

# Szkeleton beadás

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

2024.03.25

## 6.0 Javítások

A valós testben használt inputok és use-casek.

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 tranzistor felvétele
32	Hallgató TVSZ felvétele
33	Hallgató söröspohár felvétele
34	Hallgató rongy felvétele
35	Hallgató maszk felvétele
36	Camembert eldobása
38	Tranzistor eldobása
39	TVSZ eldobása
40	Söröspohár eldobása
41	Rongy eldobása
42	Maszk eldobása
44	Oktató camembert felvétele
46	Oktató tranzistor 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

## 6.1 Fordítási és futtatási útmutató

### 6.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret (KB)	Keletkezés ideje	Tartalom
Main.java	1	2024. 03. 24.	Főprogram, teszteket futtatja
Game.java	2	2024. 03. 24.	Game osztály implementációja
Karakter.java	3	2024. 03. 24.	Karakter osztály megvalósítása
Hallgato.java	3	2024. 03. 24.	Hallgato osztály megvalósítása
Oktato.java	2	2024. 03. 24.	Oktato osztály megvalósítása

Vedettseg.java	1	2024. 03. 24.	Enum a védettség eldöntésére
Palya.java	4	2024. 03. 24.	Palya osztály implementációja
Szoba.java	9	2024. 03. 24.	Szoba osztály implementációja
ElatkozottSzoba.java	2	2024. 03. 24.	ElatkozottSzoba osztály megvalósítása
Targy.java	2	2024. 03. 24.	Targy osztály megvalósítása
AktivTargy.java	1	2024. 03. 24.	AktivTargy osztály megvalósítása
PasszivTargy	1	2024. 03. 24.	PasszivTargy osztály implementációja
Camembert.java	1	2024. 03. 24.	Camembert osztály megvalósítása
Funkcio.java	1	2024. 03. 24.	Enum a tárgyak funkcióinak eldöntésére
Logarlec.java	2	2024. 03. 24.	Logarlec osztály megvalósítása
LogarlecPropertyChangeListener.java	1	2024. 03. 24.	LogarlecPropertyChangeListener osztály megvalósítása
Maszk.java	1	2024. 03. 24.	Maszk osztály implementációja
Rongy.java	1	2024. 03. 24.	Rongy osztály megvalósítása
Sorospohar.java	1	2024. 03. 24.	Sorospohar osztály megvalósítása

Tranzisztor.java	2	2024. 03. 24.	Tranzisztor osztály implementációja
TVSZ.java	1	2024. 03. 24.	TVSZ osztály megvalósítása
Skeleton.java	25	2024. 03. 24.	Skeleton osztály megvalósítása. Itt történik a tesztek és a tesztprogram implementációja.

### 6.1.2 Fordítás

1. Importáljuk a forrásfájlokat tetszőleges Java IDE-be, és hozzunk létre belőlük egy projektet
2. Fordítsuk az IDE beépített szolgáltatásával.

### 6.1.3 Futtatás

A fordított kódot futtasd az IDE megfelelő parancsával (Pl.: VSCode-ban Ctrl+F5).

## 6.2 Értékelés

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Schulcz Gábor	EP3I9R	20%
Tarsoly Levente	E1IK75	25%
Németh Gergely	TA9G0R	15%
Czotter Benedek	TFB4FY	25%
Hermann Máté Béla	T83K5I	15%

## 6.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2024.03.20. 20:00	2 óra	Csapat	Értekezlet Döntés: Előző feladat hibáinak megbeszélése.
2024.03.21. 21:00	1 óra	Csapat	Értekezlet: Döntés: Feladatok kiosztása.
2024.03.22. 14:00	3,5 óra	Czotter	Skeleton program szerkesztése 34-45, tesztesetek implementálása.
2024.03.24. 15:00	7 óra	Tarsoly	Skeleton program szerkesztése, 0-9 tesztesetek implementálása.
2024.03.24. 15:00	4 óra	Schulcz	22-33 tesztesetek implementálása
2024.03.24. 22:00	3.5 óra	Németh	46-57 tesztesetek implementálása
2024.03.25 8:00	2 óra	Hermann	10-21 tesztesetek implementálása, dokumentum formázása