paraméterben kapott szobába mozog, ha tud.

spawn_item

Leírás: Hozzáadunk a játékhoz különböző tárgyakat.

Opciók:

- `<targy> <szoba> <targy id>` a paraméterben kapott tárgy típusból elhelyez egyet a paraméterül kapott szobában, a tárgy id értéke lesz a tárgy id attribútumának értéke

pick

Leírás: A játékos felvesz egy tárgyat.

Opciók:

- `<hallgato> <targy>` A paraméterben megadott hallgató felvesz egy paraméterben megadott tárgyat.

throw

Leírás: A játékos eldob egy tárgyat.

Opciók:

- `<hallgato> <targy>` A paraméterben megadott hallgató eldob egy paraméterben megadott tárgyat.

use

Leírás: A játékos használ egy tárgyat.

Opciók:

- `<hallgato> <targy>` A paraméterben megadott hallgató használja a paraméterben megadott tárgyat.

create room<milyen szoba>

Leírás: Hozzáadunk a játékhoz a paraméterben kapott szoba típusból egy új szobát.

Opciók:

- Lehet a szoba elátkozott: A paraméterben megadottnak megfelelően gázos, nem gázos, különböző befogadóképességű.
- Lehet a szoba nem elátkozott: A paraméterben megadottnak megfelelően gázos, nem gázos, különböző befogadóképességű.

toggle random

Leírás: Ki és be kapcsolja a véletlenszerűséget a programban.

Opciók:

- Ha be van kapcsolva, akkor ki kapcsolja, ha ki van kapcsolva, akkor bekapcsolja.

merge <szoba1> <szoba2>

Leírás: A két paraméterként kapott szoba egyesül

Opciók:**split <szoba>**

Leírás: A paraméterként kapott szoba osztódik, ha tud

Opciók:

- Ha a szoba, aminek osztódni kéne, nem egyesült egy másikkal, akkor nem történik semmi
- Ha már egyesült a szoba, akkor osztódik a két eredeti szobává

connect <szoba1><szoba2>

Leírás: A paraméterből kapott első szobából a második felé kerül egy ajtó

- Opciók: -

7.1.3 Kimeneti nyelv

load <fájl>

Leírás: A paraméterként megadott fájl tartalmát használva betölti és végrehajtja, az abban leírtakat.

Opciók: - Fájl sikeresen betöltve
- Hiba történt a fájl betöltése közben

save <fájl>

Leírás: A paraméterként megadott fájlba kiment a program jelenlegi állapotát.

Opciók: - Sikeres mentés
- Sikertelen mentés

add_character <milyen karakter>

Leírás: Hozzáadunk a játékhoz egy új karaktert.

Opciók: - Karakter sikeresen hozzáadva.
- Karakter hozzáadása sikertelen

move

Leírás: Karakter egyik szobából egy másikba mozog.

Opciók:
- Karakter mozgása sikeres.
- Karakter mozgása sikertelen.

spawn_item

Leírás: Hozzáadunk a játékhoz különböző tárgyakat.

Opciók:
- Tárgy hozzáadása sikeres.
- Tárgy hozzáadása sikertelen.

create_room<milyen szoba>

Leírás: Hozzáadunk a játékhoz különböző szobákat.

Opciók:
- Szoba hozzáadása sikeres.
- Szoba hozzáadása sikertelen.

toggle_random

Leírás: Ki és be kapcsolja a véletlenszerűséget a programban.

Opciók:
- Ki- vagy bekapcsolás sikeres.
- Ki- vagy bekapcsolás sikertelen.

merge <szoba1> <szoba2>

Leírás: A két paraméterként kapott szoba egyesül

Opciók:
- Egyesülés sikeres.
- Egyesülés sikertelen.

split <szoba>

Leírás: A paraméterként kapott szoba osztódik a két eredeti szobává

Opciók:
- Osztódás sikeres.

- Osztdás sikertelen.

7.2 Összes részletes use-case

Use-case neve	Load game
Rövid leírás	Egy adott fájlból betölt egy játék állást.
Aktorok	Controller
Forgatókönyv	1. Betöltődik a játék egy előre meghatározott helyzete.

Use-case neve	Save game
Rövid leírás	A játék jelenlegi helyzete elmentődik egy fájlba.
Aktorok	Controller
Forgatókönyv	1. A játék adott pillanatbeli helyzete mentésre kerül.

Use-case neve	Add character
Rövid leírás	Hozzáadunk a játékhoz egy új karaktert.
Aktorok	Controller
Forgatókönyv	1. A kiválasztott típusú karaktert hozzáadódik a játékhoz.

Use-case neve	Move hallgato
Rövid leírás	A hallgató egyik szobából egy másikba mozog.
Aktorok	Hallgató
Forgatókönyv	1. Ellenőrzés, hogy a hallgató befér-e a szobába. 2. Ha befér, bemehet, egyébként nem.

Use-case neve	Move hallgato söröspohár
Rövid leírás	A hallgató egyik szobából egy másikba mozog, ahol van oktató, de a hallgatónál van söröspohár, ami megvédi.
Aktorok	Hallgató
Forgatókönyv	1. Ellenőrzés, hogy a hallgató befér-e a szobába. 2. Ha befér, bemehet, egyébként nem. 3. Hallgatót megvédi a söröspohár. 4. Hallgató a söröspohár használata miatt eldob egy random itemet.

Use-case neve	Move hallgato tvsz
Rövid leírás	A hallgató egyik szobából egy másikba mozog, ahol van egy oktató, de a hallgatónál van tvsz, ami megvédi a hallgatót az oktatótól.
Aktorok	Hallgató
Forgatókönyv	1. Ellenőrzés, hogy a hallgató befér-e a szobába. 2. Ha befér, bemehet, egyébként nem. 3. Hallgatót megvédi a tvsz.

Use-case neve	Move hallgato maszk
---------------	---------------------

Rövid leírás	A hallgató egyik szobából egy másikba mozog, ami gázos de a hallgatónál van maszk így nem veszti el az eszméletét.
Aktorok	Hallgató
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ellenőrzés, hogy a hallgató befér-e a szobába. 2. Ha befér, bemehet, egyébként nem. 3. Hallgatót megvédi a maszk.

Use-case neve	Kibukas
Rövid leírás	A hallgató egyik szobából egy másikba mozog, ahol van egy oktató, és a hallgatónál nincs semmi olyan tárgy, ami megvédené az oktatótól, így kibukik.
Aktorok	Hallgató
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ellenőrzés, hogy a hallgató befér-e a szobába. 2. Ha befér, bemehet, egyébként nem. 3. Hallgató kibukik.

Use-case neve	Hallgató eszméletet vesz
Rövid leírás	A hallgató egyik szobából egy másikba mozog, ami gázos, a hallgatót nem védi meg semmi a gáztól, így elveszti az eszméletét.
Aktorok	Hallgató
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ellenőrzés, hogy a hallgató befér-e a szobába. 2. Ha befér, bemehet, egyébként nem. 3. Hallgató eszméletet vesz.

Use-case neve	Oktató eszméletet vesz
Rövid leírás	A oktató egyik szobából egy másikba mozog, ami gázos, az oktatót nem védi meg semmi a gáztól, így elveszti az eszméletét.
Aktorok	Oktató
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ellenőrzés, hogy az oktató befér-e a szobába. 2. Ha befér, bemehet, egyébként nem. 3. Oktató eszméletet vesz.

Use-case neve	Move oktato
Rövid leírás	Az oktató egyik szobából egy másikba mozog.
Aktorok	Oktató
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ellenőrzés, hogy az oktató befér-e a szobába. 2. Ha befér, bemehet, egyébként nem.

Use-case neve	Move takarito
Rövid leírás	A takarító egyik szobából egy másikba mozog.
Aktorok	Takarító
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ellenőrzés, hogy a takarító befér-e a szobába. 2. Ha befér, bemehet, egyébként nem.

Use-case neve	Spawn item
Rövid leírás	Hozzáadunk a játékhoz különböző tárgyakat.

Aktorok	Controller
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adott tárgy elhelyezése a szobában. 2. A tárgy bekerül a szoba tárgyairól szóló nyilvántartásába.

Use-case neve	Pick
Rövid leírás	A hallgató felvesz egy tárgyat.
Aktorok	Hallgató
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató felveszi a tárgyat. 2. Az a táskájába kerül. 3. A tárgy törlődik a szobából.

Use-case neve	Throw
Rövid leírás	A hallgató eldob egy tárgyat.
Aktorok	Hallgató
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató eldobja a tárgyat. 2. Az kikerül a táskájából. 3. A tárgy megjelenik a szobában.

Use-case neve	Use
Rövid leírás	A hallgató használ egy tárgyat.
Aktorok	Hallgató
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató használja a tárgyat. 2. A tárgy használódik.

Use-case neve	Create szoba
Rövid leírás	Hozzáadunk a játékhoz egy új szobát.
Aktorok	Controller
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A karakterek bemehetnek a szobákba. 2. A szobák változhatnak.

Use-case neve	Toggle random
Rövid leírás	Ki és be kapcsolja a véletlenszerűséget a programban.
Aktorok	Controller
Forgatókönyv	Ha be van kapcsolva, akkor ki kapcsolja, ha ki van kapcsolva, akkor bekapcsolja.

Use-case neve	Merge
Rövid leírás	Egyesül két szoba
Aktorok	Controller
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Az egyesült szoba attribútumai megváltoznak az egyesülő szoba szerint

Use-case neve	Split
Rövid leírás	Osztódik egy már egyesült szoba

Aktorok	Controller
Forgatókönyv	1. <ol style="list-style-type: none"> Ha a szoba, aminek osztódnia kéne nem egyesült egy másikkal, nem történik semmi Ha már egyesült a szoba, akkor osztódik a két eredeti szobává

7.3 Tesztelési terv

Teszt-eset neve	add_character hallgato
Rövid leírás	A játékhoz hozzáadunk egy új hallgatót.
Teszt célja	Sikeresen hozzáadódik-e a játékhoz a hallgató.

Teszt-eset neve	add_character oktato
Rövid leírás	A játékhoz hozzáadunk egy új oktatót.
Teszt célja	Sikeresen hozzáadódik-e a játékhoz a oktató.

Teszt-eset neve	add_character takarito
Rövid leírás	A játékhoz hozzáadunk egy új takarítót.
Teszt célja	Sikeresen hozzáadódik-e a játékhoz a takarító.

Teszt-eset neve	spawn_item sorospohar szoba1
Rövid leírás	A söröspohár elhelyezése a szoba1-ben.
Teszt célja	Sikeresen elhelyeződik-e a söröspohár a szoba1-ben.

Teszt-eset neve	spawn_item maszk szoba1
Rövid leírás	A maszk elhelyezése a szoba1-ben.
Teszt célja	Sikeresen elhelyeződik-e a maszk a szoba1-ben.

Teszt-eset neve	spawn_item logarléc szoba1
Rövid leírás	A logarléc elhelyezése a szoba1-ben.
Teszt célja	Sikeresen elhelyeződik-e a logarléc a szoba1-ben.

Teszt-eset neve	spawn_item tvsz szoba1
Rövid leírás	A tvsz elhelyezése a szoba1-ben.
Teszt célja	Sikeresen elhelyeződik-e a tvsz a szoba1-ben.

Teszt-eset neve	spawn_item legfrissito szoba1
Rövid leírás	A légfrissítő elhelyezése a szoba1-ben.
Teszt célja	Sikeresen elhelyeződik-e a légfrissítő a szoba1-ben.

Teszt-eset neve	spawn_item tranzistor szoba1
Rövid leírás	A tranzistor elhelyezése a szoba1-ben.
Teszt célja	Sikeresen elhelyeződik-e a tranzistor a szoba1-ben.

Teszt-eset neve	spawn_item camembert szoba1
-----------------	-----------------------------

Rövid leírás	A camembert elhelyezése a szoba1-ben.
Teszt célja	Sikeresen elhelyeződik-e a camembert a szoba1-ben.

Teszt-eset neve	spawn item rongy szoba1
Rövid leírás	A rongy elhelyezése a szoba1-ben.
Teszt célja	Sikeresen elhelyeződik-e a rongy a szoba1-ben.

Teszt-eset neve	move hallgato szoba1
Rövid leírás	A hallgató a szobájából a szoba1-be mozog, ha az adott szobába befér.
Teszt célja	Sikeresen átmegy-e a másik szobába, vagy marad a sajátjában, ha nem fér be.

Teszt-eset neve	move oktato szoba1
Rövid leírás	Az oktató a szobájából a szoba1-be mozog, ha az adott szobába befér.
Teszt célja	Sikeresen átmegy-e a másik szobába, vagy marad a sajátjában, ha nem fér be.

Teszt-eset neve	move takarito szoba1
Rövid leírás	A takarító a szobájából a szoba1-be mozog, ha az adott szobába befér.
Teszt célja	Sikeresen átmegy-e a másik szobába, vagy marad a sajátjában, ha nem fér be.

Teszt-eset neve	pick hallgato1 tvsz
Rövid leírás	A hallgató1 felvesz egy tvsz.
Teszt célja	Sikeresen bekerül-e a táskába a tárgy

Teszt-eset neve	pick hallgato1 sorospohar
Rövid leírás	A hallgató1 felvesz egy söröspoharat.
Teszt célja	Sikeresen bekerül-e a táskába a tárgy

Teszt-eset neve	pick hallgato1 rongy
Rövid leírás	A hallgató1 felvesz egy rongyot.
Teszt célja	Sikeresen bekerül-e a táskába a tárgy

Teszt-eset neve	pick hallgato1 maszk
Rövid leírás	A hallgató1 felvesz egy maszkot.
Teszt célja	Sikeresen bekerül-e a táskába a tárgy

Teszt-eset neve	pick hallgato1 legfrissito
Rövid leírás	A hallgató1 felvesz egy légfrissítőt.
Teszt célja	Sikeresen bekerül-e a táskába a tárgy

Teszt-eset neve	pick hallgato1 tranzisztor
------------------------	----------------------------

Rövid leírás	A hallgató felvesz egy tranzisztort..
Teszt célja	Sikeresen bekerül-e a táskába a tárgy

Teszt-eset neve	pick hallgató camembert
Rövid leírás	A hallgató felvesz egy camembertet.
Teszt célja	Sikeresen bekerül-e a táskába a tárgy

Teszt-eset neve	throw hallgató tvsz
Rövid leírás	A hallgató eldob egy tvszt.
Teszt célja	Sikeresen kikerül-e a táskából a tárgy

Teszt-eset neve	throw hallgató sorospohar
Rövid leírás	A hallgató eldob egy söröspoharat.
Teszt célja	Sikeresen kikerül-e a táskából a tárgy

Teszt-eset neve	throw hallgató rongy
Rövid leírás	A hallgató eldob egy rongyot.
Teszt célja	Sikeresen kikerül-e a táskából a tárgy

Teszt-eset neve	throw hallgató maszk
Rövid leírás	A hallgató eldob egy maszkot.
Teszt célja	Sikeresen kikerül-e a táskából a tárgy

Teszt-eset neve	throw hallgató legfrissítő
Rövid leírás	A hallgató eldob egy légfrissítőt.
Teszt célja	Sikeresen kikerül-e a táskából a tárgy

Teszt-eset neve	throw hallgató tranzistor
Rövid leírás	A hallgató eldob egy tranzisztort..
Teszt célja	Sikeresen kikerül-e a táskából a tárgy

Teszt-eset neve	throw hallgató camembert
Rövid leírás	A hallgató eldob egy camembertet.
Teszt célja	Sikeresen kikerül-e a táskából a tárgy

Teszt-eset neve	use hallgató légfrissítő
Rövid leírás	A hallgató használ egy légfrissítőt
Teszt célja	Sikeresen kikerül-e a táskából a légfrissítő, és megjelenik a szobában, valamint elmúlik a gáz a szobából.

Teszt-eset neve	use hallgató tranzistor
Rövid leírás	A hallgató teleportál egy tranzistorral.
Teszt célja	Sikeresen átkerül a másik tranzistor szobájába a hallgató és megváltozik a két tranzistor szerepe.

Teszt-eset neve	use hallgató camembert
Rövid leírás	A hallgató használja a camembertet.

Teszt célja	Sikeresen kikerül-e a táskából a camembert és begázosítja a szobát.
--------------------	---

Teszt-eset neve	create szoba
Rövid leírás	Hozzáadunk a játékhoz egy új szobát.
Teszt célja	Sikeresen hozzáadódik-e a játékhoz a szoba.

Teszt-eset neve	create szoba gazos
Rövid leírás	Hozzáadunk a játékhoz egy új gázos szobát.
Teszt célja	Sikeresen hozzáadódik-e a játékhoz a gázos szoba.

Teszt-eset neve	create szoba elatkozott
Rövid leírás	Hozzáadunk a játékhoz egy új elátkozott szobát.
Teszt célja	Sikeresen hozzáadódik-e a játékhoz a elátkozott szoba.

Teszt-eset neve	create szoba elatkozott gazos
Rövid leírás	Hozzáadunk a játékhoz egy új gázos, elátkozott szobát.
Teszt célja	Sikeresen hozzáadódik-e a játékhoz a gázos, elátkozott szoba.

Teszt-eset neve	merge
Rövid leírás	Egyesít két szobát
Teszt célja	Sikeresen egyesül-e két normális szoba

Teszt-eset neve	merge gazos
Rövid leírás	Egyesít egy gázos és egy nem gázos szobát
Teszt célja	Gázos lesz-e az egyesült szoba

Teszt-eset neve	merge elatkozott
Rövid leírás	Egyesít egy elátkozott és egy nem elátkozott szobát
Teszt célja	Elátkozott lesz-e az egyesült szoba

Teszt-eset neve	merge elatkozott gazos
Rövid leírás	Egyesít egy elátkozott és egy gázos szobát
Teszt célja	Elátkozott és gázos lesz-e az egyesült szoba

Teszt-eset neve	split
Rövid leírás	Osztódik egy szoba két szobává
Teszt célja	Sikeresen osztódik-e a két szoba -> befogadóképesség, tárgyak, szomszédok jól változtak

Teszt-eset neve	split gazos
Rövid leírás	Osztódik egy szoba egy gázos és egy nem gázos szobává
Teszt célja	Sikeresen osztódik-e a két szoba -> gázosság jól változik

Teszt-eset neve	split elátkozott
Rövid leírás	Osztódik egy szoba egy elátkozott és egy nem elátkozott szobává
Teszt célja	Sikeresen osztódik-e a két szoba ->elátkozottság jól változik

Teszt-eset neve	split elátkozott gázos
Rövid leírás	Osztódik egy szoba egy elátkozott és egy gázos szobává
Teszt célja	Sikeresen osztódik-e a két szoba ->elátkozottság, gázosság jól változik

Teszt-eset neve	no split
Rövid leírás	Megpróbál osztódni egy nem egyesült szoba
Teszt célja	Sikertelen-e az osztódás

7.4 Tesztelést támogató segéd- és fordítóprogramok specifikálása

A prototípus tesztelése kétféleképpen tehető meg. Vagy egy fejlesztőkörnyezetben (például Visual Studio Code) futtatva, vagy parancssori alkalmazásként végezhető el. Az előre megírt tesztelési feltételek a program indulásakor betöltődnek, innen vagy egy fájl beolvasásával, vagy a segédletben leírt parancsokkal, előre megírt tesztek lehet futtatni.

7.5 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2024.04.03. 21:30	1 óra	Csapat	Értekezlet. Döntés: Heti teendők felosztása, megbeszélése.
2024.04.05 9:00	1 óra	Hermann	Use-case esetek megírása.
2024.04.05. 11:00	1 óra	Csapat	Értekezlet. Döntés: Tesztek felosztása.
2024.04.06. 9:30	2 óra	Czotter	add_character, move, spawn_item parancsokhoz tartozó dolgok megírása. 0.3.1 és 0.3.2 diagrammok elkészítése, hozzátartozó metódusok leírása.
2024.04.07.	1 óra	Hermann	Tesztesetek írása
2024.04.07		Csapat	Értekezlet.

			Döntés: Heti teendők felosztása, megbeszélése.
2024.04.07. 22:00	2 óra	Németh	load és save parancsok, .2.1 bekezdés, 0.3.3, 7.3.7, 7.3.8 és 7.3.9 diagrammok
2024.04.07 19:00	2 óra	Tarsoly	Tesztesetek, módosítások
2024.04.07.19:00	1,5 óra	Schulcz	Tesztesetek, módosítások
2024.04.08 12:00	1 óra	Hermann, Tarsoly	Végső ellenőrzés, formázás