

Szkeleton tervezése

35 – *pupakok*

Konzulens:

Koczó Attila

Csapattagok:

Tarsoly Levente
Németh Gergely
Schulcz Gábor
Czotter Benedek
Hermann Máté Béla

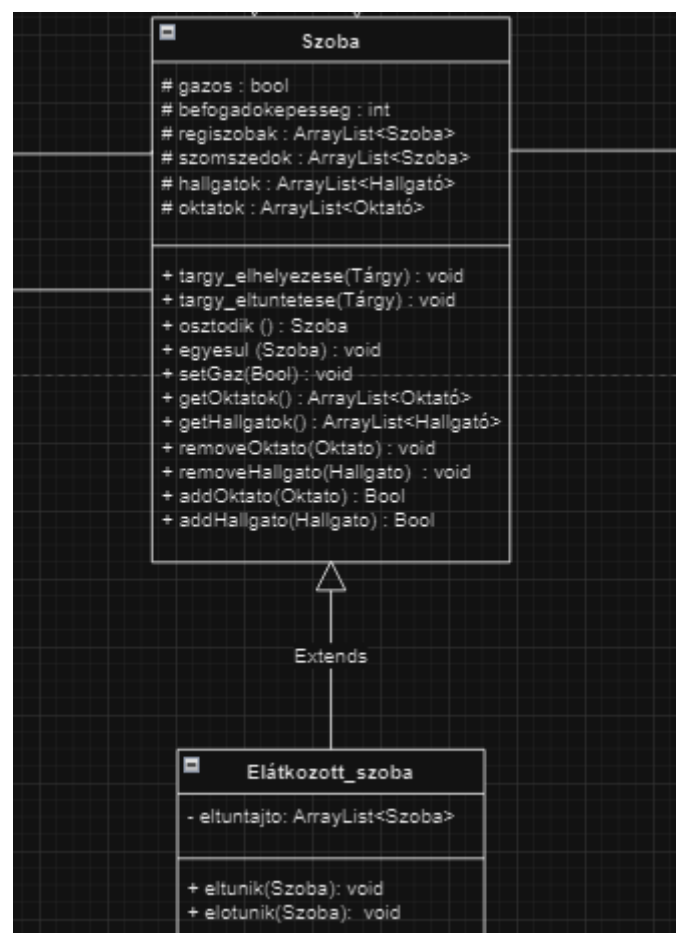
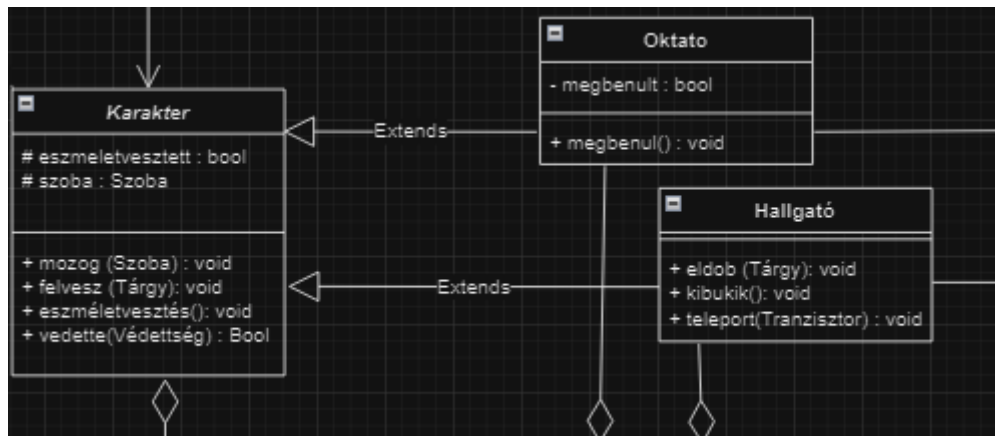
E1IK75
TA9G0R
EP3I9R
TFB4FY
T83K5I

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

2024.03.18

5. Szkeleton tervezése

5.0 Változtatások

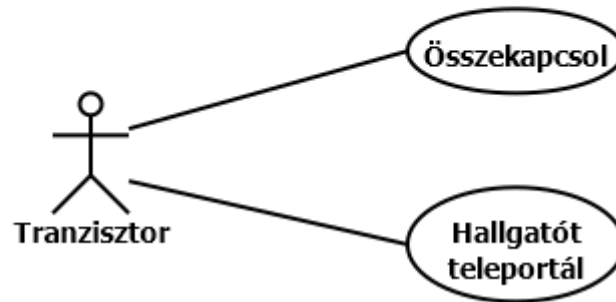


5.1 A szkeleton modell valóságos use-case-ei

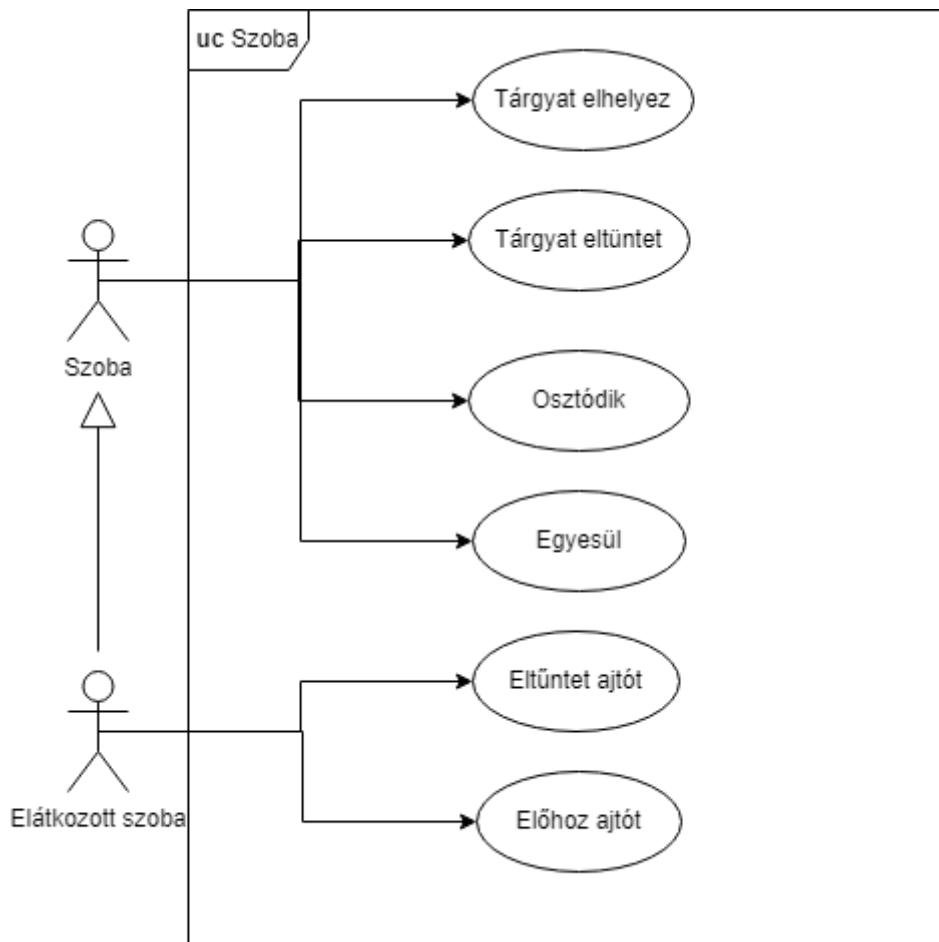
5.1.1 Use-case diagram

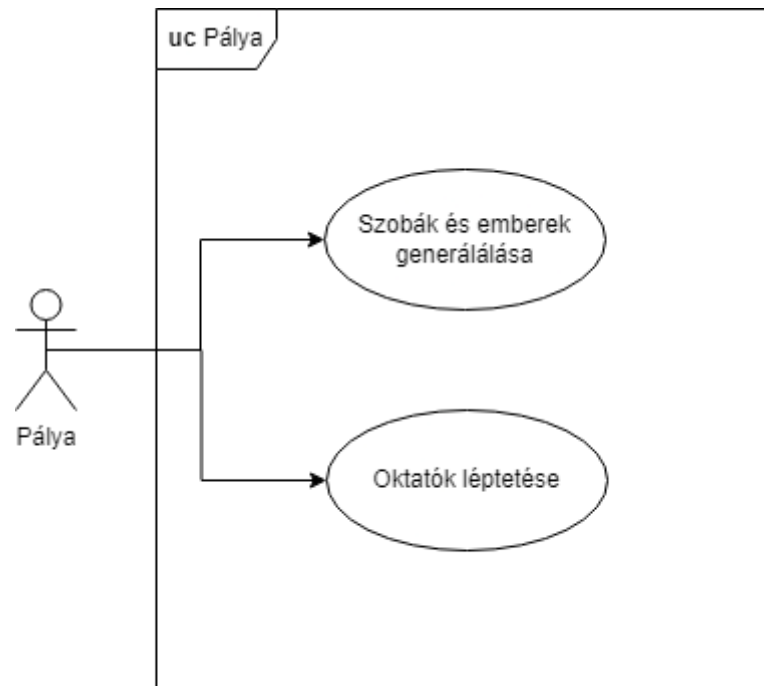
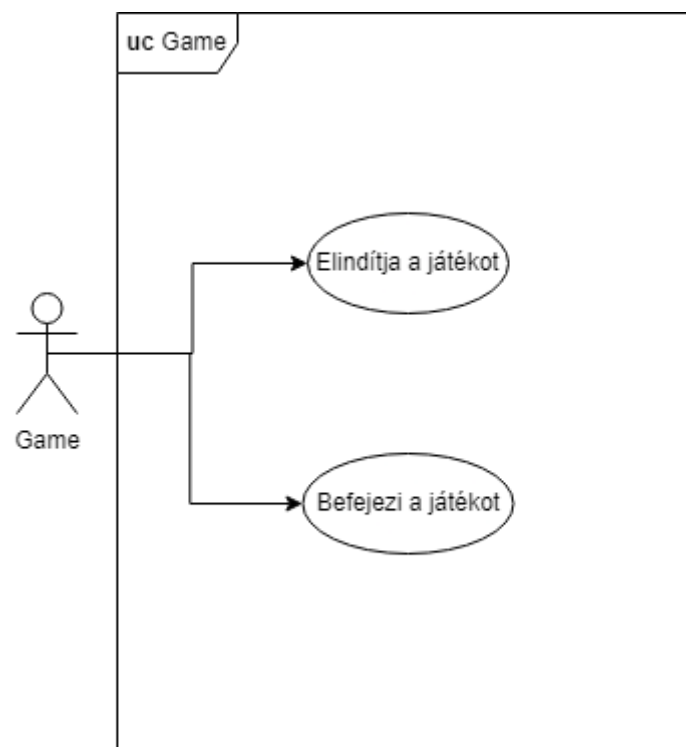
5.1.1.1 Tranzisztor

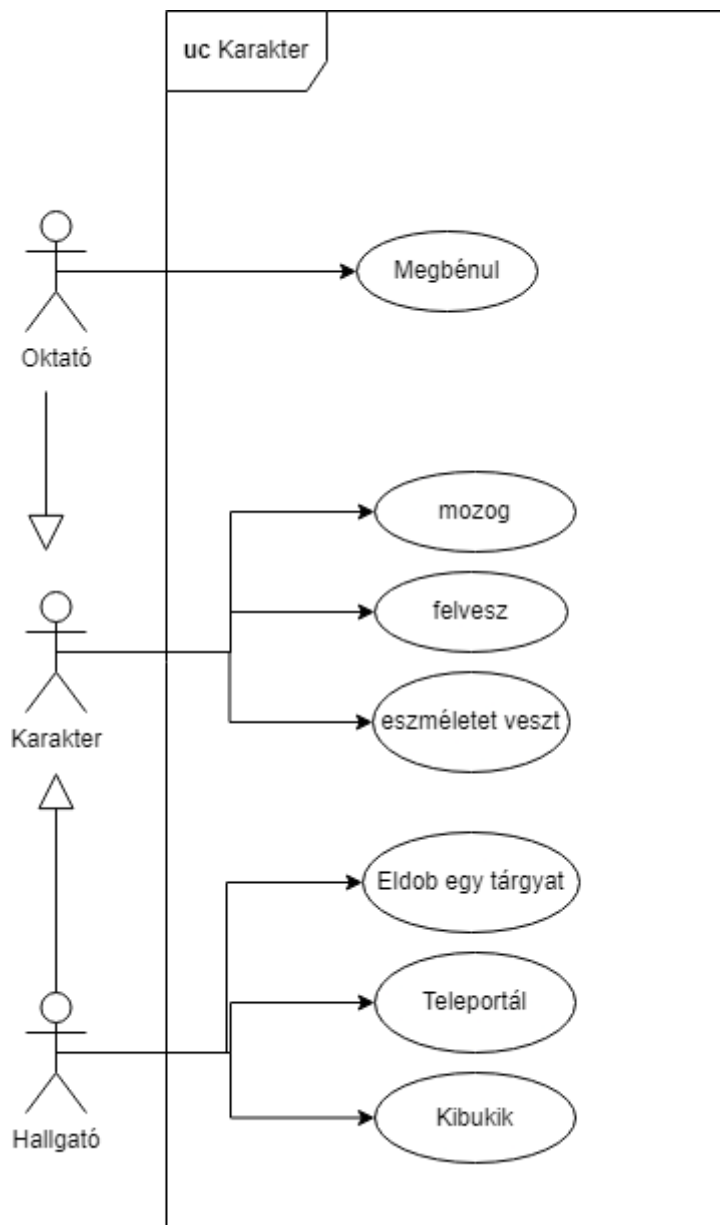
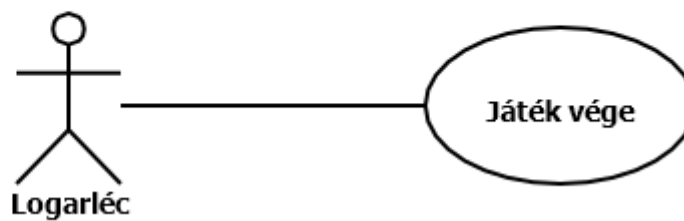
uc Tranzisztor



5.1.1.2 Szoba

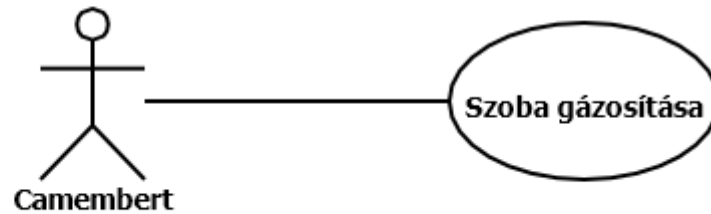


5.1.1.3 Pálya**5.1.1.4 Game**

5.1.1.5 Karakterek**5.1.1.6 Logarléc**uc Logarléc

5.1.1.7 Camembert

uc Camembert



5.1.2 Use-case leírások

Use-case neve	TVSZ felvétele
Rövid leírás	A karakter felvesz egy TVSZ-t
Aktorok	Karakter
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A karakter felveszi a TVSZ-t. 2. A TVSZ a karakter táskájába kerül. 3. A TVSZ kikerül a szoba nyilvántartásából.

Use-case neve	Camembert felvétele
Rövid leírás	A karakter felvesz egy camembert
Aktorok	Karakter
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A karakter felveszi a camembert. 2. A camembert a karakter táskájába kerül. 3. A camembert kikerül a szoba nyilvántartásából.

Use-case neve	Logarléc felvétele
Rövid leírás	A karakter felvesz egy logarlécet.
Aktorok	Karakter
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A karakter felveszi a logarlécet. 2. A logarléc a karakter táskájába kerül. 3. A logarléc kikerül a szoba nyilvántartásából.

Use-case neve	Tranzisztor felvétele
Rövid leírás	A karakter felvesz egy tranzisztort
Aktorok	Karakter
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A karakter felveszi a tranzisztort. 2. A tranzisztort a karakter táskájába kerül. 3. A tranzisztort kikerül a szoba nyilvántartásából.

Use-case neve	Söröspohár felvétele
Rövid leírás	A karakter felvesz egy söröspoharat
Aktorok	Karakter
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A karakter felveszi a söröspoharat. 2. A söröspohár a karakter táskájába kerül. 3. A söröspohár kikerül a szoba nyilvántartásából.

Use-case neve	Rongy felvétele
Rövid leírás	A karakter felvesz egy rongyot
Aktorok	Karakter
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A karakter felveszi a rongyot.. 2. A rongy a karakter táskájába kerül. 3. A rongy kikerül a szoba nyilvántartásából.

Use-case neve	Maszk felvétele
Rövid leírás	A karakter felvesz egy maszkot
Aktorok	Karakter
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A karakter felveszi a maszkot. 2. A maszk a karakter táskájába kerül. 3. A maszk kikerül a szoba nyilvántartásából.

Use-case neve	Camembert használata
Rövid leírás	A hallgató használja a camembertet, ezzel elgázósítja a szobát.
Aktorok	Hallgató
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hallgató használja a camembertet. 2. Camembert eltűnik a hallgató táskájából. 3. A szoba gázos lesz.

Use-case neve	Tranzisztorok összekapcsolása
Rövid leírás	Két tranzisztor összekapcsolása, későbbi teleportáláshoz.
Aktorok	Hallgató
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mindkét tranzisztornak a másik lesz a társa.

Use-case neve	Tranzisztor használata
Rövid leírás	A hallgató a már összekapcsolt tranzisztorokat lehelyezi.
Aktorok	Hallgató
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató lehelyezi a tranzisztorokat.

Use-case neve	Teleportálás tranzisztorral
Rövid leírás	A hallgató a már lehelyezett tranzisztorokkal teleportál
Aktorok	Hallgató
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hallgató egyik tranzisztor szobájából a másikba kerül. 2. Amelyik tranzisztortól megy az inaktív lesz, ahova megy az pedig aktív.

Use-case neve	Játék vége logarléc felvétele után
Rövid leírás	Hallgató felveszi a logarlécet, ezzel megnyerve a játékot.
Aktorok	Hallgató, Game
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hallgató felveszi a logarlécet. 2. Logarléc birtokosa megváltozik. 3. Game osztály értesül a játék befejezéséről.

Use-case neve	Ajtó eltüntetése
Rövid leírás	Egy elátkozott szoba képes ajtókat eltüntetni
Aktorok	Elátkozott szoba
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Az elátkozott szoba eltűnt ajtajai közé adódik a szoba 2. Az elátkozott szoba törli a szomszédai közül a szobát, és a szoba szomszédai közül is törlődik az elátkozott szoba

Use-case neve	Ajtó előtűnése
Rövid leírás	Egy elátkozott szoba képes eltűnt ajtókat újra megjeleníteni a karaktereknek
Aktorok	Elátkozott szoba
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Az elátkozott szoba hozzáadja a szomszédai közé a szobát, és a szoba szomszédai közé is adódik az elátkozott szoba 2. Az elátkozott szoba eltűnt ajtajai közül törlődik a szoba

Use-case neve	Hallgató kibuktatása
Rövid leírás	Az oktató kibuktatja a hallgatót az egyetemről
Aktorok	Oktató
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató egy szobába kerül a hallgatóval <ol style="list-style-type: none"> a. Ha van védelmet adó tárgya, nem történik semmi b. Ha nincs, kiesik a játékból

Use-case neve	Oktató megbénítása
Rövid leírás	Megbénít adott időre egy oktatót a hallgató
Aktorok	Hallgató
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató megbénítja az oktatót 2. Az oktató egy ideig nem mozoghat/tehet semmit

Use-case neve	Eszméletvesztés
Rövid leírás	A gázos szobákban a karakterek eszméletüket veszítik
Aktorok	Gázos szoba
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Karakter gázos szobába lép <ol style="list-style-type: none"> a. Ha van maszkja, nem történik semmi b. Ha nincs eszméletét veszti, elejti tárgyait és nem mozoghat egy ideig

Use-case neve	Játék indítása
Rövid leírás	Elindul a játék
Aktorok	Game
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A játék létrehozza a pályát 2. Elhelyeződnek a hallgatók, az oktatók és a tárgyak 3. Elkezdődik a játék

Use-case neve	Szoba osztódása
Rövid leírás	A korábban egyesült szobák szétválnak
Aktorok	Pálya, Szoba
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A pálya szobái kibővülnek a régebbi, korábban egyesült szobákkal 2. A jelenleg megtalálható, egyesült szoba kikerül a pálya szobái közül 3. Elhelyeződnek a megfelelő tárgyak az osztódott szobákban

Use-case neve	Szobák egyesülése
Rövid leírás	A kiválasztott szobák egyesülnek egy új szobába
Aktorok	Pálya, Szoba
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A pálya szobái közül kikerülnek az egyesülő szobák 2. Az egyesült szoba bekerül a pálya szobái közé 3. Elhelyeződnek a tárgyak az egyesült, új szobában

Use-case neve	Tárgy elhelyezése
Rövid leírás	Az adott tárgy elhelyezésre kerül a pálya egy szobájában
Aktorok	Szoba, Tárgy
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Beállításra kerül az adott tárgyhöz tartozó szoba, így elhelyezésre kerül a tárgy a szobában

Use-case neve	Tárgy eltűnése
Rövid leírás	A tárgy nem lesz többé megtalálható a szobában, ahol eddig volt
Aktorok	Szoba
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A szoba nyilvántartásában nem lesz többé megtalálható a tárgy

Use-case neve	Hallgató mozgása
Rövid leírás	Hallgató egyik szobából másikba való lépése
Aktorok	Hallgató, Szoba
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A Hallgató belép egy másik szobába, ha az nincs teli, ha tele van, akkor nem történik semmi 2. Ha átlépett akkor másik szobából kilép 3. Ha a szoba gázos, akkor annak megfelelően megnézi hogy védette, ha nem akkor elkábul. 4. Megnézi hogy van-e a szobába, olyan oktató, aki nem eszméletvesztett és nem megbénult, ha van akkor megnézi, védette oktatótól és annak megfelelően kibukik vagy nem.

Use-case neve	Oktató mozgása
Rövid leírás	Oktató egyik szobából másikba való lépése
Aktorok	Oktató, Szoba
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A Oktatóbelép egy másik szobába, ha az nincs teli, ha tele van, akkor nem történik semmi 2. Ha átlépett akkor másik szobából kilép 3. Ha a szoba gázos, akkor annak megfelelően megnézi hogy védette, ha nem akkor elkábul. 4. Ha nem kábul el, akkor megnézi hogy van-e a szobába hallgató, ha van akkor megnézi, védette oktatótól és annak megfelelően kibuktatja vagy nem.

Use-case neve	Oktatók léptetése
Rövid leírás	Oktató mozgása egyik szobából a másikba
Aktorok	Oktató, Szoba, Pálya
Forgatókönyv	Az oktatóknál megnézi a mely szomszédos szobákba léphet és oda mozgatja.

Use-case neve	Tárgy eldobása
Rövid leírás	A hallgató eldob egy tárgyat saját akaratból
Aktorok	Hallgató, Szoba
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A hallgató eldob egy nála lévő tárgyat. 2. A tárgy kikerül a nála lévő tárgyak közül. 3. A tárgy megjelenik a szobában.

Use-case neve	Utolsó hallgató is kibukik
Rövid leírás	Az utolsó hallgató is kiesik, ekkor a játéknak vége
Aktorok	Hallgató, Game
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Az utolsó játékban lévő hallgató is kibukik. 2. A játék véget ér.

Use-case neve	Lejár az idő
Rövid leírás	Ha letelik az idő mielőtt megtalálják a logarlécet akkor a játék véget ér.
Aktorok	Game, Pálya
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Letelik a játékidő 2. A játék véget ér.

5.2 A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok

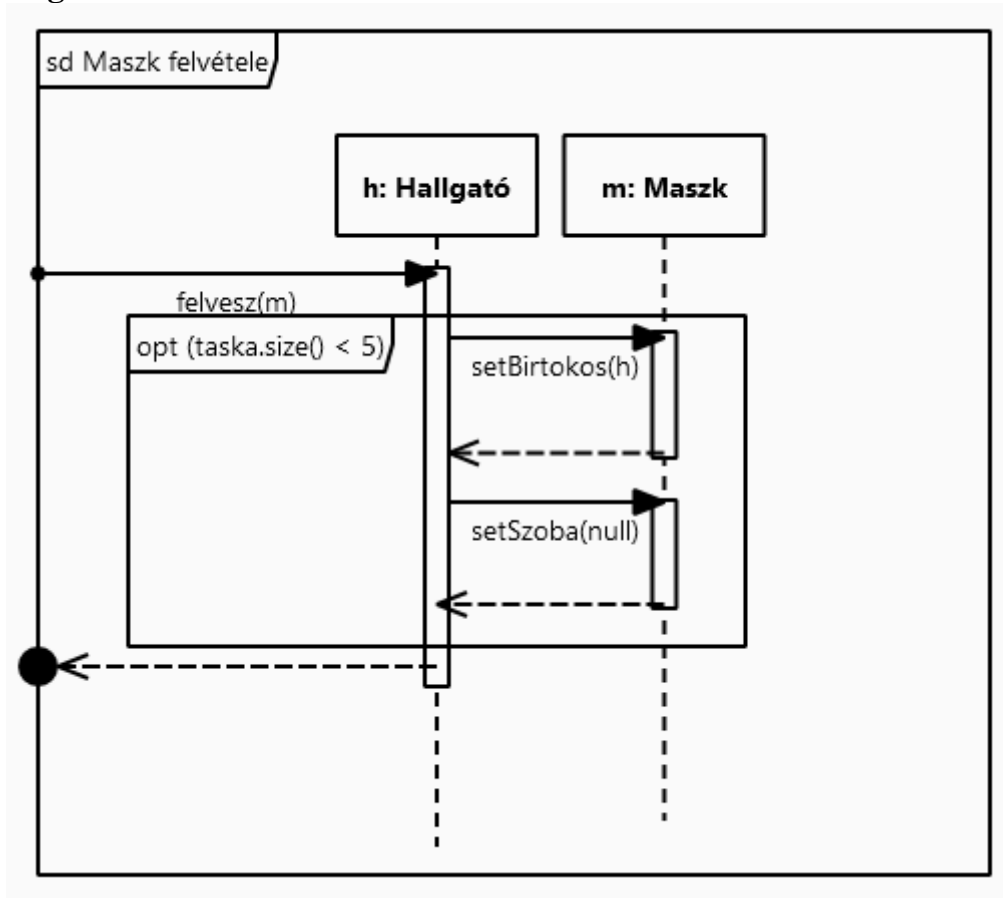
A program indításakor kilistázza a végrehajtható eseményeket. A szkeleton bemenetei számok lesznek (ld. 5.2.1), melyek mindegyike egy adott tesztet futtat le. A kimeneten szerepelni fog, hogy melyik osztály mely függvénye hívódik meg.

Input	Use-case
0	Játék indítása
1	Oktatók léptetése
2	Szoba osztódása
3	Szoba egyesülése
4	Camembert elhelyezése
5	Camembert eltüntetése
6	Logarléc elhelyezése
7	Logarléc eltüntetése
8	Tranzisztor elhelyezése
9	Tranzisztor eltüntetése
10	TVSZ elhelyezése
11	TVSZ eltüntetése
12	Söröspohár elhelyezése
13	Söröspohár eltüntetése
14	Rongy elhelyezése
15	Rongy eltüntetése
16	Maszk elhelyezése
17	Maszk eltüntetése
18	Hallgató elhelyezése
19	Hallgató eltüntetése
20	Oktató elhelyezése
21	Oktató eltüntetése
22	Elátkozott szobában ajtó eltüntetése
23	Elátkozott szobában ajtó előtűnése
24	Eszméletvesztés
25	Hallgató kibuktatása
26	Oktató megbénítása
27	Oktató mozgása szobába
28	Hallgató mozgása szobába
29	Hallgató camembert felvétele
30	Hallgató Logarléc felvétele
31	Hallgató tranzisztor felvétele
32	Hallgató TVSZ felvétele
33	Hallgató söröspohár felvétele
34	Hallgató rongy felvétele
35	Hallgató maszk felvétele
36	Camembert eldobása
37	Logarléc eldobása
38	Tranzisztor eldobása
39	TVSZ eldobása
40	Söröspohár eldobása

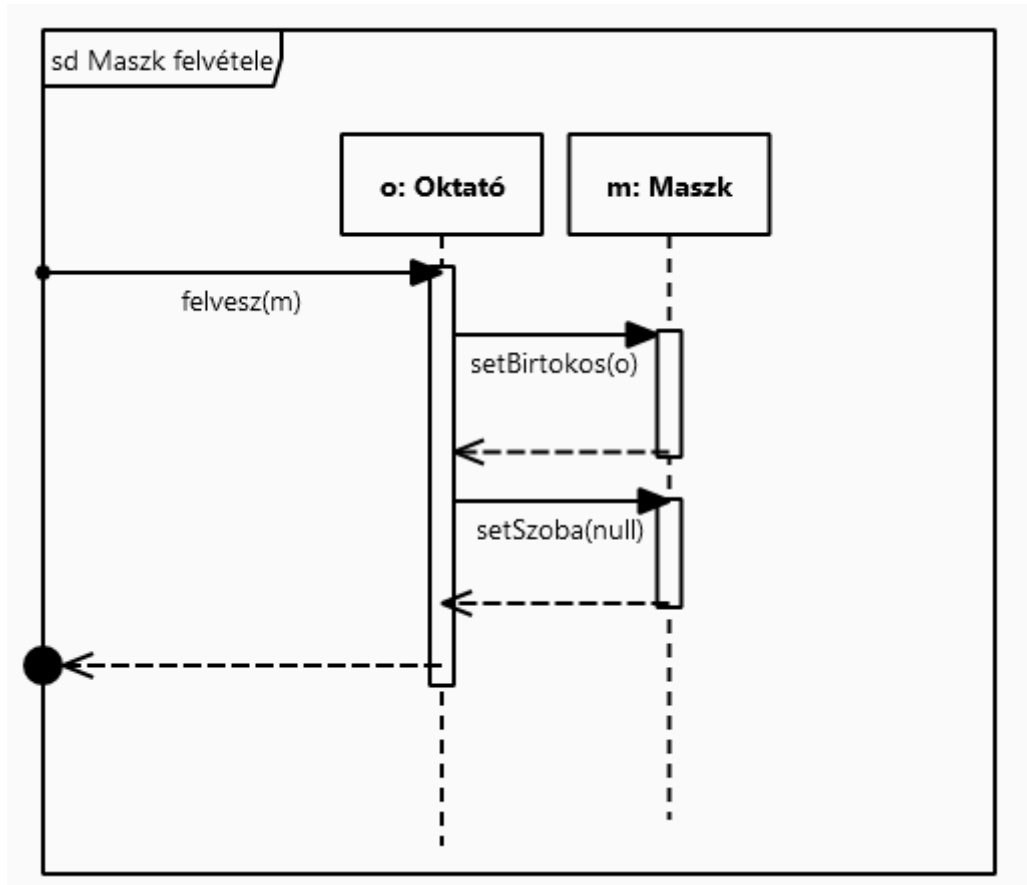
41	Rongy eldobása
42	Maszk eldobása
43	Oktató mozgása szobába
44	Oktató camembert felvétele
45	Oktató Logarléc felvétele
46	Oktató tranzisztor felvétele
47	Oktató TVSZ felvétele
48	Oktató söröspohár felvétele
49	Oktató rongy felvétele
50	Oktató maszk felvétele
51	Camembert használata
52	Tranzisztor összekapcsolása
53	Tranzisztor használata
54	Teleportálás tranzisztor segítségével
55	Logarléc felvétele à játék vége
56	Hallgatók kibukása à játék vége
57	Idő lejár à játék vége

5.3 Szekvencia diagramok a belső működésre

5.3.1 Hallgató maszk felvétele

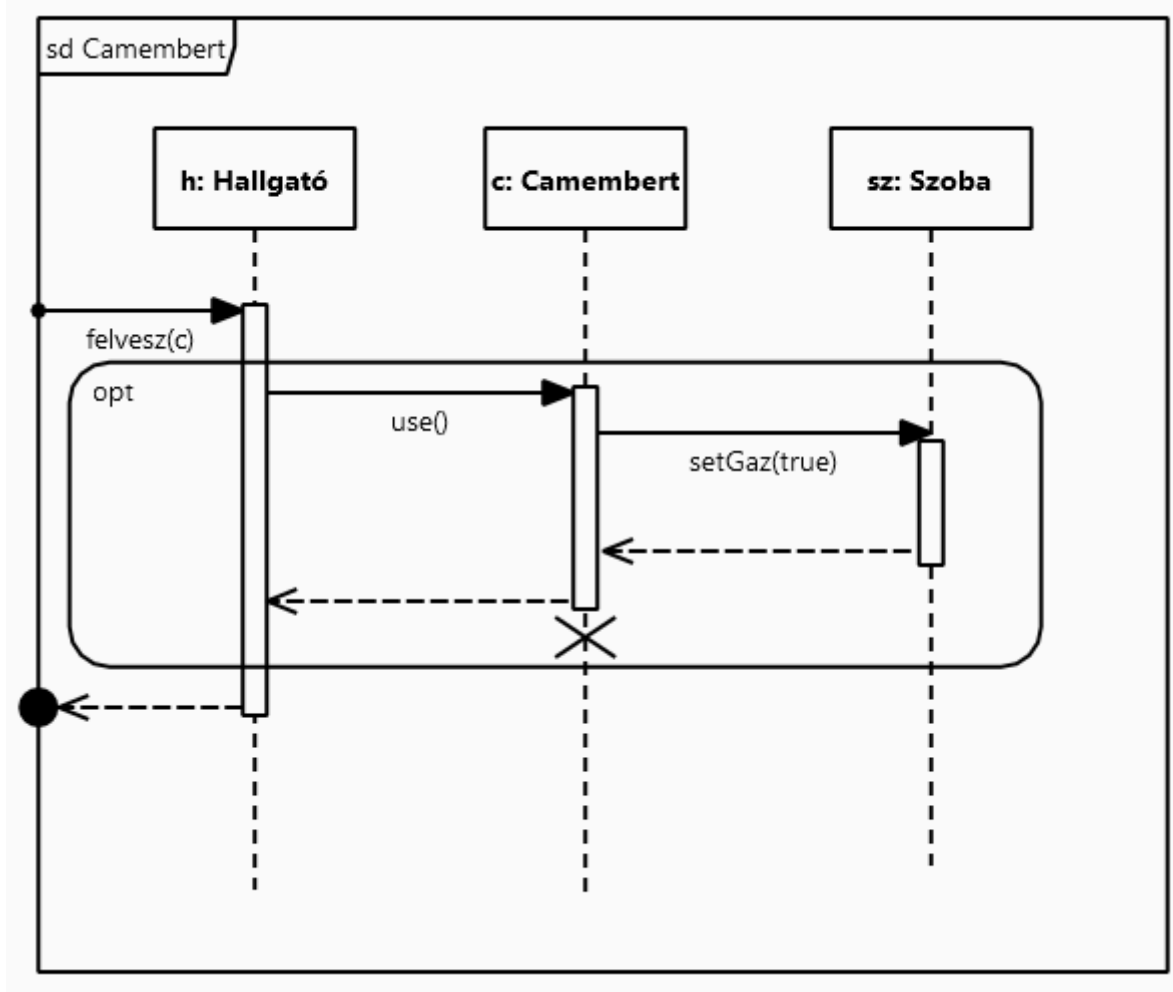


Az összes többi tárgy esetében a tárgyfelvétel teljesen azonos módon történik. Csupán annyiban különbözik, hogy a Maszk lifeline helyett az adott tárgy lifeline-ja van.

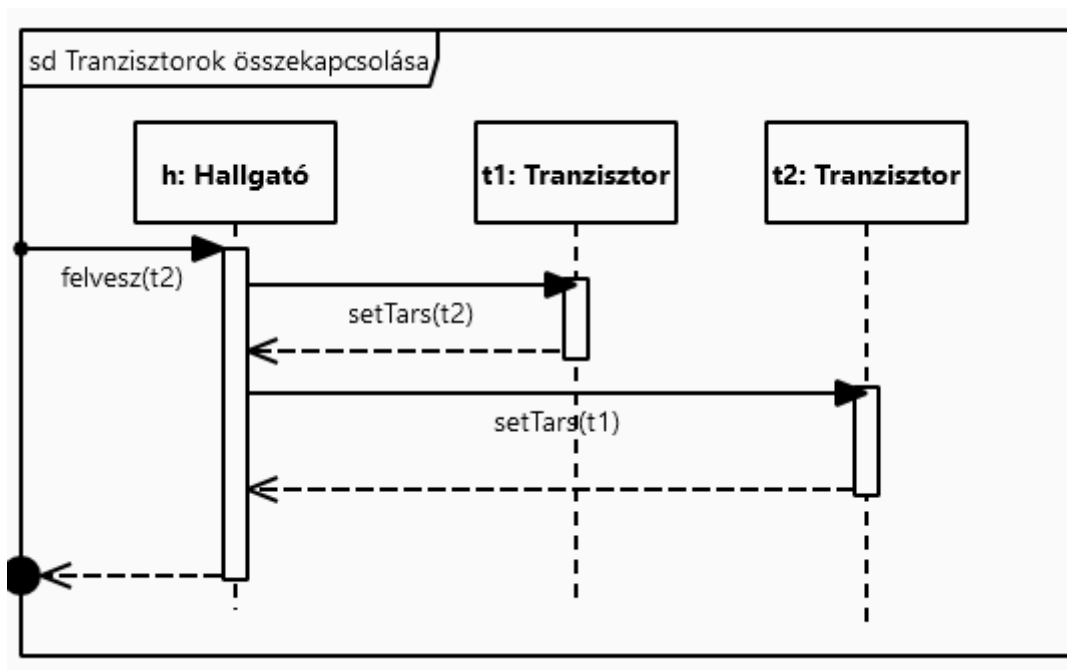
5.3.2 Oktató maszk felvétele

Az összes többi tárgy esetében a tárgyfelvétel teljesen azonos módon történik. Csupán annyiban különbözik, hogy a Maszk lifeline helyett az adott tárgy lifeline-ja van.

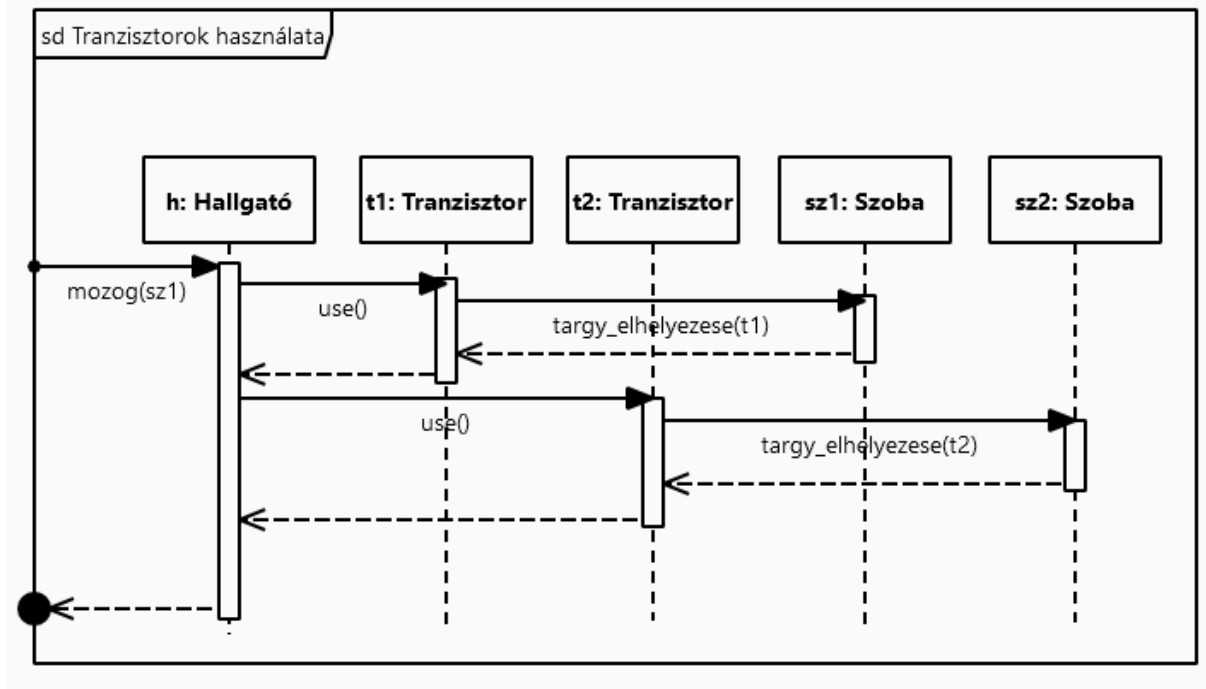
5.3.3 Camembert használata



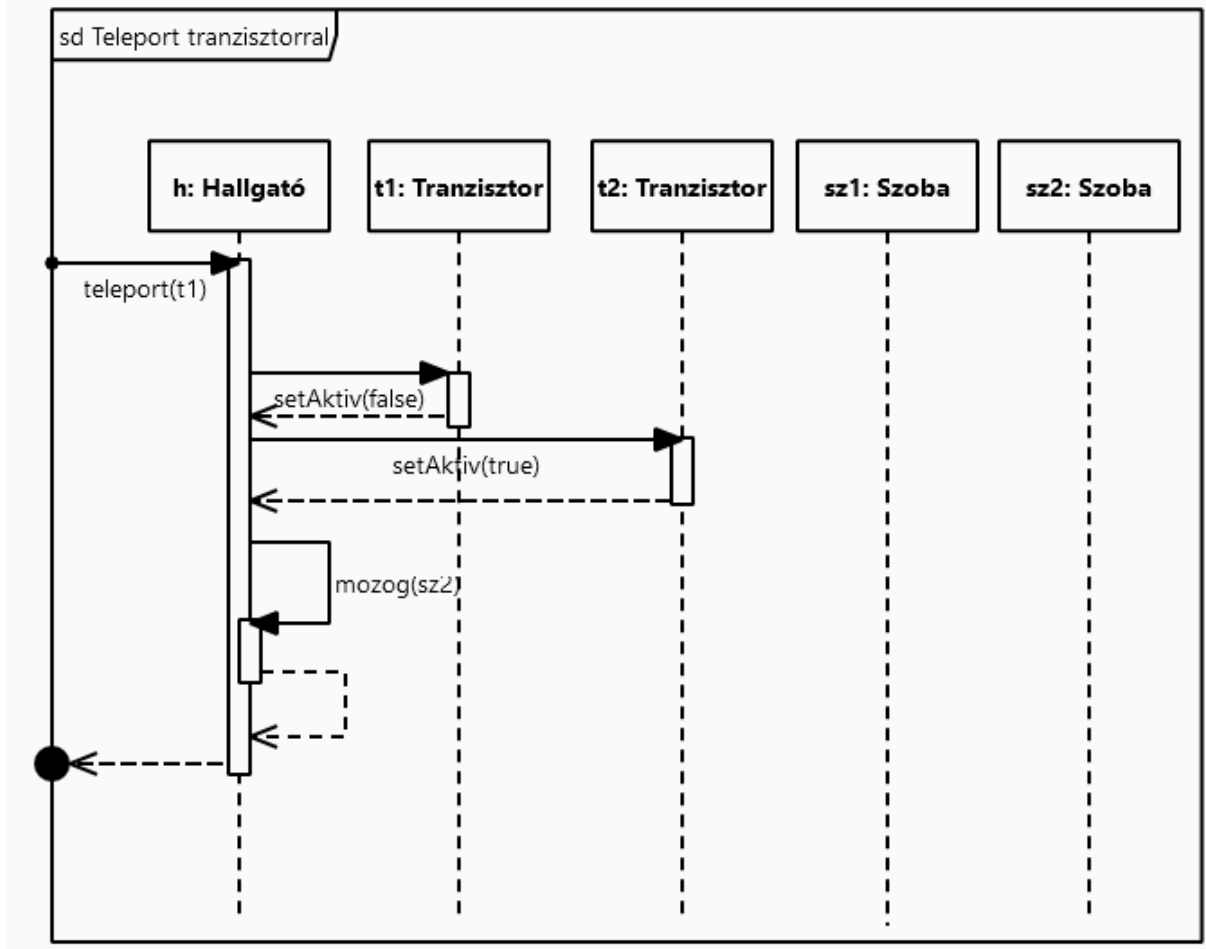
5.3.4 Tranzisztorok összekapcsolása



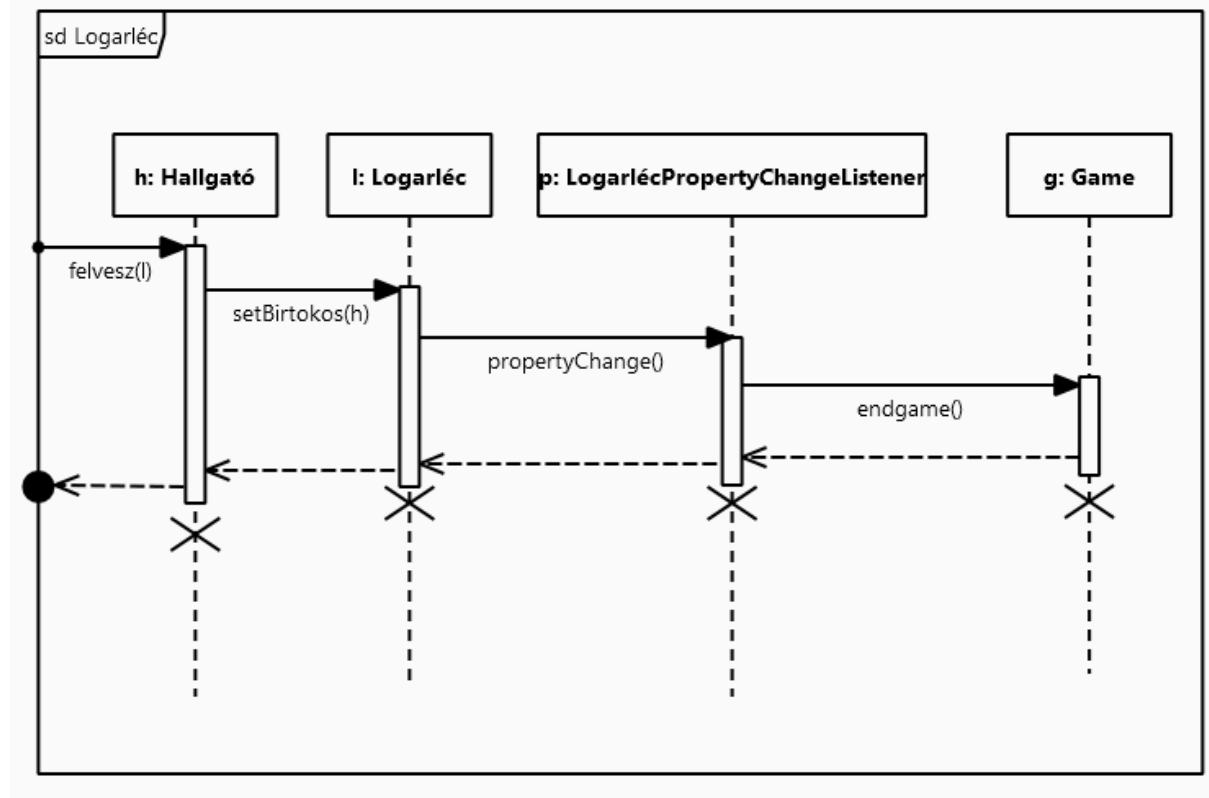
5.3.5 Tranzisztorok használata



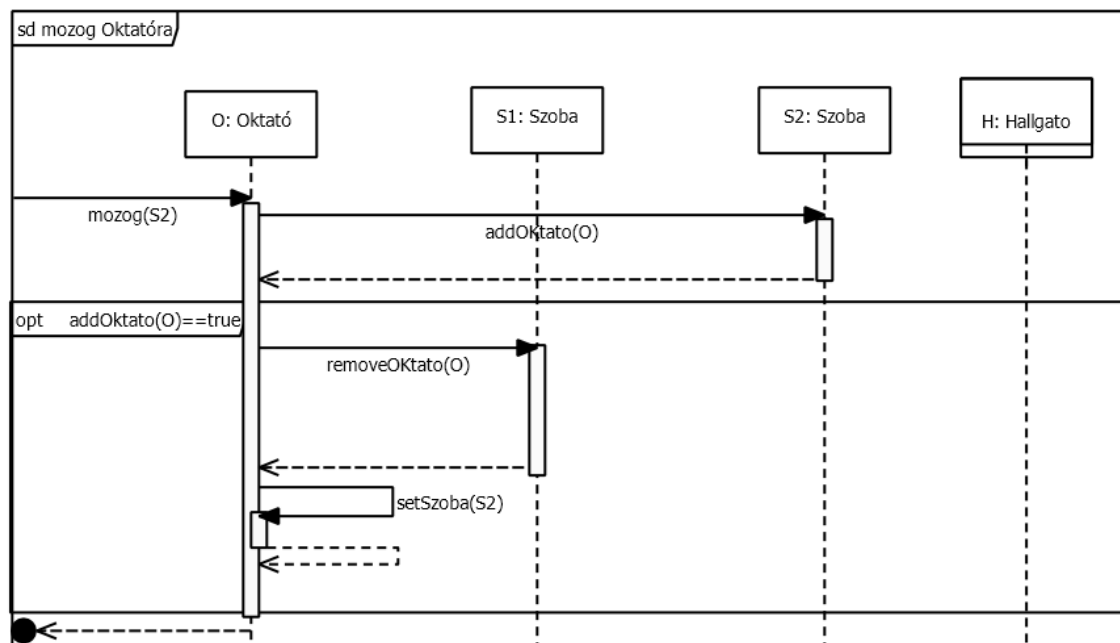
5.3.6 Teleportálás tranzisztorral



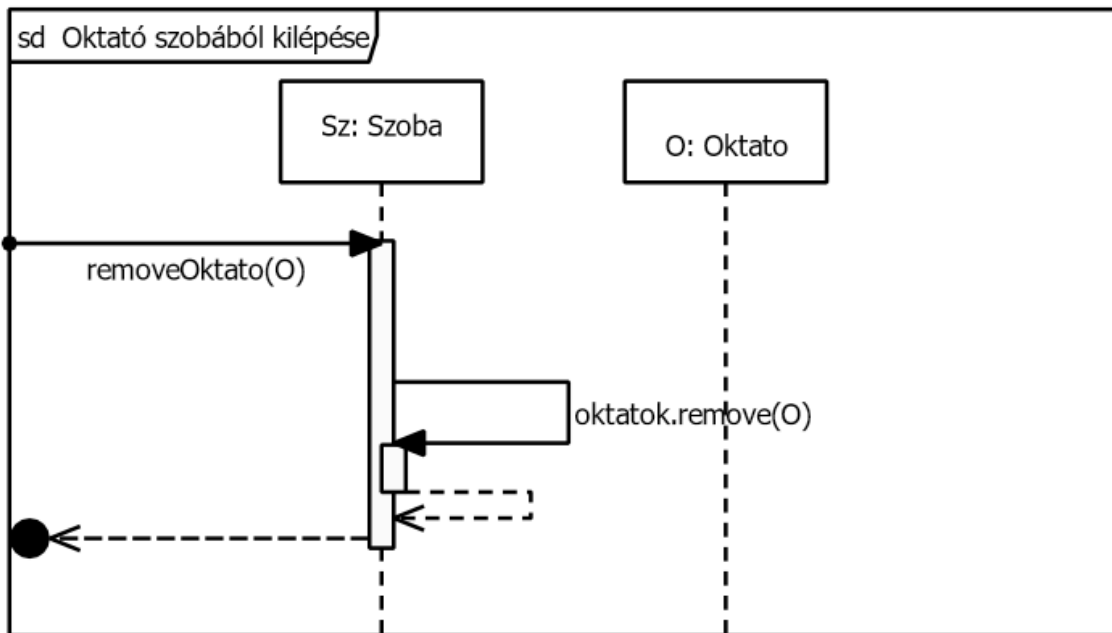
5.3.7 Játék vége logarléc felvétele után



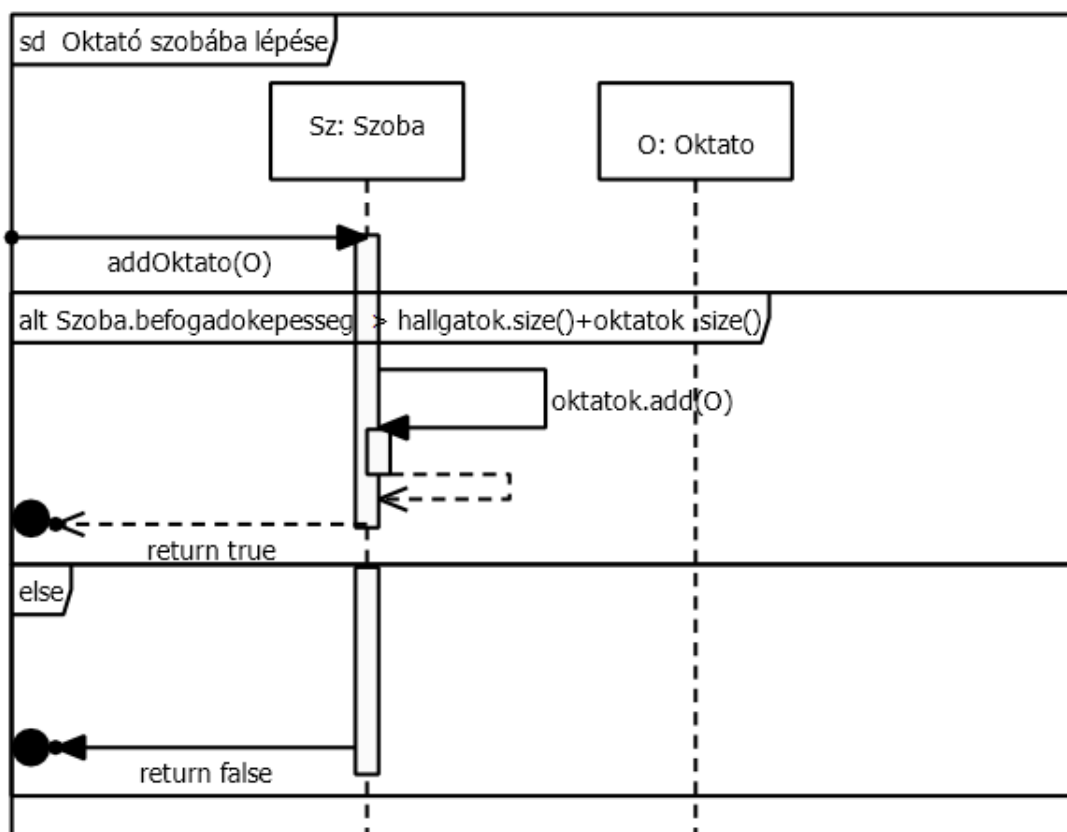
5.3.8 Oktató mozgása



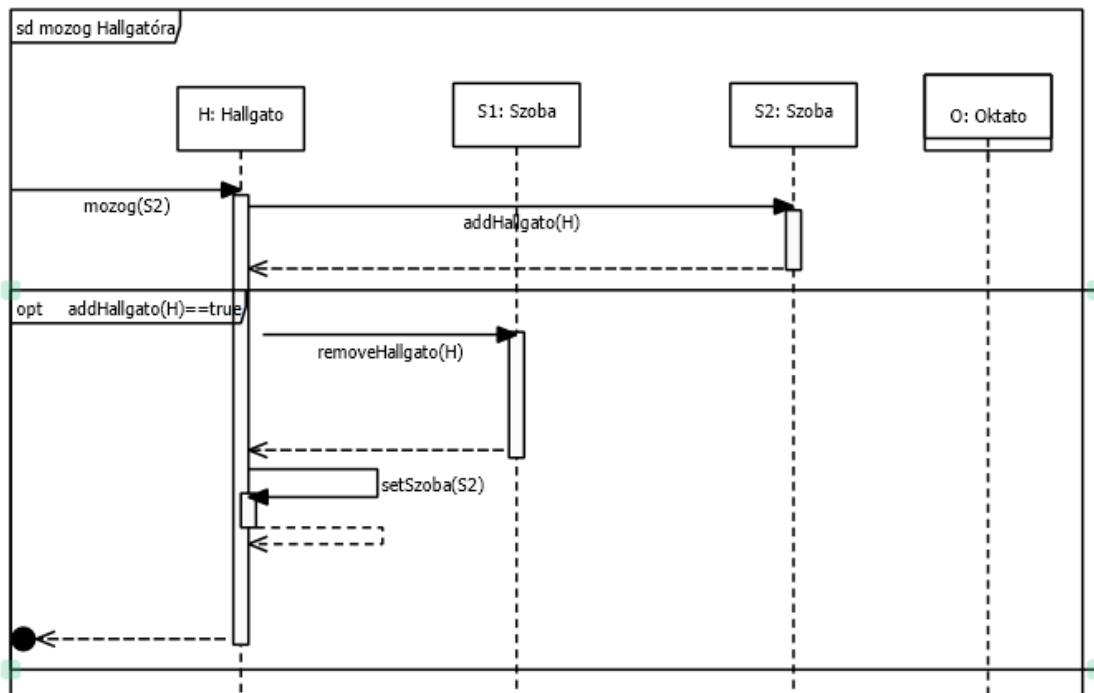
5.3.9 Oktató szobából kilépése



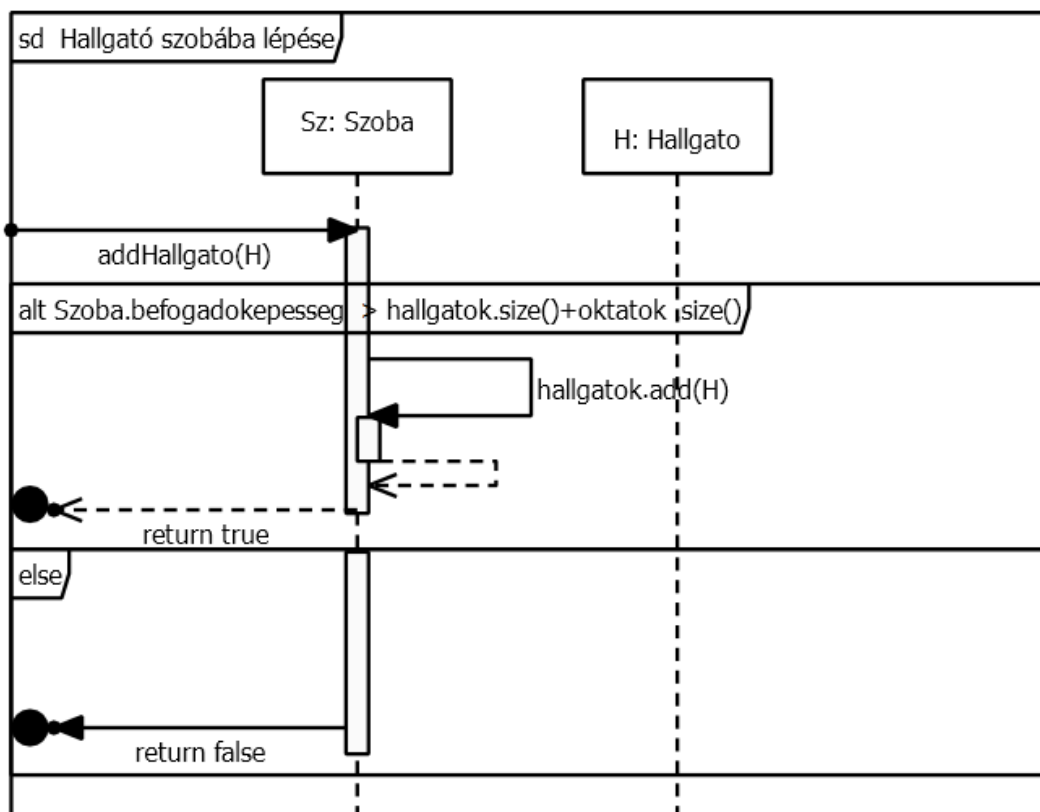
5.3.10 Oktató szobába lépése



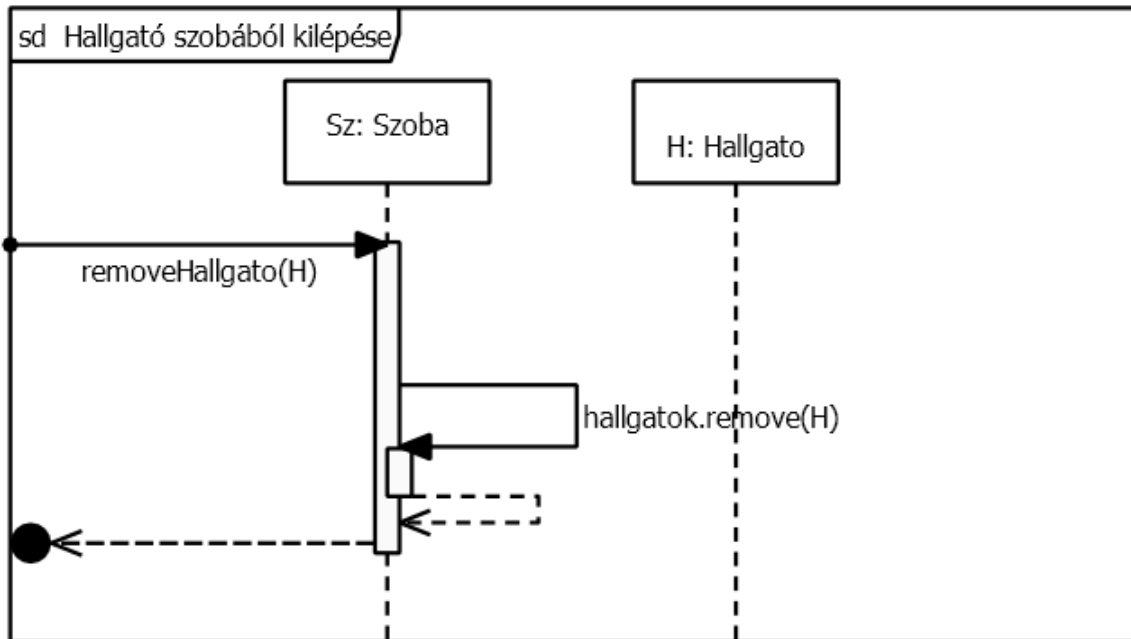
5.3.11 Hallgató mozgása



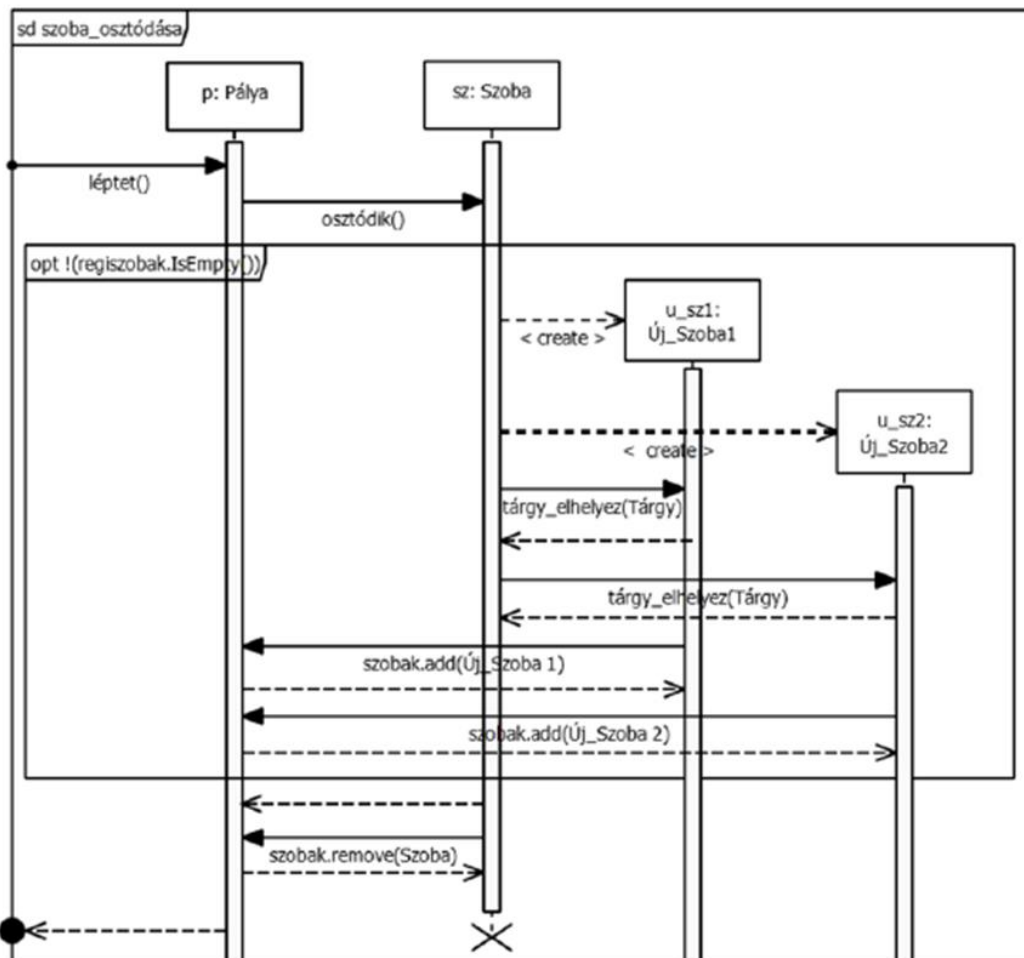
5.3.12 Hallgató szobába lépése



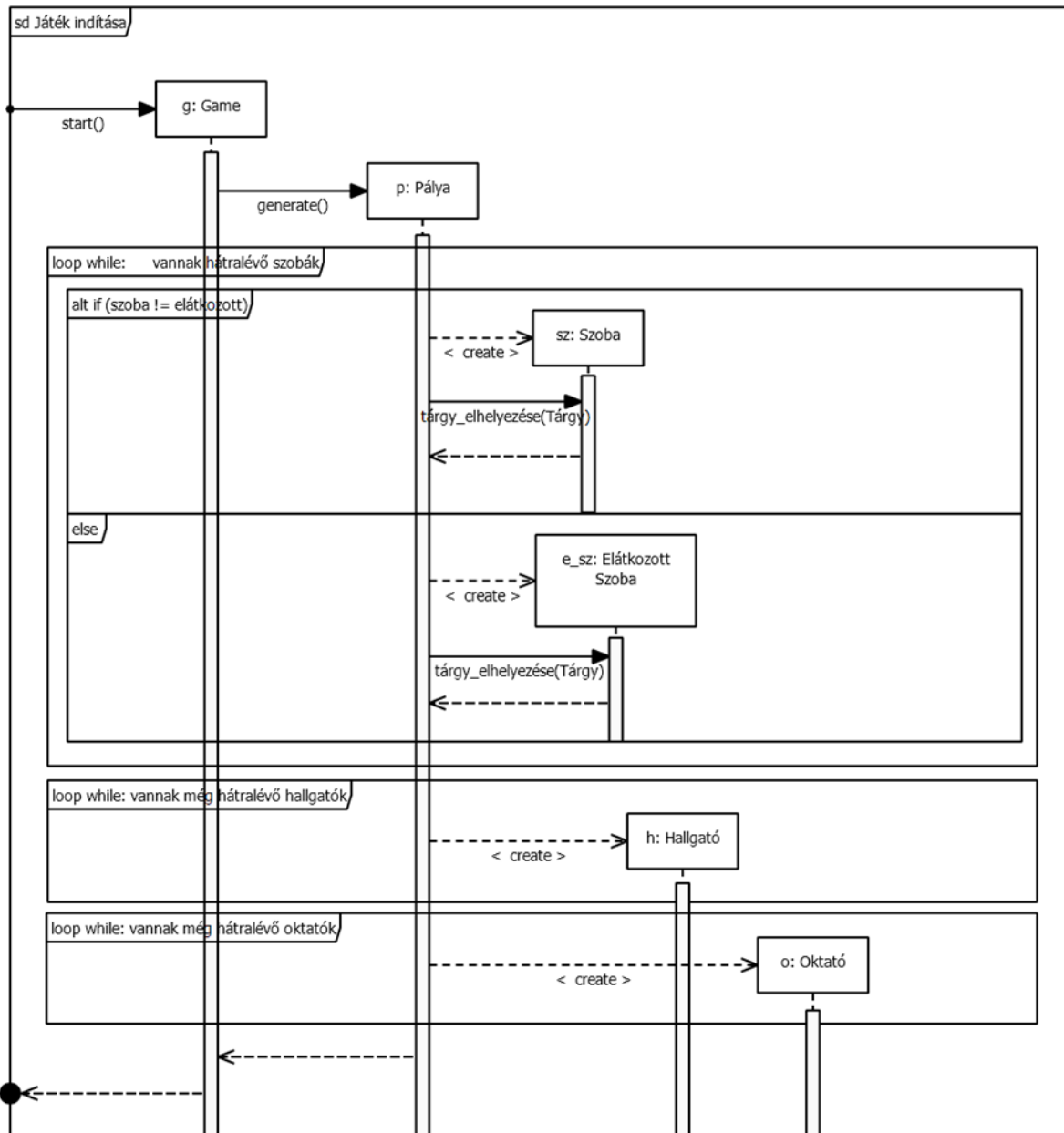
5.3.13 Hallgató szobából kilépése



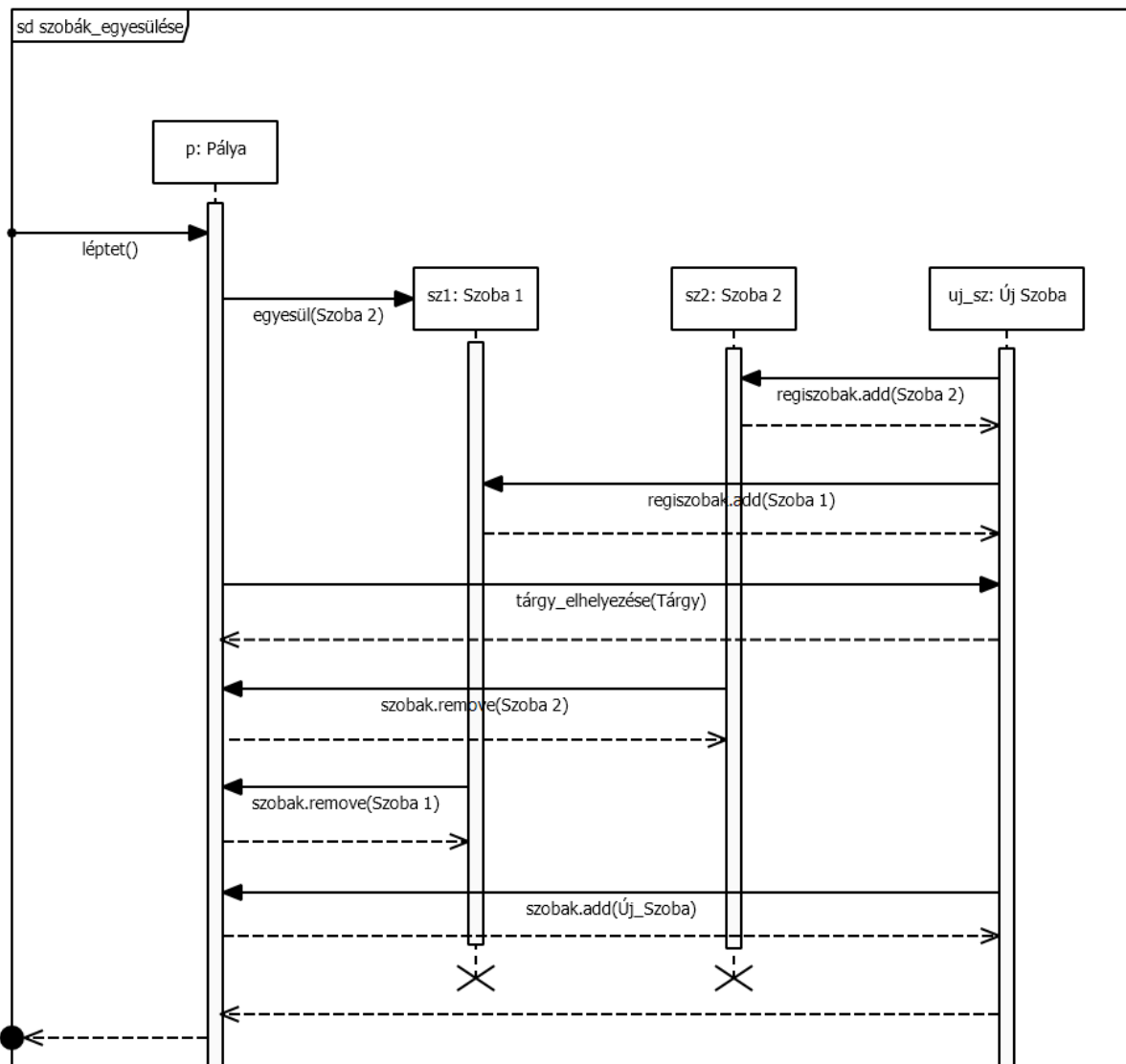
5.3.14 Szoba osztódása

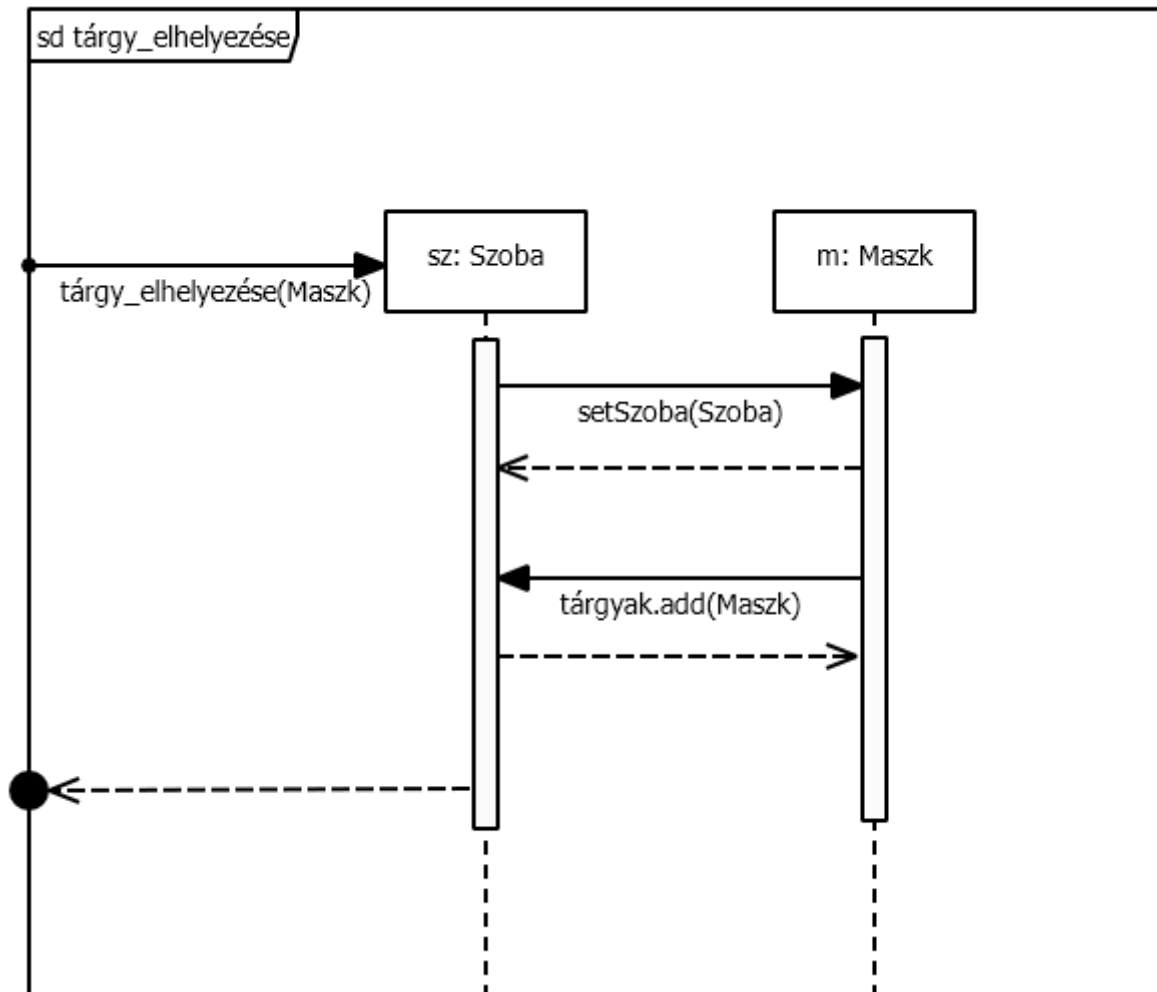


5.3.15 Játék indítása



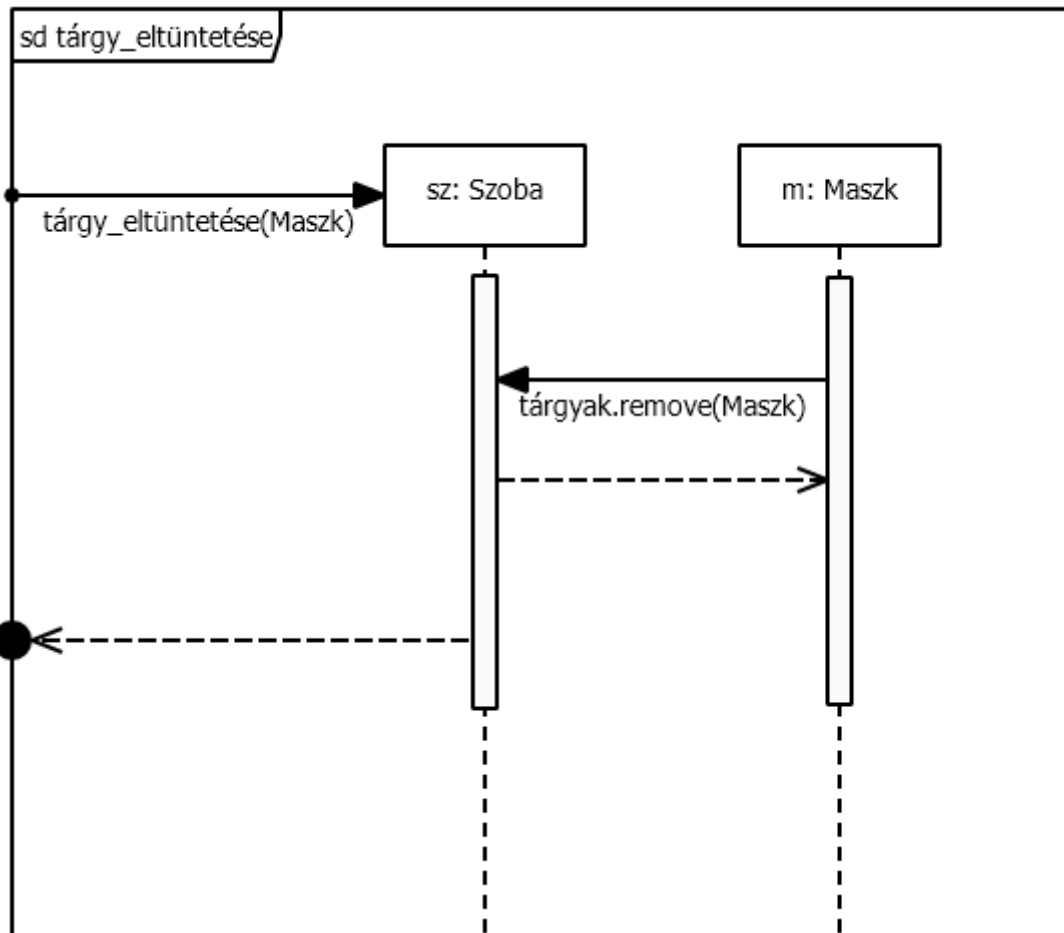
5.3.16 Szobák egyesülése



5.3.17 Tárgy elhelyezése

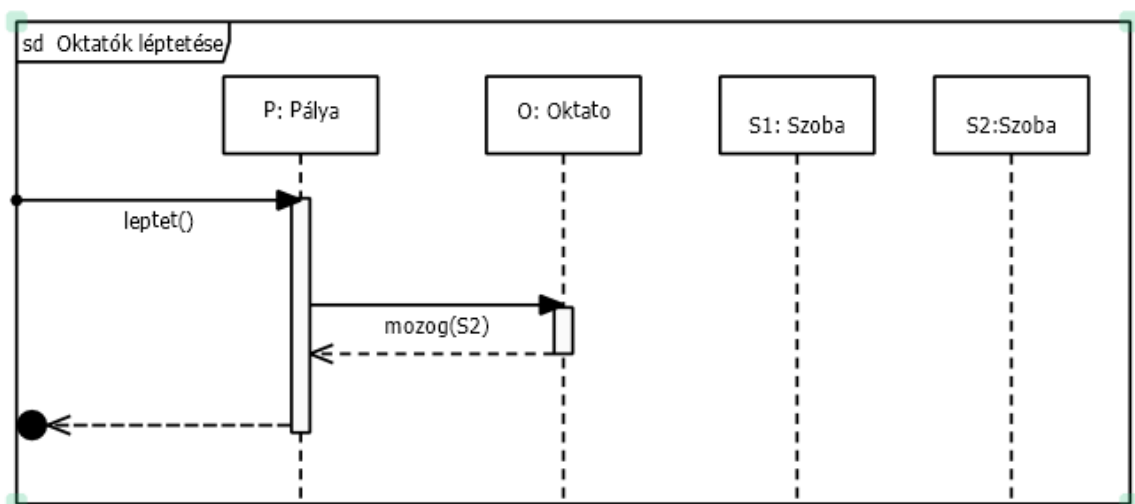
Az összes többi tárgy elhelyezése azonos a fenti példában szereplő Maszk tárgy elhelyezésével.

5.3.18 Tárgy eltüntetése

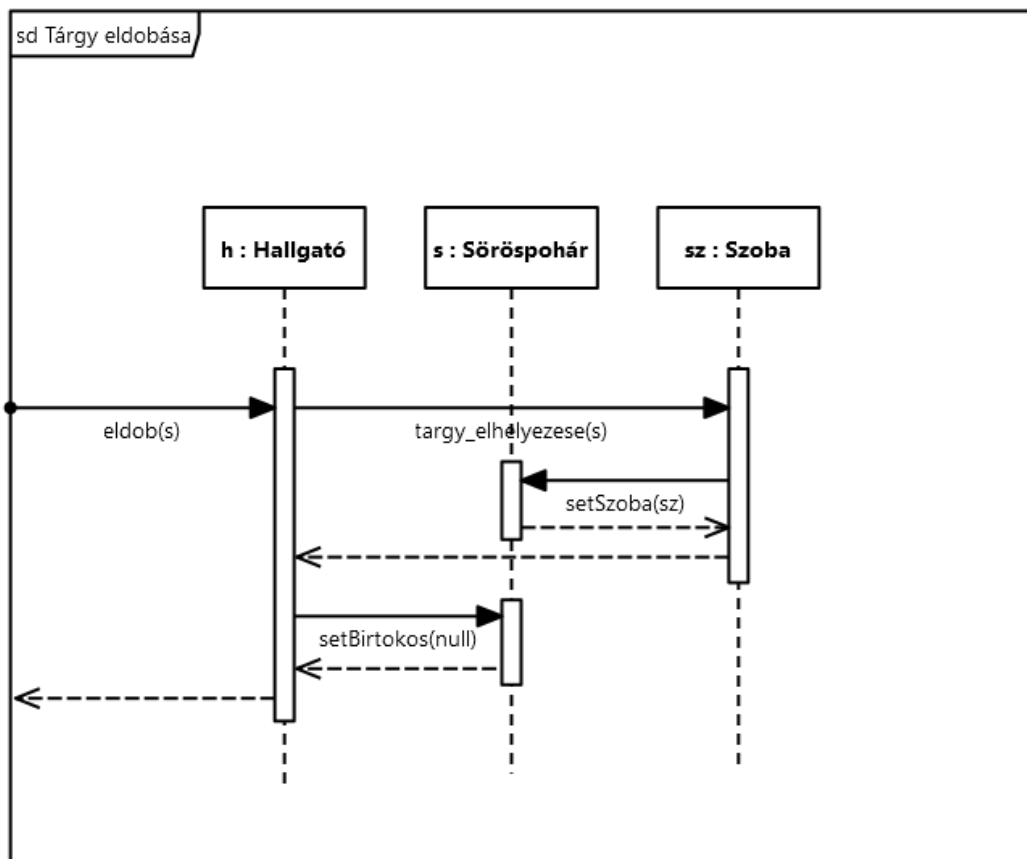


Az összes többi tárgy eltüntetése azonos a fenti példában szereplő Maszk tárgy eltüntetésével.

5.3.19 Oktatók léptetése

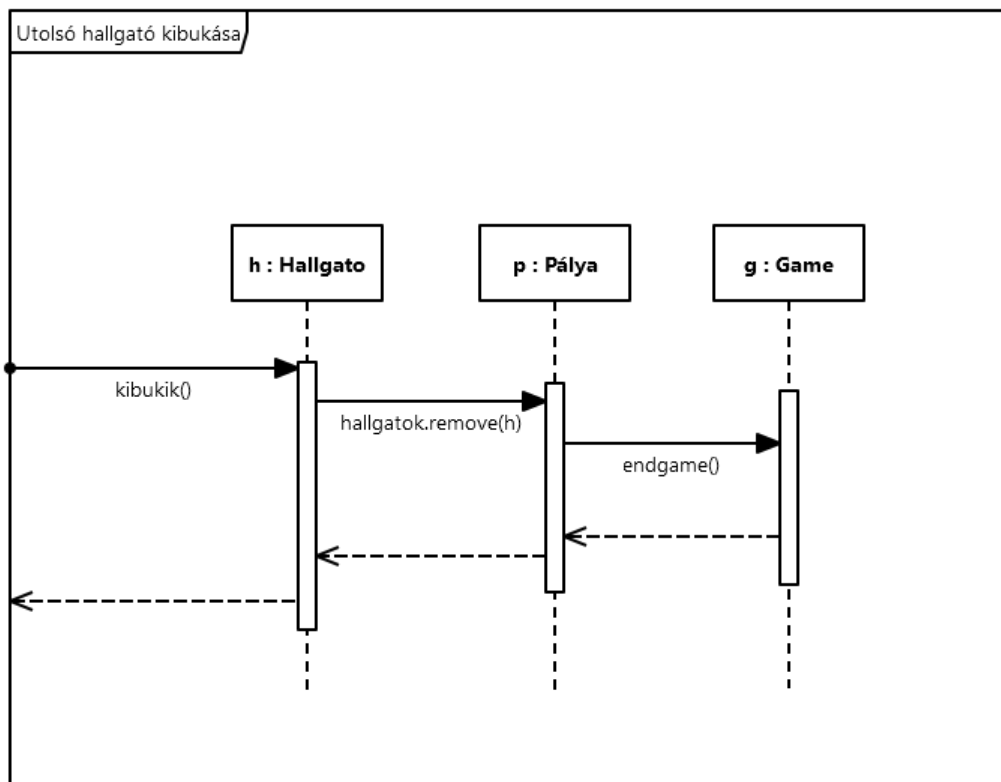


5.3.20 Tárgy eldobása

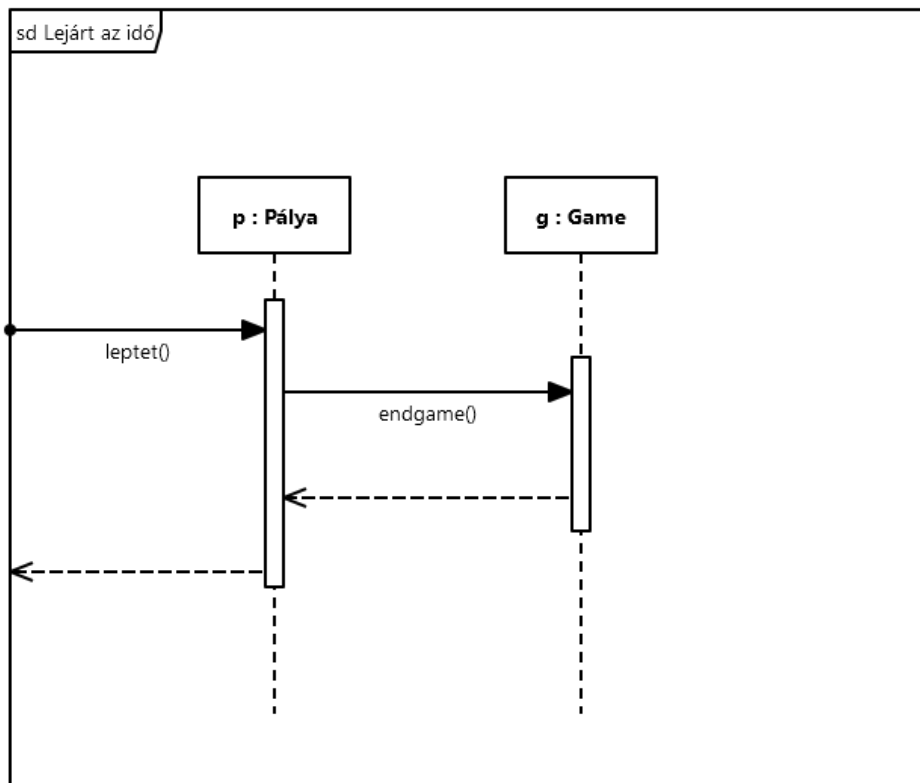


Összes tárgynál ugyanez a helyzet.

5.3.21 Utolsó hallgató kibukik

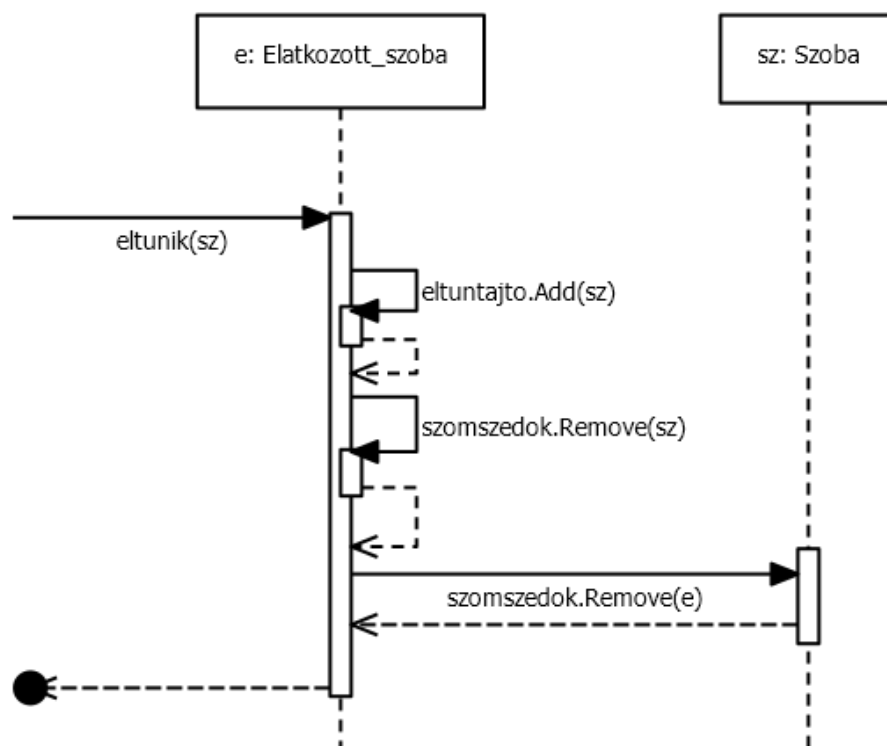


5.3.22 Lejárt az idő

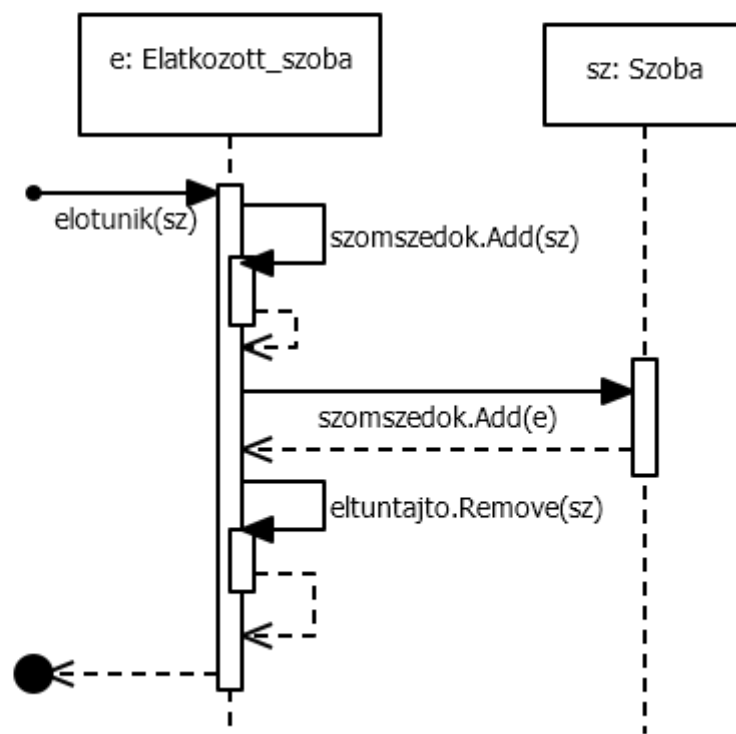


5.3.23 Ajtó eltűnése

sd Ajtó eltűnése

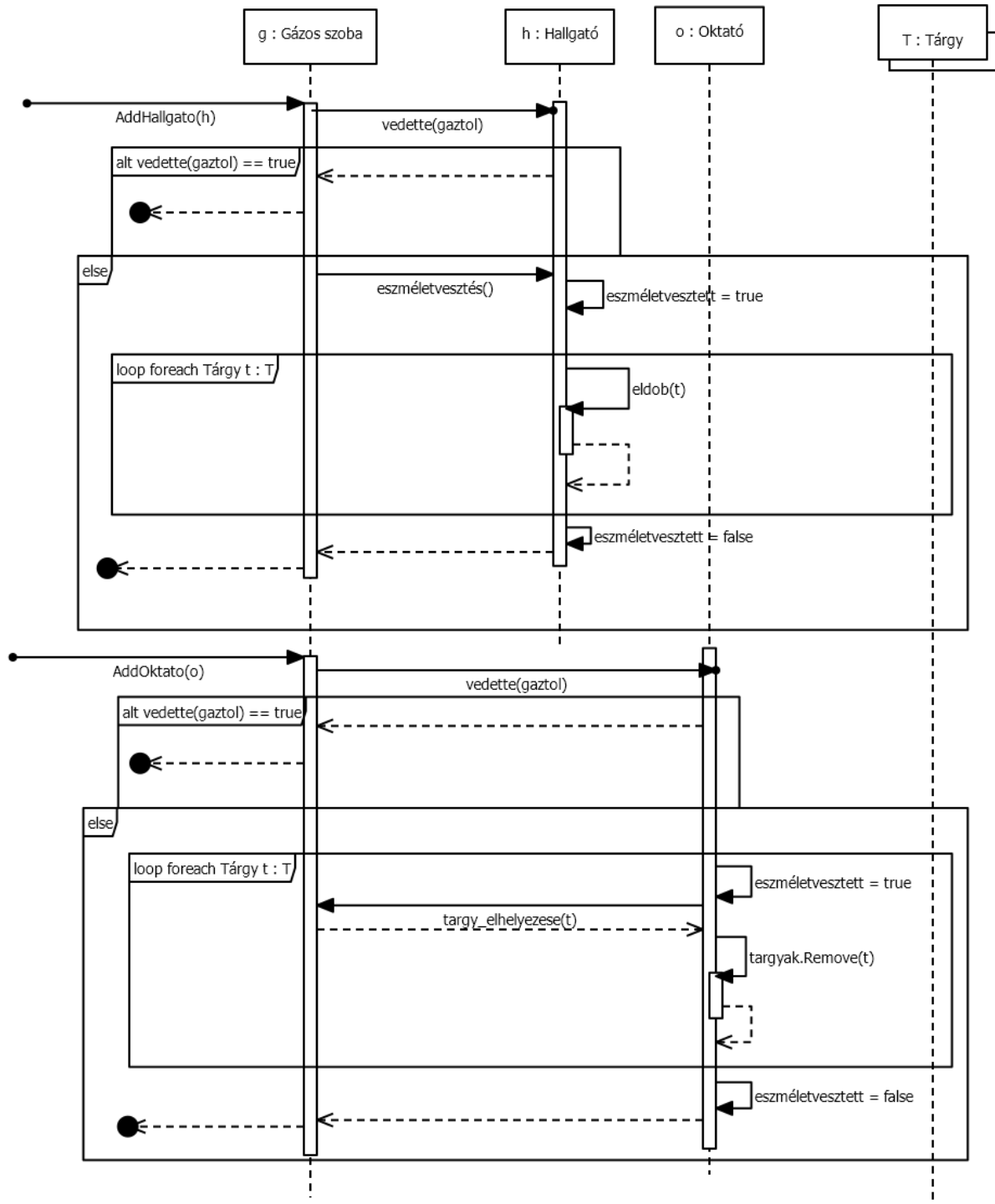


5.3.24 Ajtó előtűnése

sd Ajtó előtűnése

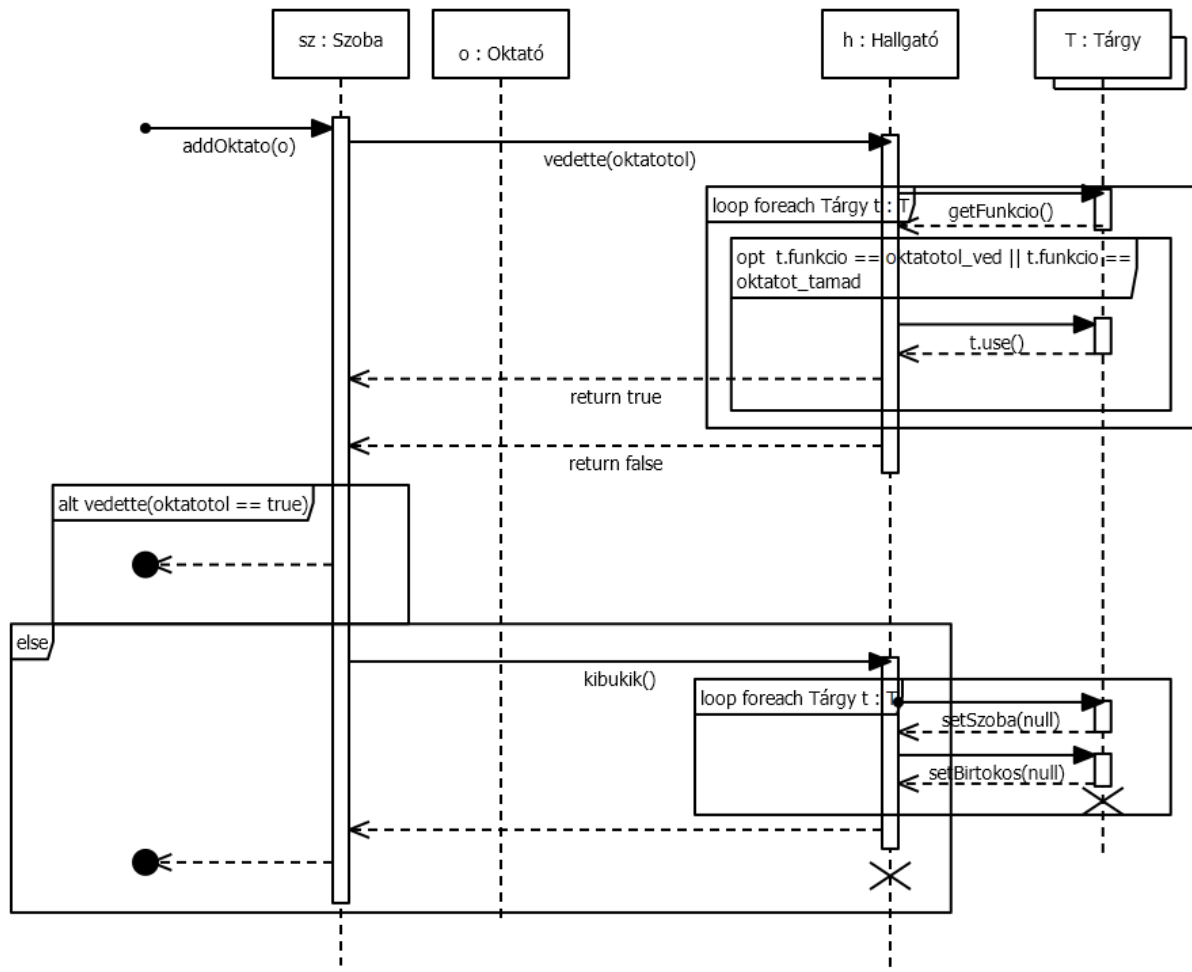
5.3.25 Eszméletvesztés

sd Eszméletvesztés

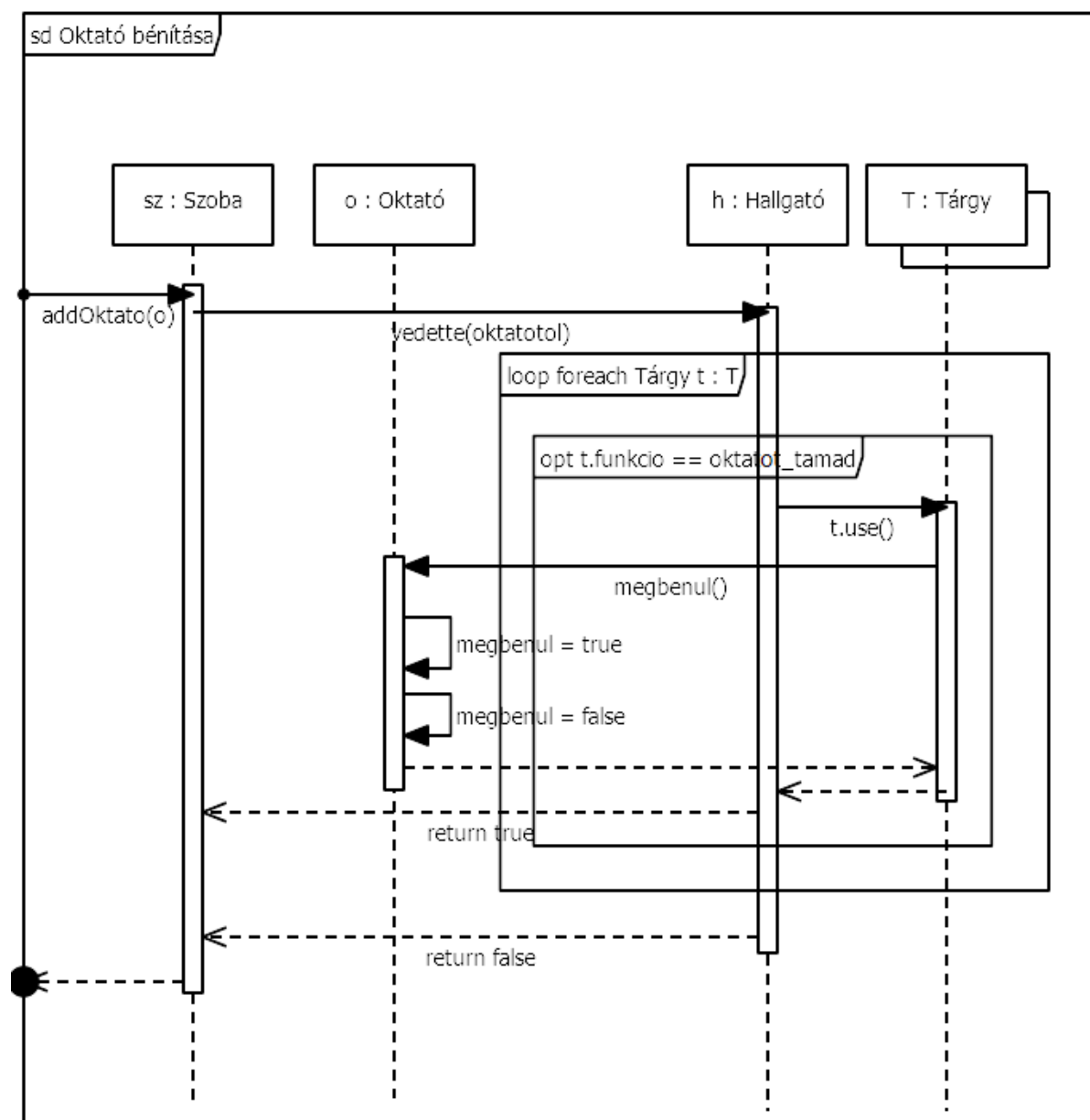


5.3.26 Hallgató kibuktatása

sd Hallgató kibuktatása

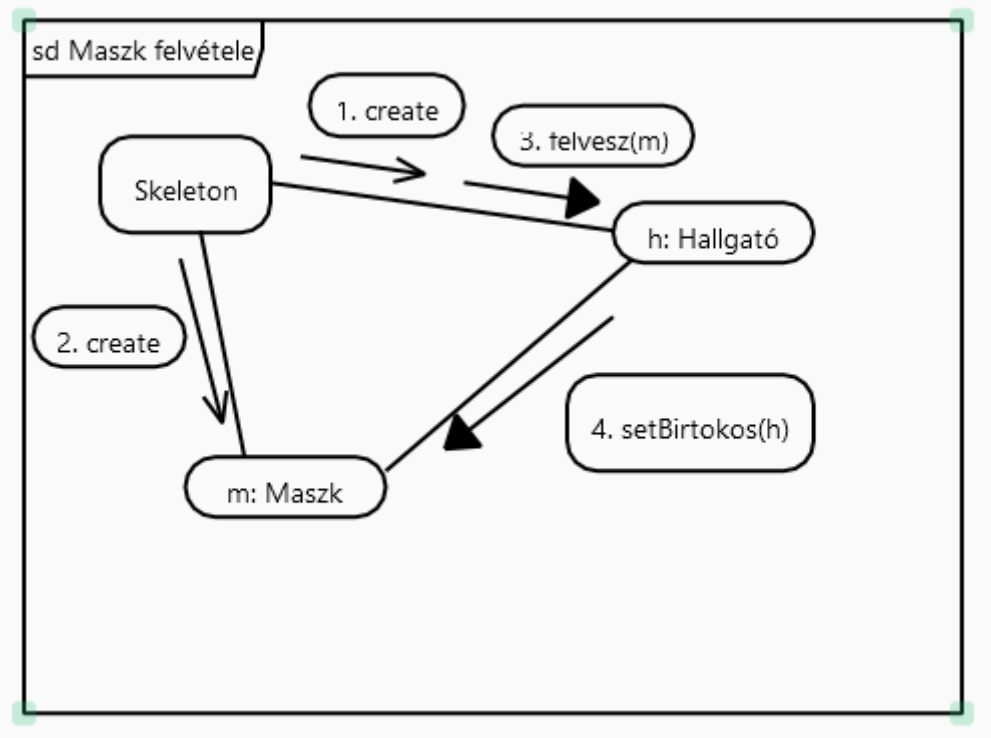


5.3.27 Oktató megbénítása



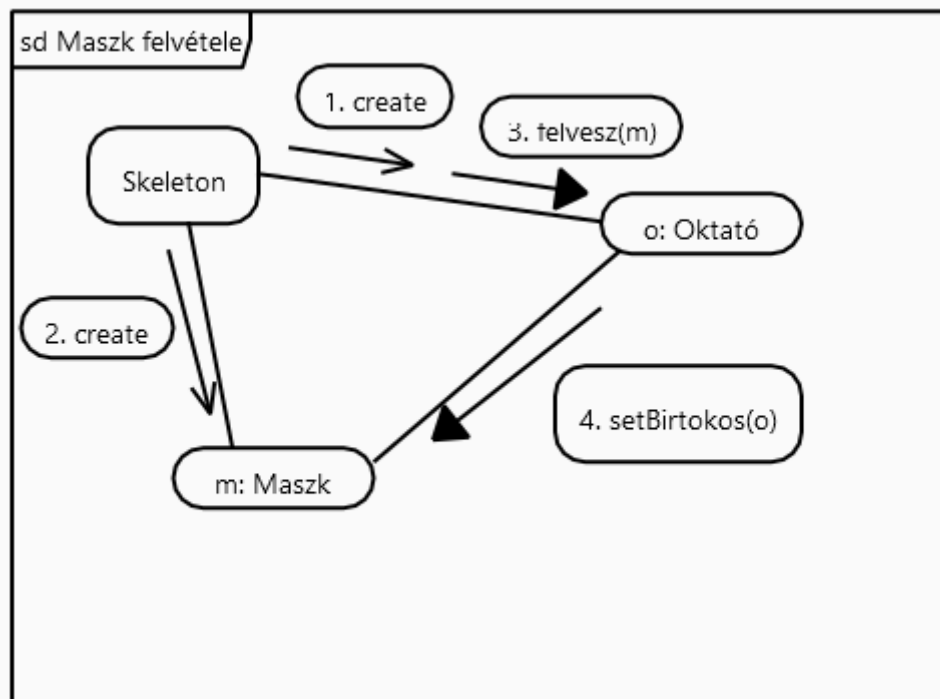
5.4 Kommunikációs diagramok

5.4.1 Hallgató maszk felvétele



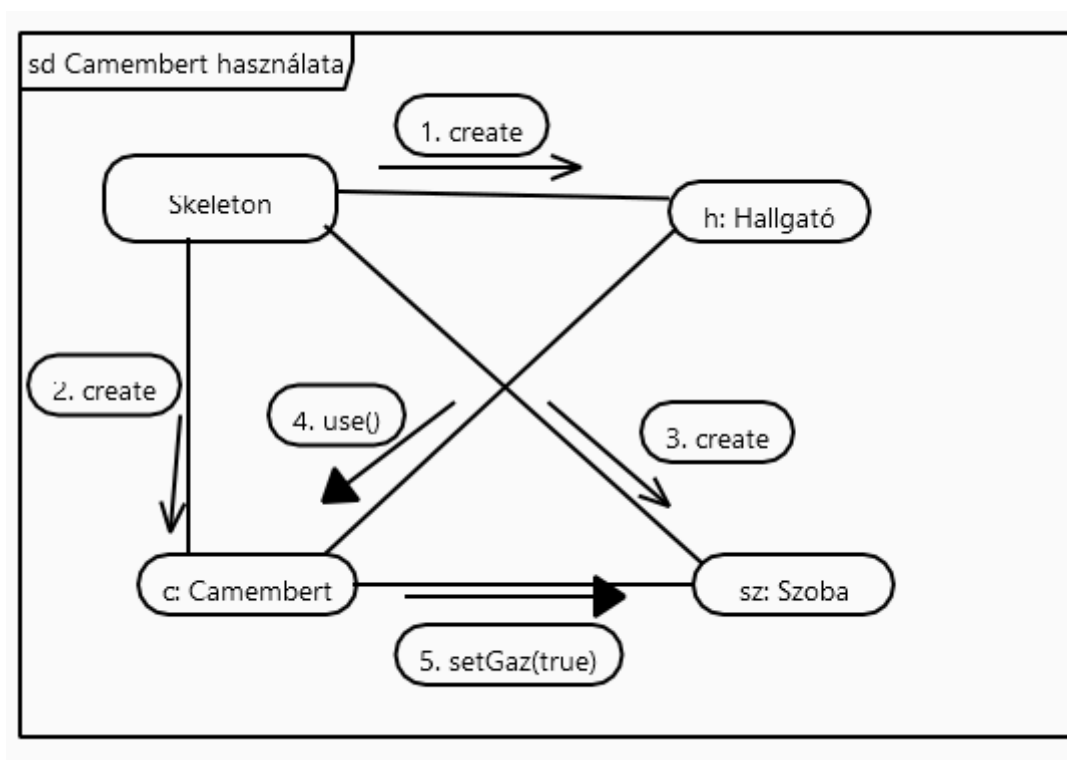
Az összes többi tárgy esetében a tárgyfelvétel teljesen azonos módon történik. Csupán annyiban különbözik, hogy a Maszk helyett az adott tárgy van.

5.4.2 Oktató maszk felvétel

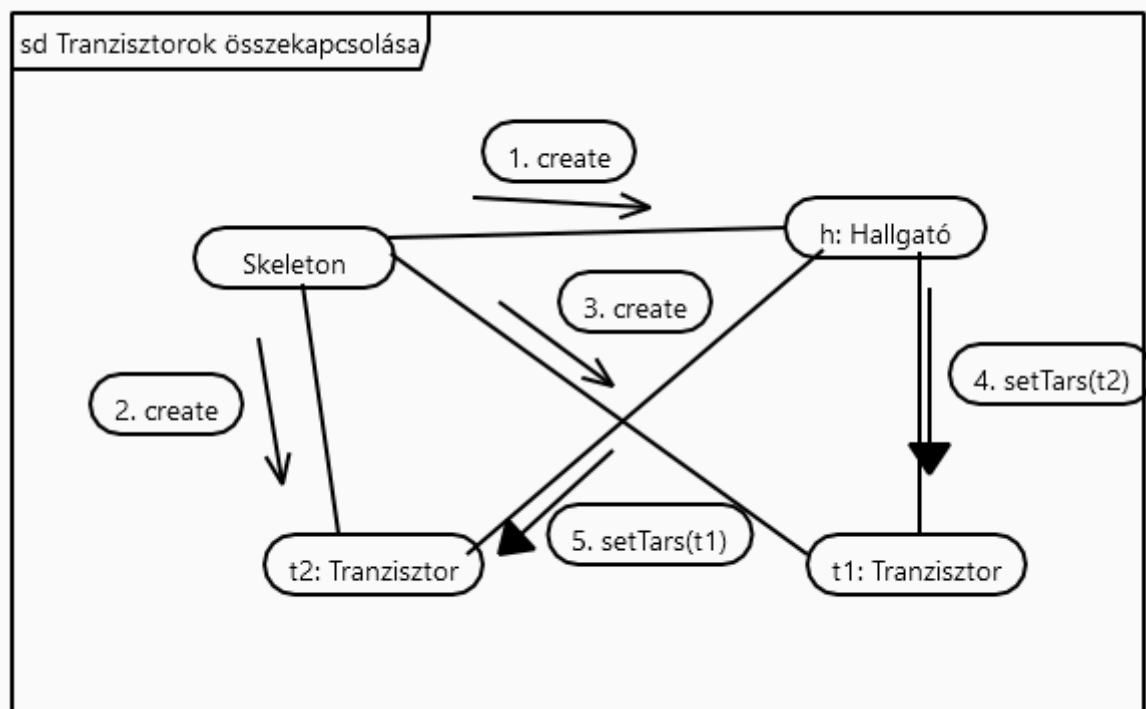


Az összes többi tárgy esetében a tárgyfelvétel teljesen azonos módon történik. Csupán annyiban különbözik, hogy a Maszk helyett az adott tárgy van.

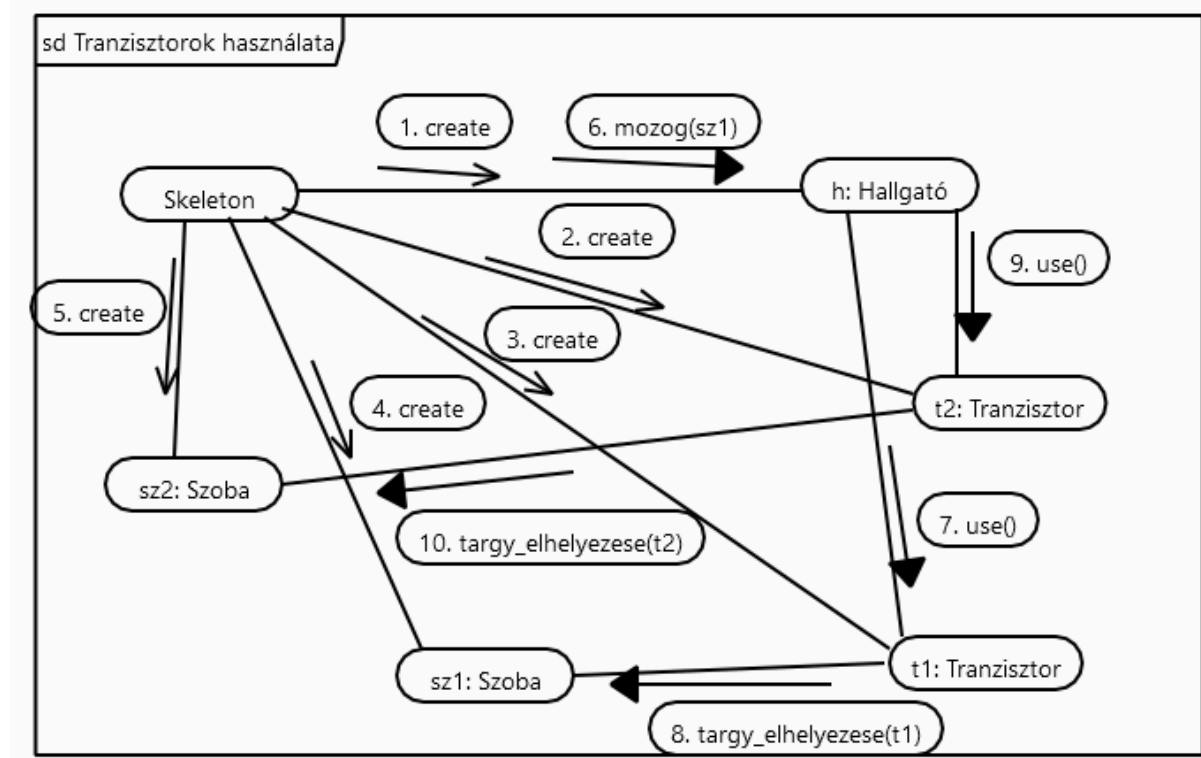
5.4.3 Camembert használata



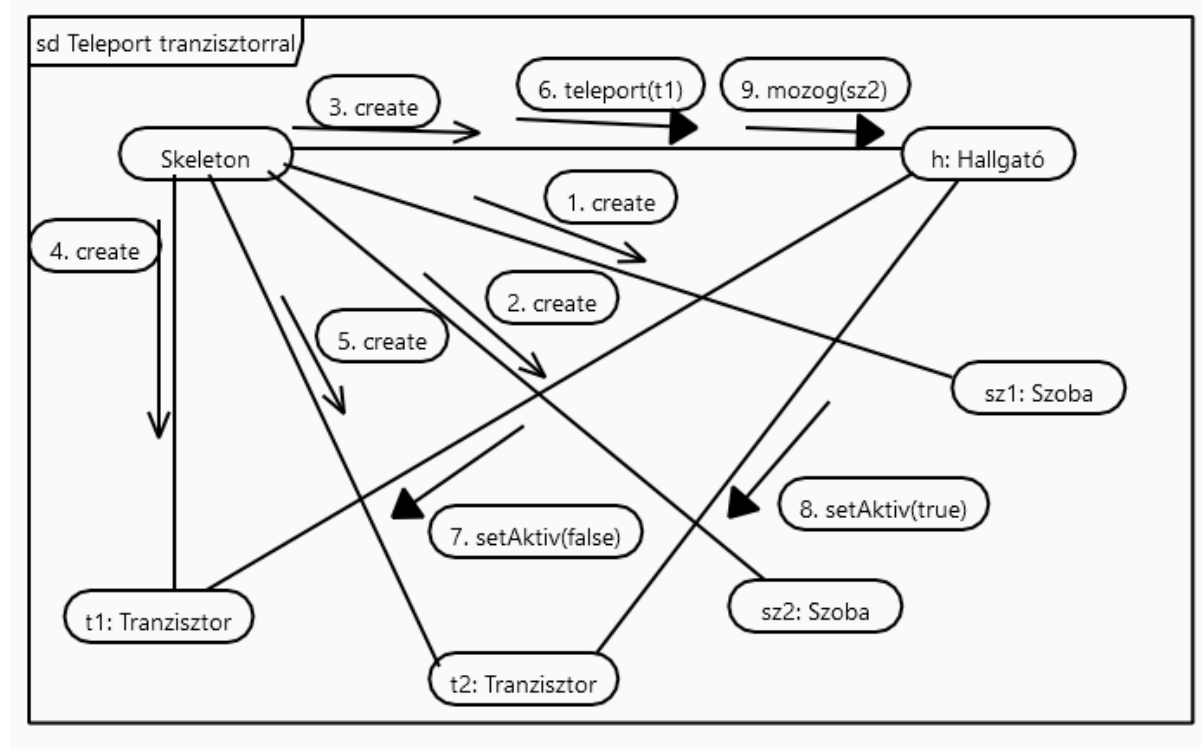
5.4.4 Tranzisztorok összekapcsolása



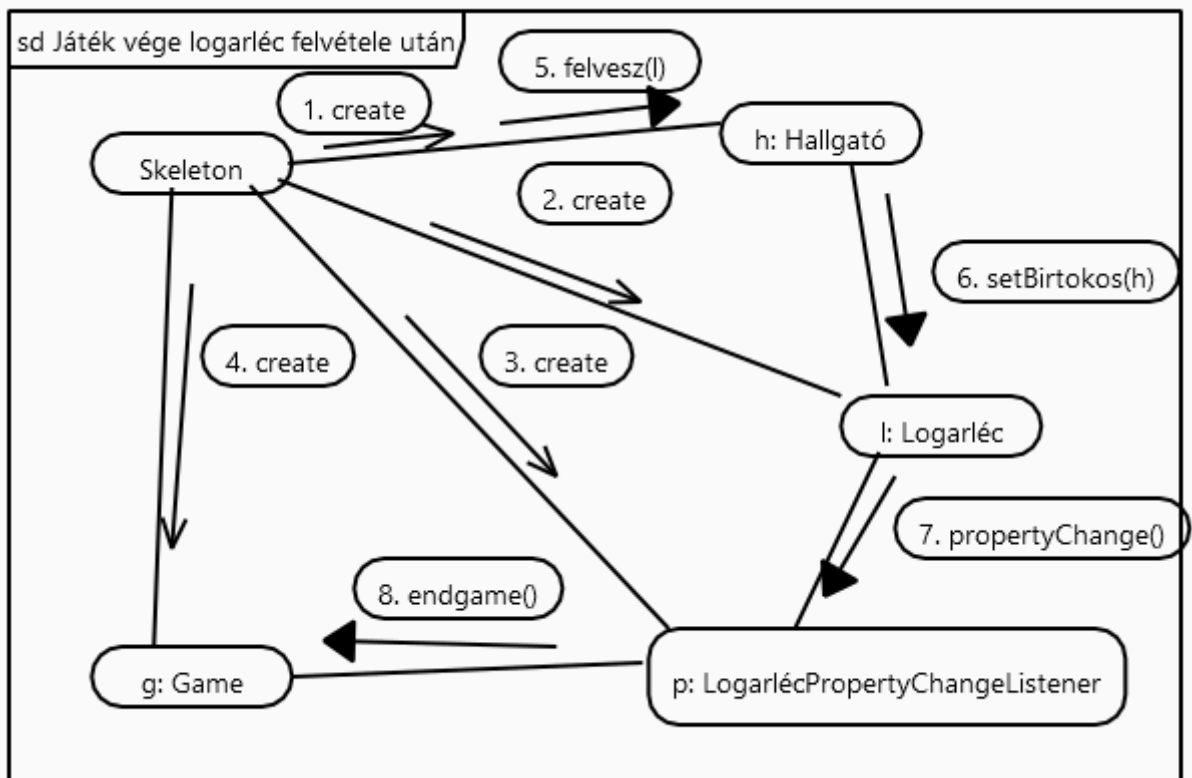
5.4.5 Tranzisztorok használata



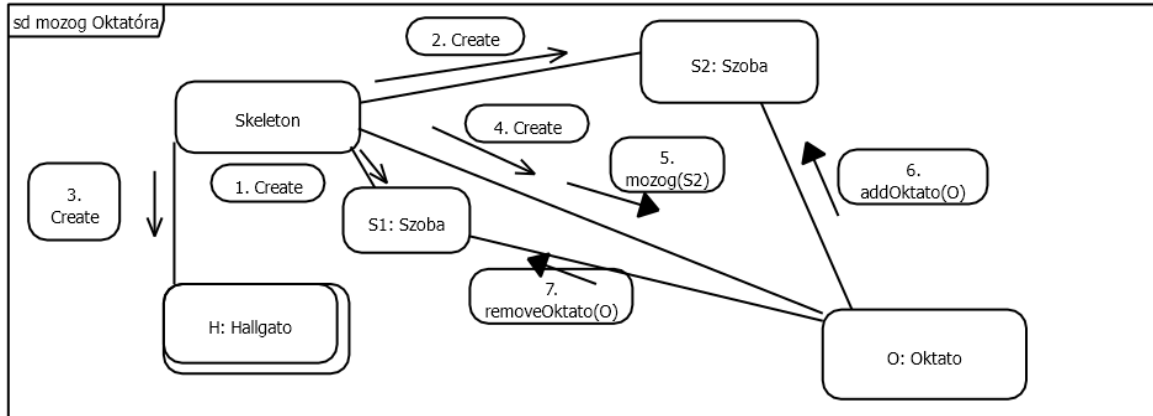
5.4.6 Teleportálás tranzisztorral

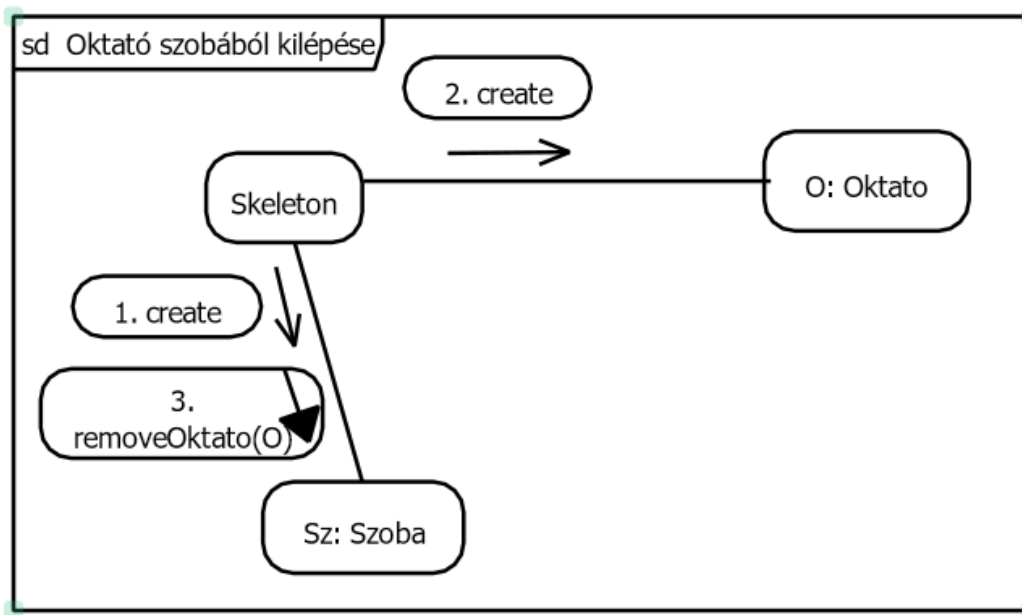
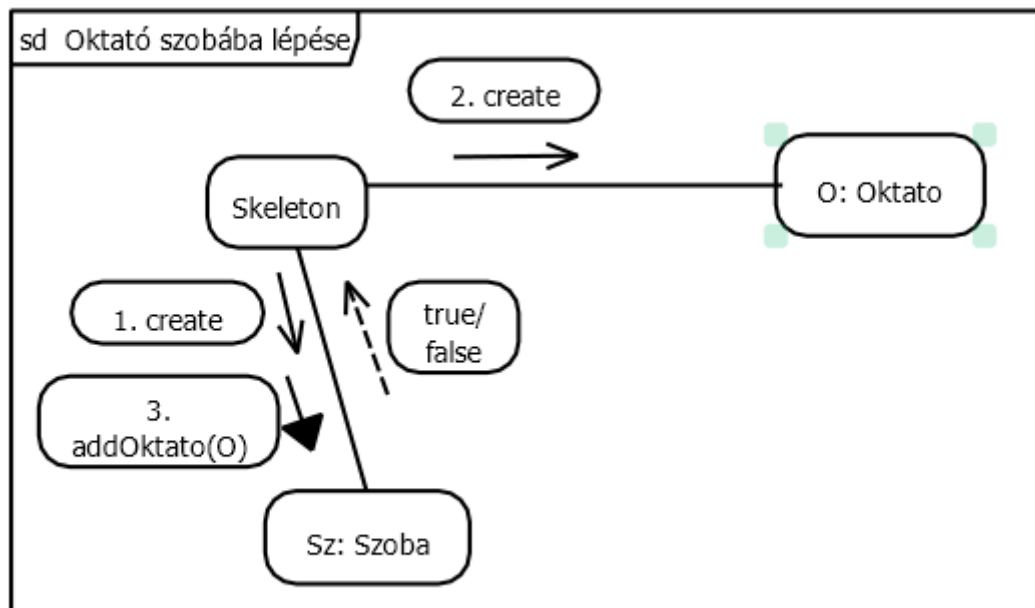


5.4.7 Játék vége logarléc felvétele után

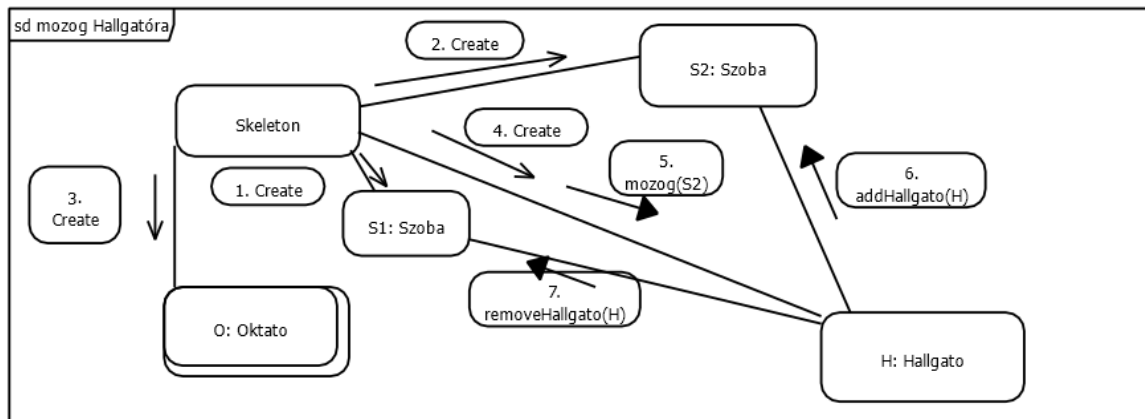


5.3.8 Oktató mozgása

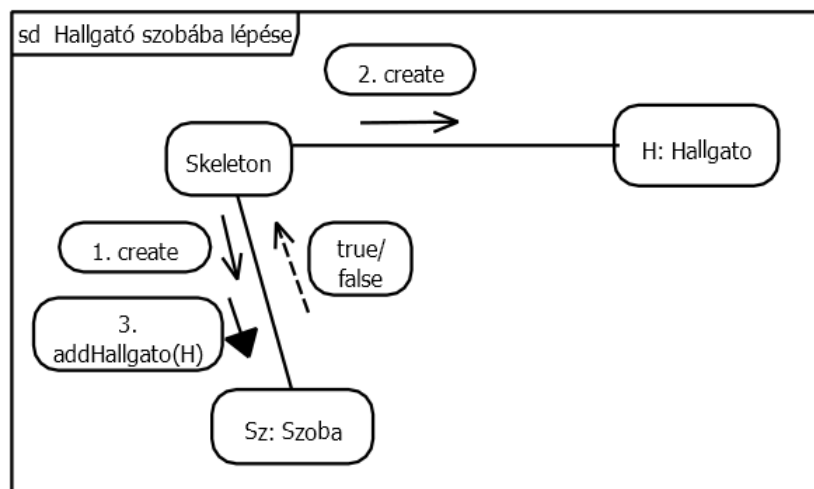


5.3.9 Oktató szobából kilépése**5.3.10 Oktató szobába lépése**

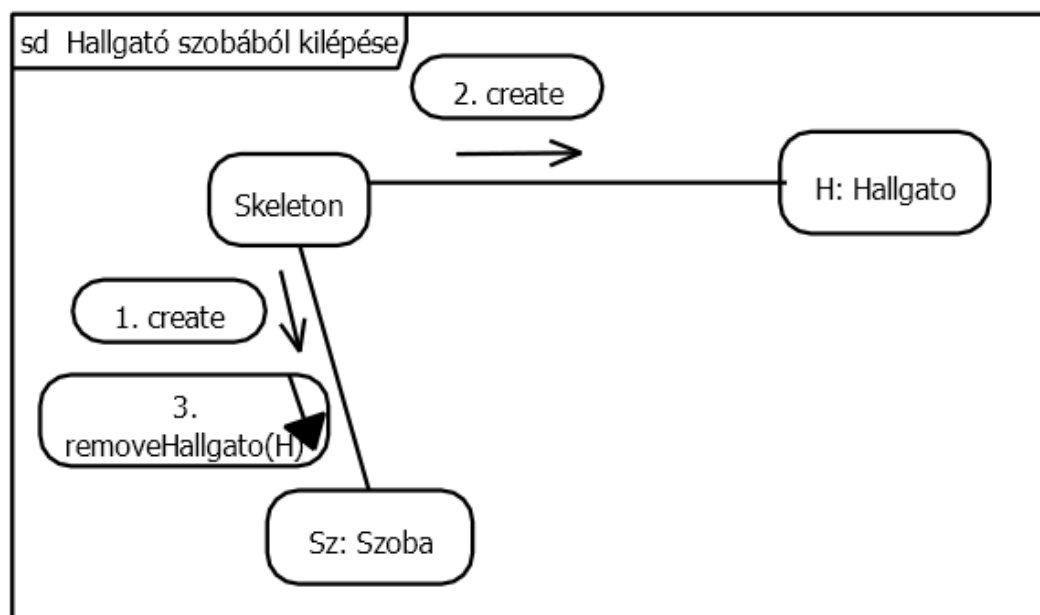
5.3.11 Hallgató mozgása



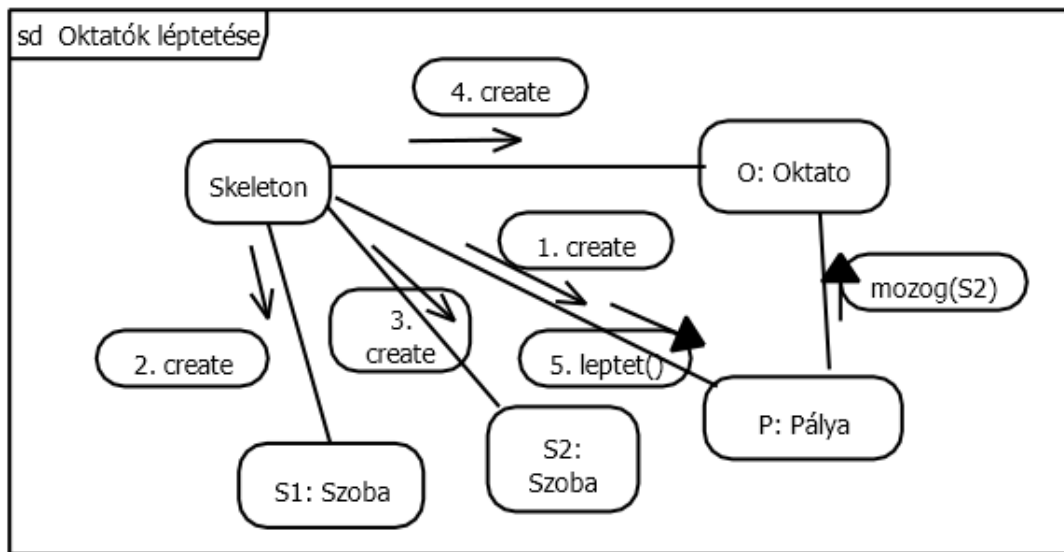
5.3.12 Hallgató szobába lépése



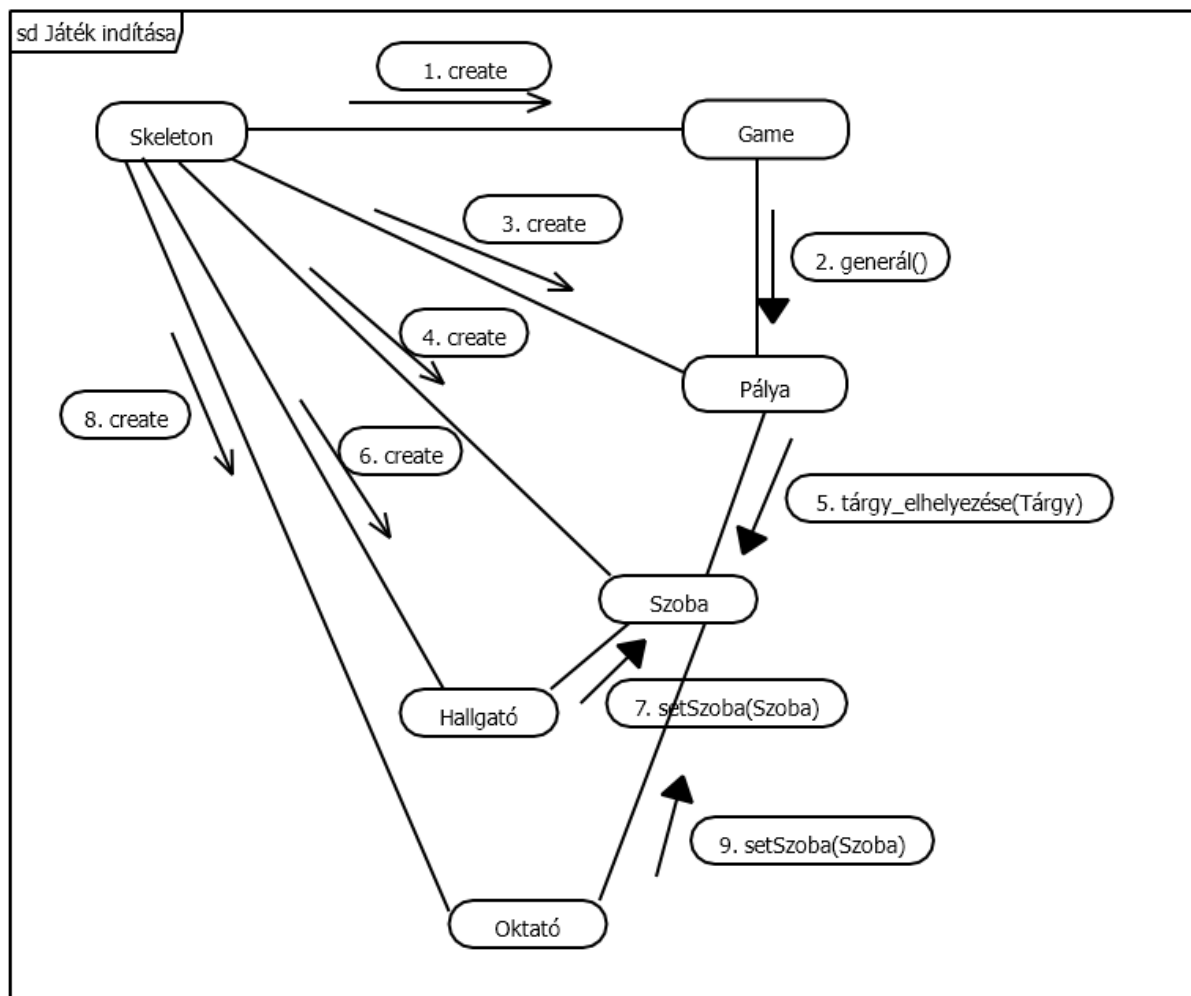
5.3.13 Hallgató szobából kilépése



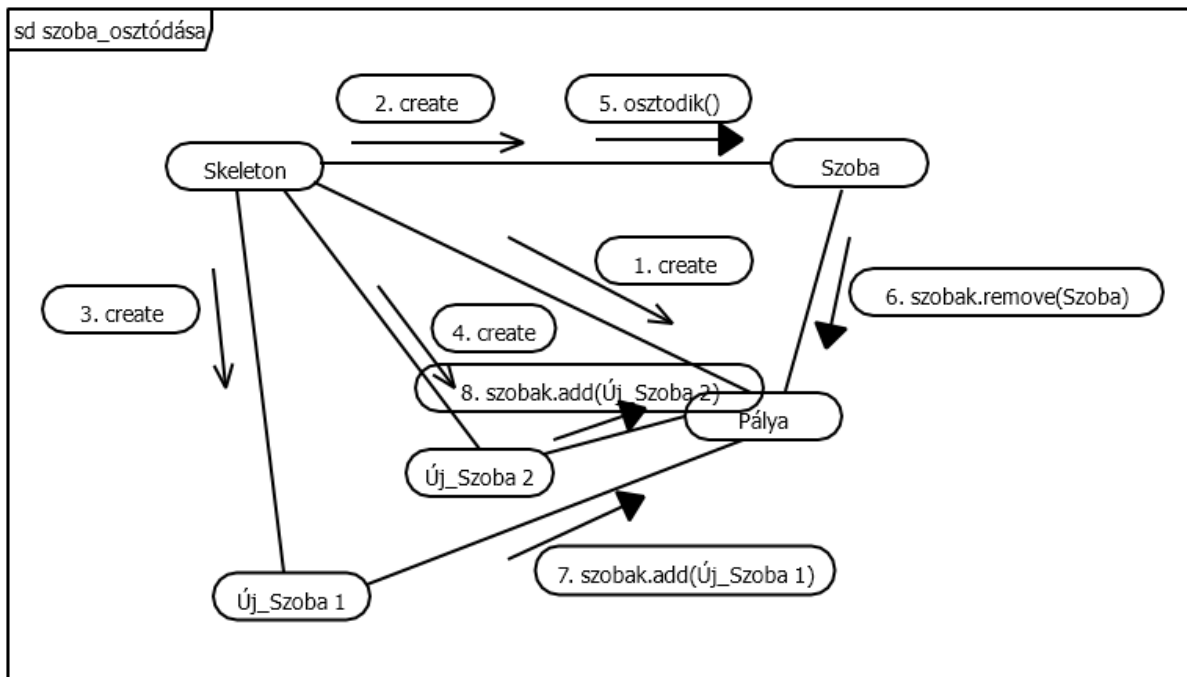
5.3.14 Oktatók léptetése



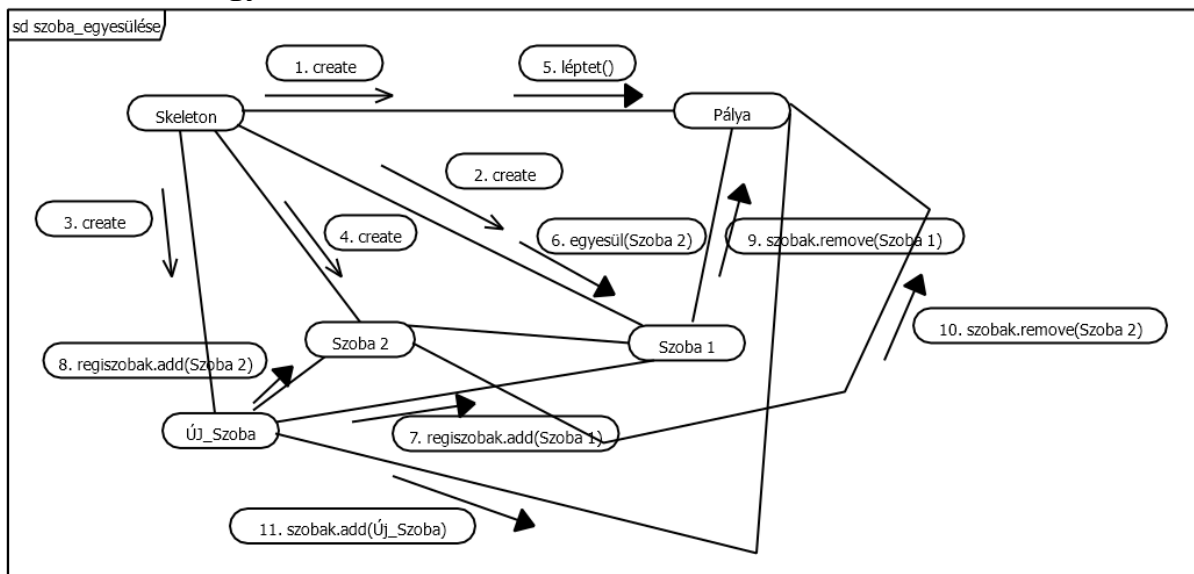
5.3.15 Játék indítása



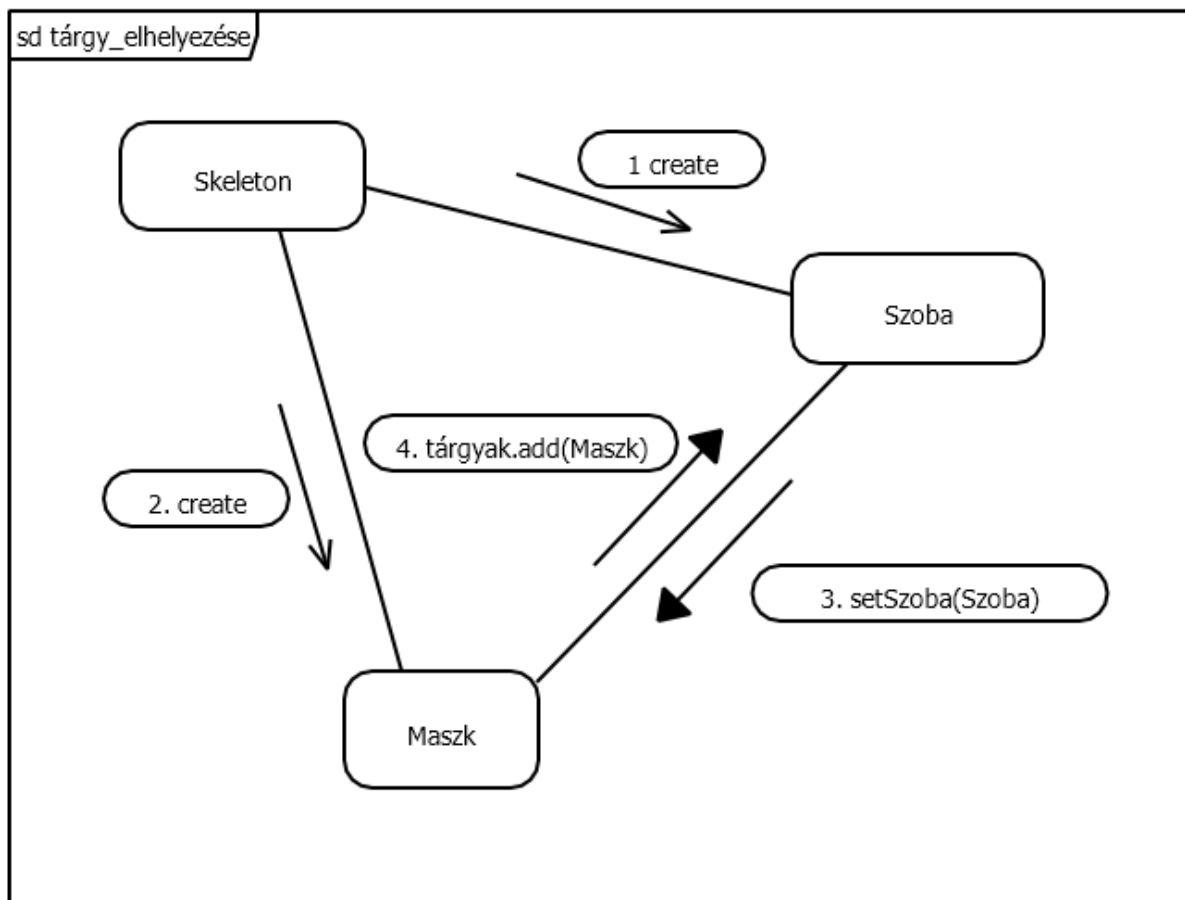
5.3.16 Szoba osztódása



5.3.17 Szobák egyesülése

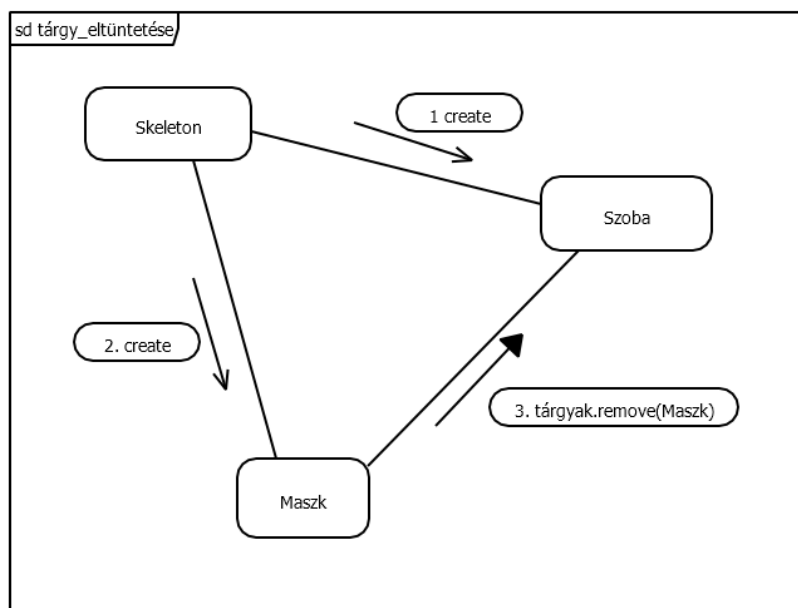


5.3.18 Tárgy elhelyezése



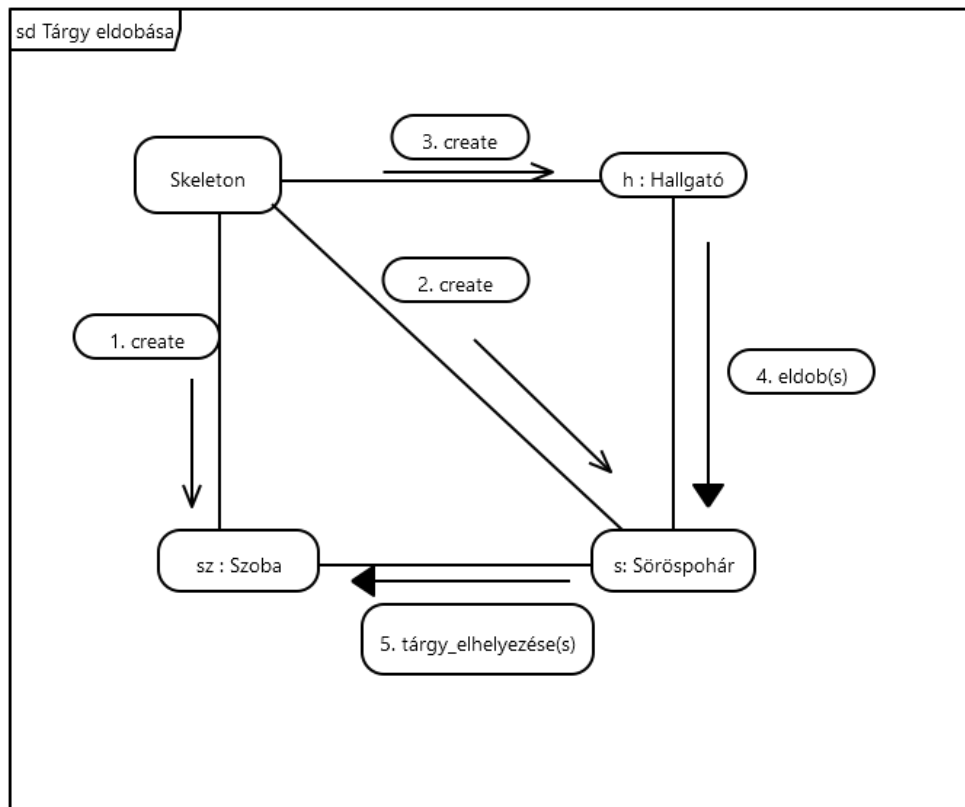
Az összes többi tárgy elhelyezése azonos a fenti példában szereplő Maszk tárgy elhelyezésével.

5.3.19 Tárgy eltüntetése



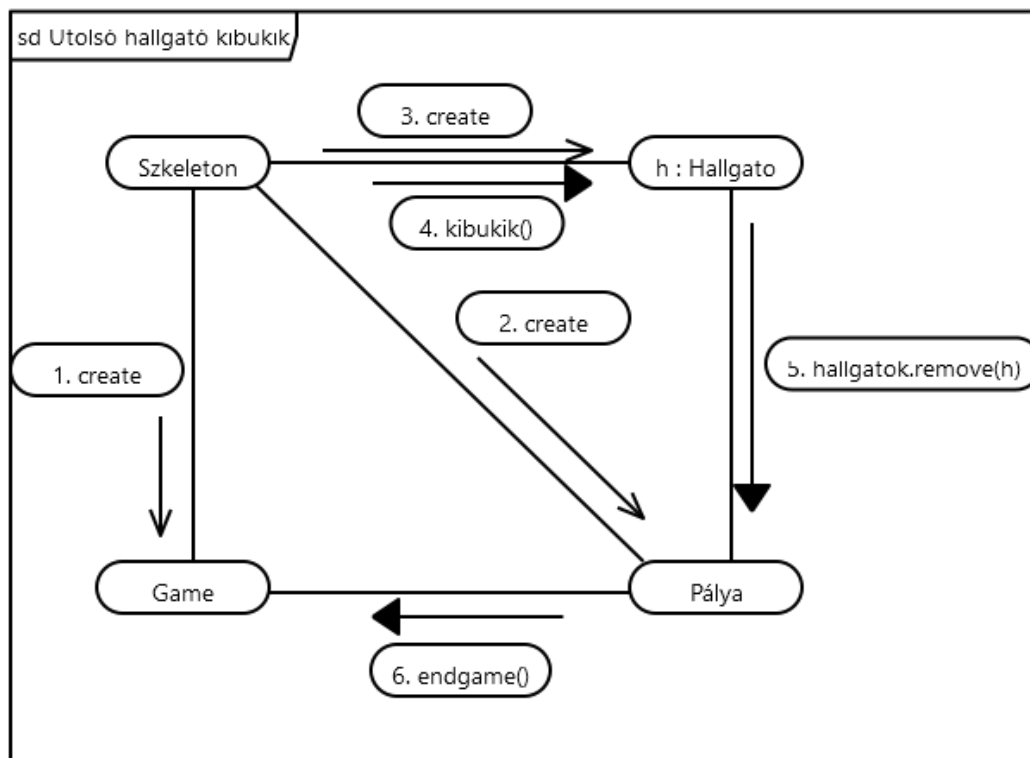
Az összes többi tárgy eltüntetése azonos a fenti példában szereplő Maszk tárgy eltüntetésével.

5.3.20 Tárgy eldobása

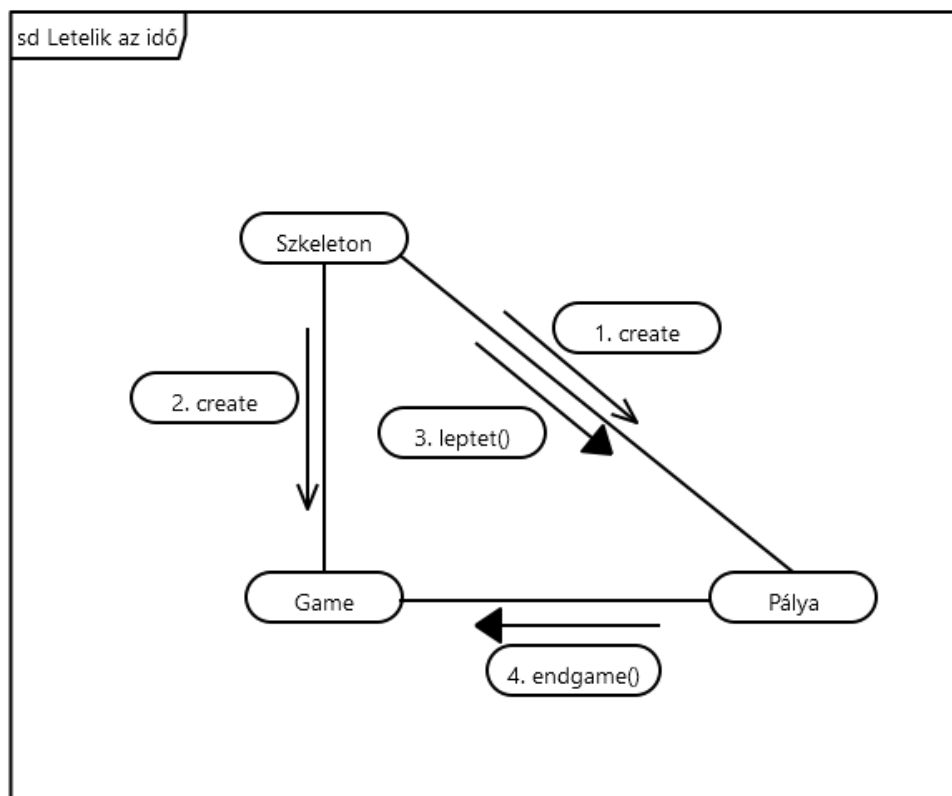


Összes tárgynál ugyanez a helyzet.

5.3.21 Utolsó hallgató kibukik

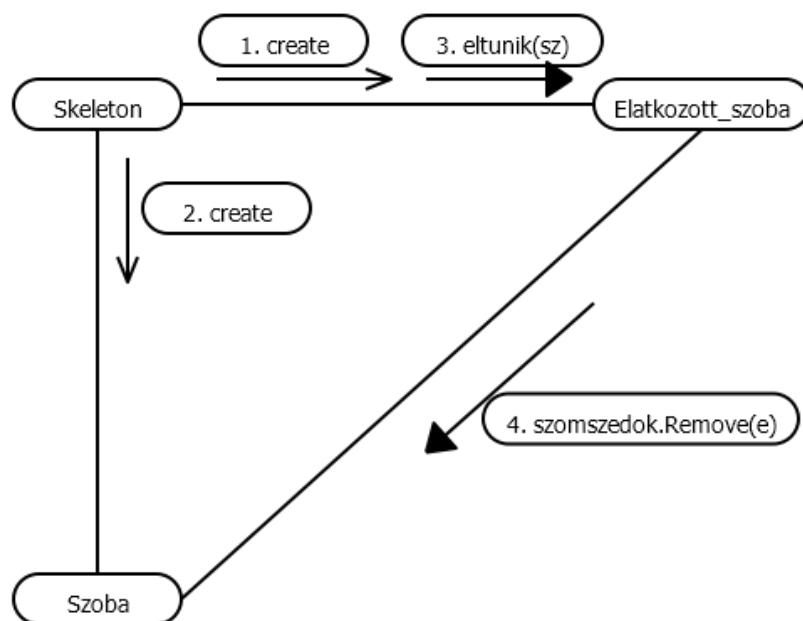


5.3.22 Letelik az idő



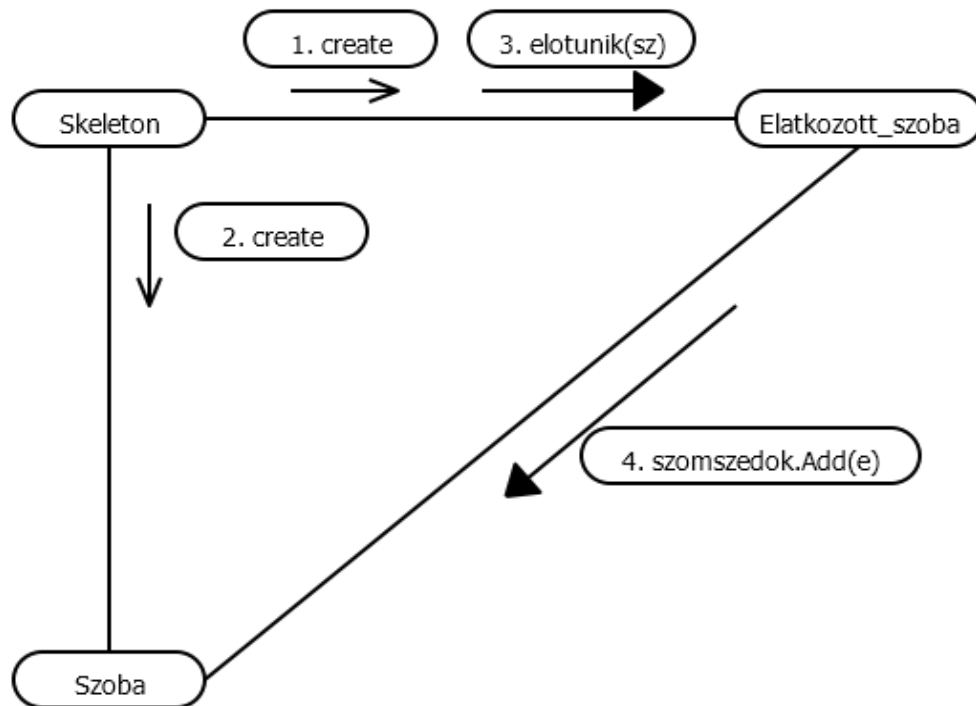
5.3.23 Ajtó eltűnése

com Ajtó eltűnése



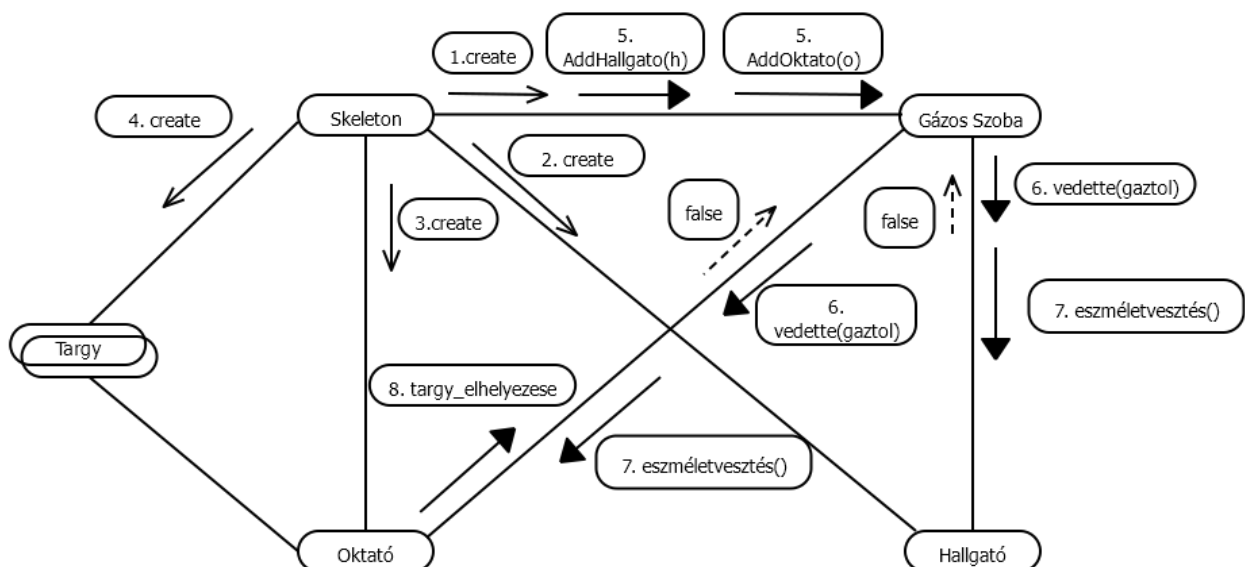
5.3.24 Ajtó előtűnése

com Ajtó előtűnése



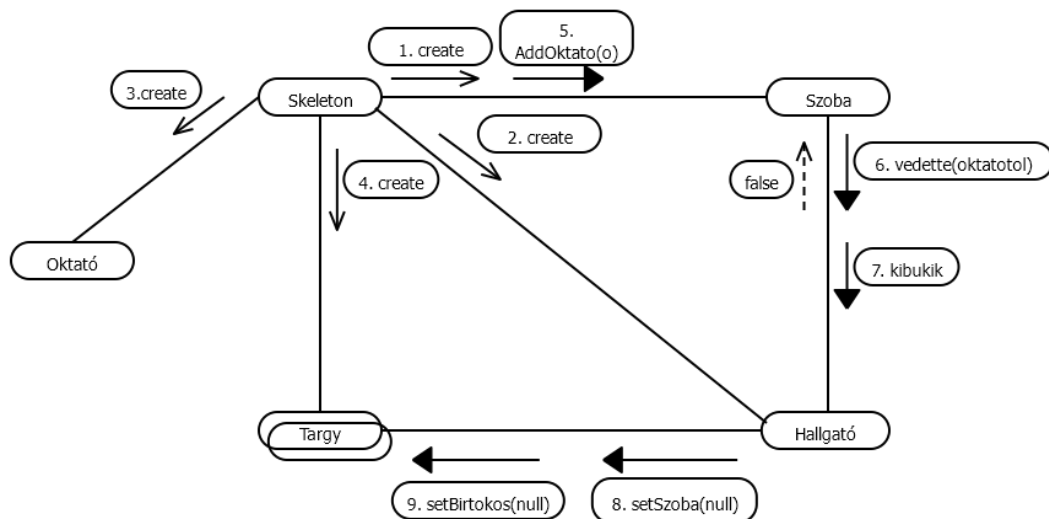
5.3.25 Eszméletvesztés

com Eszméletvesztés



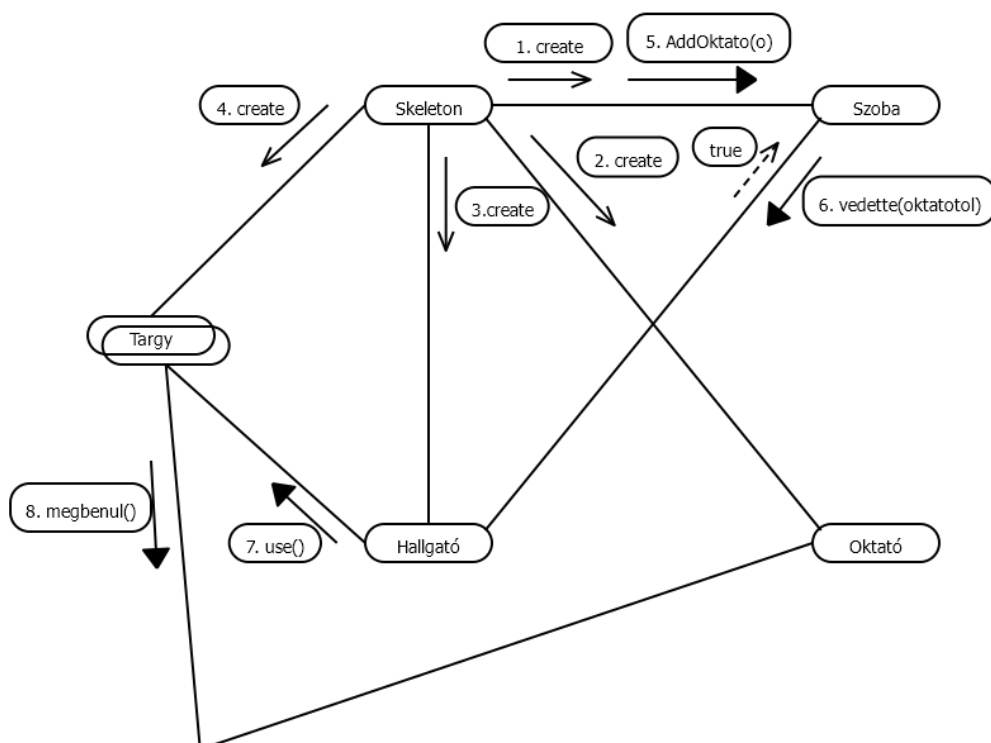
5.3.26 Hallgató kibuktatása

com Hallgató kibuktatása



5.3.27 Oktató megbénítása

com Oktató bénítása



5.5 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2024.03.13. 20:00	2 óra	Csapat	Értekezlet. Döntés: Use-case-ek megbeszélése
2024.03.14. 21:30	1 óra	Csapat	Értekezlet. Döntés: Use-case-ek megbeszélése, feladatok kiosztása
2024.03.17. 21:00	1,5 óra	Csapat	Értekezlet. Döntés: Egyeztetés a kiosztott feladatokkal kapcsolatosan
2024.03.17. 22:00	3 óra	Németh	Use-case, szekvencia és kommunikációs diagramok
2024.03.17. 22:30	3 óra	Schulcz	Use-case, szekvencia és kommunikációs diagram.
2024.03.17. 22:30	3 óra	Czotter	Use-casek írása, szekvencia és kommunikációs diagramok.
2024.03.17. 22:30	3 óra	Tarsoly	Use-case, szekvencia és kommunikációs diagramok
		Hermann	
2024.03.18 11:00	1 óra	Csapat	Értekezlet. Döntés: Utolsó simítások megbeszélése