**Követelmények, projekt funkcionalitás**

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 |

2024.02.20.

# 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/11582/feladat)

[*https://www.iit.bme.hu/file/13619/2-k%C3%B6vetelm%C3%A9ny-projekt-funkcionalit%C3%A1s*](https://www.iit.bme.hu/file/13619/2-k%C3%B6vetelm%C3%A9ny-projekt-funkcionalit%C3%A1s)

[*https://gaphor.org/*](https://gaphor.org/) *(A Use-case diagram elkészítéséhez)*

[*https://github.com/*](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, körökre osztott, 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 véget ér, valamint minden addig megszerzett tárgya megszűnik létezni.***  A tárgyak között azonban vannak olyanok, amik adott ideig védettséget nyújtanak az oktatók ellen (pl. a TVSZ denevérbőrre nyomtatott példányai három alkalommal mentik meg a hallgató életét, utána elveszítik a varázserejüket, a szent söröspoharak pedig csak adott ***körig*** hatnak). Van olyan tárgy is, a nedves táblatörlő rongy, amely adott ***körig*** működik (amíg ki nem szárad), és a vele egy szobában lévő oktatókat megbénítja. A dobozolt 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 elvétve 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 vesztik ***(kimarad egy körből)*** és a náluk lévő tárgyakat elejtik. Ha valakinél van FFP2-es maszk, akkor ezekben a szobákban adott időre ***(nem marad ki a személy a körből, de egy maszk maximum kétszer nyújt védelmet)*** védettséget kap, de a maszk egyre rövidebb ideig képes a védelem nyújtására. ***Mindenki, aki elvesztette eszméletét egy gázzal teli szobában, kötelezően el kell azt hagynia a következő adandó alkalommal és nem is hajthat végre más akciót abban a szobában.*** 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 osztódni. Két szomszédos szoba egyesülésével létrejövő szoba a korábbi két szoba tulajdonságaival és szomszédaival rendelelkezik, 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 körön belül megtalálták és magukhoz vették a Logarlécet. ***Egy kör a játékban a játékosok köre -> oktatók mozgása -> pálya változása hármasból áll.***

### 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

| **Azono­sí­tó** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prio­ri­tás** | **Forrás** | **Use-case** | **Kom­ment** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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,  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,néhány körig. | alapvető | feladatkiírás | Tárgyat felvenni,  Tárgyat használni |  |
| F09 | Létezik és használható a dobozolt káposztás caambert. | Gázosítja a szobát. | alapvető | feladatkiírás | Tárgyat felvenni,  Tárgyat használni |  |
| 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 néhány körig. | 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 ilyan szobák amik előszür összeolvadnak majd szétválnak. | alapvető | feladatkiírás | Pálya generálása |  |

### 2.3.2   Erőforrásokkal kapcsolatos 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

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

### 2.3.4   Egyéb nem funkcionális követelmények

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Komment** |
| N01 | A rendszer más gépén 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

### 2.4.1   Use-case leírások

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Másik szobába lépni |
| **Rövid leírás** | A karakter átlép egy másik szobába. |
| **Aktorok** | Hallgató, Oktató |
| **Forgatókönyv** | A karakter átlép egy másik szobába, ezzel vége lesz a körének és a következő kört már a másik szobába kezdi. |

|  |  |
| --- | --- |
| **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** | Hallgató, Oktató |
| **Forgatókönyv** | Amikor a karakter eszméletüket vesztik akkor az összes tárgy amit a karakter birtokol az a szobába lesz és nem fogja tovább birtokolni. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Használható tárgyat felvenni |
| **Rövid leírás** | A karakter felvesz egy vele egy szobában lévő használható tárgyat. |
| **Aktorok** | Oktató |
| **Forgatókönyv** | A tanár felveszi a tárgyat, kivéve ha logarléc. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Tárgyat felvenni |
| **Rövid leírás** | A karakter felvesz egy vele egy szobában lévő tárgyat. |
| **Aktorok** | Hallgató |
| **Forgatókönyv** | **1.** A játékos megpróbálja felvenni a tárgyat **2.A** Ha a játékos tranziszort akar felvenni, de van nála már két tranzisztor vagy birtokol már egy aktív tranzisztort vagy már birtokol 5 tárgyat akkor nem sikerül neki felvenni. **2.B** A Ha a játékos tranziszort akar felvenni és nincs nála már két tranzisztor és nem birtokol már egy aktív tranzisztort sem és még nem birtokol 5 tárgyat akkor sikerül neki felvenni a tranzisztor ami eltűnik a pályáról és innentől a játékosnál lesz. **2.C** Ha a játékos nem tranziszort akar felvenni, de birtokol 5 már tárgyat akkor nem sikerül neki felvenni. **2.D** Ha a játékos nem tranziszort akar felvenni és még nem birtokol 5 tárgyat akkor sikerül neki felvenni a tárgyat ami eltűnik a pályáról és innentől a játékosnál lesz. **3.** 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 a köre elején egy szobába tartózkodik egy oktatóval, akkor az oktató kibuktatja a játékost. |
| **Aktorok** | Oktató |
| **Forgatókönyv** | Amikor egy játékos a köre elején 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. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | FFP2-es maszk használata |
| **Rövid leírás** | Ha van a karakternél FFP2-es maszk és úgy lép kezdi a körét egy gázzal teli szobába akkor nem veszti eszméletét, hanem csak az FFP2-es maszk használódik egyet. |
| **Aktorok** | Oktató |
| **Forgatókönyv** | Ha van a karakternél FFP2-es maszk és úgy lép kezdi a körét egy gázzal teli szobába akkor nem veszti eszméletét, hanem csak az FFP2-es maszk használódik egyet. Egy maszk maximum kétszer nyújt védelmet. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Tárgyak használata |
| **Rövid leírás** | A karakter használja a nála lévő tárgyat. |
| **Aktorok** | Hallgató |
| **Forgatókönyv** | A karakter használja a nála lévő tárgyat, annak használatának megfelelően.  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 használódnak.  B:Ha egy szobába kerül a hallgató az oktatóval, de van nála van a nedves táblatörlő rongy, akkor az megmenti a hallgatót és megbénítja az oktatót.  C:A dobozolt káposztás camembert felbontáskor mérges gázt bocsát ki és elgázosítja a szobát.  D: 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. |

|  |  |
| --- | --- |
| **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** | Körök visszaszámlálása |
| **Rövid leírás** | Köröket számolja. |
| **Aktorok** | Pálya |
| **Forgatókönyv** | A lejátszott köröket 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 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. |

|  |  |
| --- | --- |
| **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 szomszédaival rendelelkezik, de a befogadóképessége a nagyobb szoba befogadóképességével lesz azonos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **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

A képen diagram, rajz, vázlat, szöveg látható

Automatikusan generált leírás

## 2.5 Szótár

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

**Ajtó előtűnik** - Ha egy ajtó eltűnt, képes egy másik körben előtűnni 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 ajtó, amely csak egyik szobából a másikba működik, a másik irányba nem

**Elátkozott szoba** - Ez egy speciális szoba, amely ajtajai képesek körönként 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 körig nem csinálhat semmit, és elejti minden tárgyát. Ha letelt az egy kör, 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 FFP2es maszkja, akkor eszméletét veszti. Ha van, akkor nem veszti el a körét és használódik a maszkja.

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

**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 dobozolt káposztás camembert használatával jön létre

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

**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 néhány körig 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 vesztíti 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** | **Résztvevők** | **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. |