**2. Követelmény, projekt, funkcionalitás**

32 - bpsztb

Konzulens:

Kovács Boldizsár

Csapattagok

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Bui Quanganh Krisztián | SU4NX2 | bui.krisztian01@gmail.com |
| Bakurecz Ádám | LOT078 | [adambakurecz@gmail.com](mailto:adambakurecz@gmail.com) |
| Kovács Tibor | BUH29U | tiborkovacs2001@gmail.com |
| Szigeti Ádám Péter | IYTB57 | adi.szigeti@gmail.com |
| Vendel János Patrik | JIZTMY | vendelp2000@gmail.com |

2022.02.26.

# Követelmény, projekt, funkcionalitás

## Bevezetés

### Cél

*A szoftver felépítésének megismertetése a megrendelővel.*

### Szakterület

*Játék*

### Definíciók, rövidítések

*Windows 10 – Microsoft által fejlesztett operációs rendszer.*

*Kari felhő – A BME által üzemeltett felhő, amin az elkészített virtuális gépek találhatóak.*

### Összefoglalás

*A világtalan virológusok világa-szoftver követelményeinek dokumentációja.*

## Áttekintés

### Általános áttekintés

*Egyszemélyes, grafikus megjelenítésű játék. Billentyűzetről irányítható és a képernyőn keresztül követhető.*

### Funkciók

A játék egy pusztító katasztrófa utáni városban játszódik, ahol mindenki elvesztette a látását. A városban virológusok kóborolnak. A játékos egy virológust irányít és gyógymód felkutatása a célja. A játékos a gép ellen játszik, ami többféle virológust irányít.

A játék körökre van osztva, minden virológus csak a saját körében tud akciókat végrehajtani. Összesen két akció hajtható végre, akciónak minősül a mozgás, genetikai kód tanulás, anyagfelvétel és anyagleadás, ágens létrehozása, ágens kenése és a lopás.

A különféle vírusok genetikai kódja egy-egy laboratórium falára van felkarcolva. Ahhoz, hogy egy virológus a genetikai kódot megismerje, el kell jutnia az adott laboratóriumba, és le kell tapogatnia a genetikai kódot. Ez alapján lehet majd vagy vakcinát, vagy magát a vírust előállítani.

Egy már megismert kód alapján a vírus vagy a vakcina (közös nevükön: ágens) létrehozható, de ehhez a virológusnak a szükséges mennyiségű aminosavval és nukleotiddal (közös néven: anyag) kell rendelkeznie. Az aminosavak és a nukleotidok különféle raktárakban szedhetők össze, de mindenki csak egy korlátos mennyiséget hordhat belőlük magánál. Ha a begyűjtött anyag mennyisége eléri ezt a korlátot, akkor többet már nem tud magához venni, összesen 10 darab anyagot vihet magával alapesetben. Van lehetőség az anyagok eldobására a kijelölt lerakóhelyeken, egy körben bármennyi anyagot le lehet adni. A raktár anyagtárolási képessége korlátolt, körönként mindig egy új, véletlenszerű anyag érkezik be a raktárba.

Sokféle ágens létezik. Egy virológus az előállított ágenst rövid időn belül felhasználhatja: vagy saját magára, vagy egy másik virológusra kenheti, de csak akkor, ha a kenést végző virológus meg tudja érinteni a másikat. A felkent ágensek csak adott ideig hatásosak, az idő letelte után elbomlanak, hatásuk megszűnik. Összesen két ágenst vihet magával egy virológus, a meglévő ágenseket 2 körön belül fel kell használni, különben elbomlik.

Van olyan, amelyik vitustáncot okoz: az áldozat kontrollálatlanul, véletlenszerű mozgással kezd el haladni, ezt Vitustánc ágensnek hívjuk. A hatása 4 körig tart, a virológus első akciója mindig egy véletlenszerű lépés, de a második akciót saját maga választja ki. Ha a második akció is lépés, akkor az szintén véletlenszerű lesz. Elkészítéséhez 1 darab aminosav és 3 darab nukleotid kell.

Van olyan, amely megvéd attól, hogy más virológusok egyes ágensei hatással legyenek az ágens hatása alatt álló virológusra, ezt hívjuk Védekező ágensnek. Hatását rögtön kifejti, 2 körig tart. Elkészítéséhez 7 darab aminosav kell.

Van olyan ágens, amely megbénít, így amíg az ágens hatása tart, az áldozat nem tud semmit csinálni (lebénul), ezt hívjuk Bénító ágensnek. A hatása 1 körig tart. Elkészítéséhez 2 darab aminosav és 4 darab nukleotid kell.

Van amelyiktől az áldozat elfelejti a már megismert genetikai kódokat, ezt Amnézia ágensnek hívjuk. Hatását azonnal kifejti, elkészítéséhez 5 darab aminosav és 5 darab nukleotid kell.

Sokféle védőfelszerelés létezik. A virológusok a vándorlás során védőfelszereléseket is gyűjthetnek. A védőfelszerelések a városban vannak szétszórva. Egy felszerelés megszerzéséhez a virológusnak a megfelelő óvóhelyre kell bemennie, és a védőfelszerelést fel kell vennie. A pályán 3 óvóhely van, egy óvóhelyen csak egyféle felszerelés található, de abból bármennyit fel lehet venni. A felszerelések csak azt a virológust védik, aki viseli őket. A felszerelések hatása addig tart, amíg a virológus viseli őket. Egyszerre azonban maximum 3 felszerelés viselhető, mindegyik fajtából csak egy viselhető.

Van védőköpeny, amely az ágenseket 82,3%-os hatásfokkal tartja távol. Összesen 3 ágenst tud kivédeni a védőköpeny, a harmadik után elszakad és nem használható tovább. Ha a védőköpenynek nem sikerült kivédenie az ágenst, akkor nem megy le a védőköpeny élete.

Van zsák, amely megnöveli a virológus anyaggyűjtő képességét, összesen 5-tel több anyagot képes felvenni a virológus a zsák segítségével. Ha elveszik tőle a zsákot, akkor a tolvaj véletlenszerűen kap annyi anyagot, ahánnyal több, mint 10 anyag volt nála.

Van kesztyű, amellyel a felkent ágens a kenőre visszadobható. Egy ágens visszadobása után a kesztyű elszakad és nem használható tovább.

Ha a virológus rendelkezik védőköpennyel és kesztyűvel is, akkor először a kesztyű használódik el és utána a védőköpeny.

A virológusok a vándorlásuk során találkozhatnak egymással. Találkozáskor elmehetnek egymás mellett, ágenst kenhetnek a másik virológusra, vagy, amíg a másik virológus lebénult állapotban van, elvehetik a másik anyagkészletét és felszerelését. Lopás esetén nem lehet anyagkészletet és felszerelést lopni egyszerre, a virológusnak kell kiválasztania azt, hogy mit szeretne lopni.

A játékot az a virológus nyeri, aki legelőször megtanulja az összes fellelhető genetikai kódot. A játéktér eltérő oldalszámú sokszögekből álló rácsot alkot, a virológusok ennek mezőin (szabad terület, raktár, óvóhely, laboratórium, lerakóhely) lépkedhetnek.

### Felhasználók

* *Számítógép használó*
* *Magyar nyelv használó*
* *12 évnél idősebb*

### Korlátozások

*A játék futtatásához Java 7 szükséges.*

## Követelmények

### Funkcionális követelmények

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Use-case** |
| **R1** | A játékos egy virológust mozgat. | Bemutatás | Alapvető | Megrendelő | Mozgás |
| **R2** | A játékos a gép ellen játszik, ami többféle virológust irányít. | Bemutatás | Fontos | Fejlesztő | Virológusok irányítása |
| **R3** | A játék körökre van osztva. | Bemutatás | Fontos | Fejlesztő | Pálya megtekintése, Effektek irányítása |
| **R4** | Minden virológus csak a saját körében tud akciókat végrehajtani. | Kiértékelés | Fontos | Fejlesztő | Mozgás, Lopás, Kenés, Felszerelés felvétele, Tapogatás, Anyag felvétele, Anyag eldobása, Ágens előállítása |
| **R5** | Összesen két akció hajtható végre. | Kiértékelés | Opcionális | Fejlesztő | Mozgás, Lopás, Kenés, Felszerelés felvétele, Tapogatás, Anyag felvétele, Anyag eldobása, Ágens előállítása |
| **R6** | Akciónak minősül a mozgás, genetikai kód tanulás, anyagfelvétel és anyagleadás, ágens létrehozása, ágens kenése és a lopás. | Bemutatás | Fontos | Fejlesztő | Mozgás,  Lopás, Kenés, Felszerelés felvétele, Tapogatás, Anyag felvétele, Anyag eldobása, Ágens előállítása |
| **R7** | A különféle vírusok genetikai kódja egy-egy laboratórium falára van felkarcolva. | Bemutatás | Alapvető | Megrendelő | Tapogatás, Pálya megtekintése |
| **R8** | Ahhoz, hogy egy virológus a genetikai kódot megismerje, el kell jutnia az adott laboratóriumba, és le kell tapogatnia a genetikai kódot. | Kiértékelés | Alapvető | Megrendelő | Tapogatás |
| **R9** | Genetikai kód alapján lehet majd ágenst előállítani. | Kiértékelés | Alapvető | Megrendelő | Ágens előállítása |
| **R10** | Kétféle anyag létezik: aminosav és nukleotid. | Bemutatás | Alapvető | Megrendelő | Anyag irányítása |
| **R11** | A virológusnak a szükséges mennyiségű anyaggal kell rendelkeznie az ágens létrehozásához. | Kiértékelés | Alapvető | Megrendelő | Ágens előállítása |
| **R12** | Az aminosavak és a nukleotidok különféle raktárakban szedhetők össze. | Kiértékelés | Alapvető | Megrendelő | Anyag felvétele, Pálya megtekintése |
| **R13** | Alapesetben összesen 10 darab anyagot vihet magával egy virológus. | Kiértékelés | Opcionális | Fejlesztő | Anyag felvétele |
| **R14** | Van lehetőség az anyagok eldobására a kijelölt lerakóhelyeken. | Kiértékelés | Fontos | Fejlesztő | Anyag eldobása |
| **R15** | Egy virológus az előállított ágenst vagy saját magára, vagy egy másik virológusra kenheti. | Bemutatás | Alapvető | Megrendelő | Kenés |
| **R16** | Kenés végrehajtható, ha a kenést végző virológus meg tudja érinteni a másikat. | Kiértékelés | Alapvető | Megrendelő | Kenés |
| **R17** | Összesen két ágenst vihet magával egy virológus. | Kiértékelés | Opcionális | Fejlesztő | Ágens előállítása |
| **R18** | A meglévő ágenseket 2 körön belül fel kell használni, különben elbomlik. | Kiértékelés | Alapvető | Megrendelő | Effektek irányítása |
| **R19** | Van olyan, amelyik vitustáncot okoz: az áldozat kontrollálatlanul, véletlenszerű mozgással kezd el haladni mozgás esetén, ezt Vitustánc ágensnek hívjuk.. | Bemutatás | Alapvető | Megrendelő | Mozgás |
| **R20** | A Vitustánc ágens hatása 4 körig tart. | Kiértékelés | Opcionális | Fejlesztő | Effektek irányítása |
| **R21** | Vitustánc ágens hatása alatt a virológus első akciója mindig egy véletlenszerű lépés, de a második akciót saját maga választja ki. | Bemutatás | Fontos | Fejlesztő | Mozgás |
| **R22** | Vitustánc ágens hatása alatt, ha a virológus második akciója is lépés, akkor az szintén véletlenszerű lesz. | Bemutatás | Fontos | Fejlesztő | Mozgás |
| **R23** | Vitustánc ágens elkészítéséhez 1 darab aminosav és 3 darab nukleotid kell. | Kiértékelés | Opcionális | Fejlesztő | Ágens előállítása |
| **R24** | Van olyan ágens, amely megvéd attól, hogy más virológusok egyes ágensei hatással legyenek az ágens hatása alatt álló virológusra, ezt hívjuk Védekező ágensnek. | Kiértékelés | Alapvető | Megrendelő | Kenés |
| **R25** | A Védekező ágens hatását rögtön kifejti, 2 körig tart. | Kiértékelés | Opcionális | Fejlesztő | Effektek irányítása |
| **R26** | A védekező ágens elkészítéséhez 7 darab aminosav kell. | Kiértékelés | Opcionális | Fejlesztő | Ágens előállítása |
| **R27** | Van olyan ágens, amely megbénít, így amíg az ágens hatása tart, az áldozat nem tud semmit csinálni (lebénul), ezt hívjuk Bénító ágensnek. | Kiértékelés | Alapvető | Megrendelő | Mozgás |
| **R28** | A Bénító ágens hatása 1 körig tart. | Kiértékelés | Opcionális | Fejlesztő | Effektek irányítása |
| **R29** | A Bénító ágens elkészítéséhez 2 darab aminosav és 4 darab nukleotid kell. | Kiértékelés | Opcionális | Fejlesztő | Ágens előállítása |
| **R30** | Van amelyiktől az áldozat elfelejti a már megismert genetikai kódokat, ezt Amnézia ágensnek hívjuk. | Kiértékelés | Alapvető | Megrendelő | Effektek irányítása |
| **R31** | Az Amnézia ágens hatását azonnal kifejti. | Kiértékelés | Opcionális | Fejlesztő | Effektek irányítása |
| **R32** | Az Amnézia ágens elkészítéséhez 5 darab aminosav és 5 darab nukleotid kell. | Kiértékelés | Opcionális | Fejlesztő | Ágens előállítása |
| **R33** | Egy felszerelés megszerzéséhez a virológusnak a megfelelő óvóhelyre kell bemennie, és a védőfelszerelést fel kell vennie. | Bemutatás | Alapvető | Megrendelő | Felszerelés felvétele |
| **R34** | Egy óvóhelyen csak egyféle felszerelés található. | Kiértékelés | Fontos | Fejlesztő | Pálya megtekintése |
| **R35** | Egy óvóhelyen végtelen mennyiségű felszerelés található. | Bemutatás | Fontos | Fejlesztő | Pálya megtekintése |
| **R36** | A felszerelések csak azt a virológust védik, aki viseli őket. | Kiértékelés | Alapvető | Megrendelő | Kenés |
| **R37** | A felszerelések hatása addig tart, amíg a virológus viseli őket. | Kiértékelés | Alapvető | Megrendelő | Effektek irányítása |
| **R38** | Mindegyik felszerelésfajtából csak egy viselhető. | Kiértékelés | Fontos | Fejlesztő | Felszerelés felvétele |
| **R39** | Van védőköpeny, amely az ágenseket 82,3%-os hatásfokkal tartja távol. | Bemutatás | Alapvető | Megrendelő | Kenés |
| **R40** | Összesen 3 ágenst tud kivédeni a védőköpeny. | Bemutatás | Opcionális | Fejlesztő | Kenés |
| **R41** | A védőköpeny a harmadik védés után elszakad és nem használható tovább. | Bemutatás | Fontos | Fejlesztő | Kenés |
| **R42** | Ha a védőköpenynek nem sikerült kivédenie az ágenst, akkor nem megy le a védőköpeny élete. | Bemutatás | Fontos | Fejlesztő | Kenés |
| **R43** | Van zsák, amely megnöveli a virológus anyaggyűjtő képességét 5-tel. | Kiértékelés | Alapvető | Megrendelő | Anyag felvétele |
| **R44** | Ha egy virológustól elveszik a zsákot, akkor a tolvaj véletlenszerűen kap annyi anyagot, ahánnyal több, mint 10 anyag volt nála. | Bemutatás | Fontos | Fejlesztő | Lopás, Anyag felvétele |
| **R45** | Van kesztyű, amellyel a felkent ágens a kenőre visszadobható. | Bemutatás | Alapvető | Megrendelő | Kenés |
| **R46** | Egy ágens visszadobása után a kesztyű elszakad és nem használható tovább. | Kiértékelés | Fontos | Fejlesztő | Kenés |
| **R47** | Ha a virológus rendelkezik védőköpennyel és kesztyűvel is, akkor először a kesztyű használódik el és utána a védőköpeny. | Kiértékelés | Fontos | Fejlesztő | Kenés |
| **R48** | Két virológus állhat ugyanazon a mezőn, ilyenkor interaktálhatnak egymással. | Kiértékelés | Alapvető | Megrendelő | Pálya megtekintése |
| **R49** | Az interakciók a következők lehetnek: az emberek elmehetnek egymás mellett, ágenst kenhetnek a másik virológusra, vagy, amíg a másik virológus lebénult állapotban van, elvehetik a másik anyagkészletét és felszerelését. | Bemutatás | Alapvető | Megrendelő | Mozgás, Lopás, Kenés |
| **R50** | Lopás esetén nem lehet anyagkészletet és felszerelést lopni egyszerre, a virológusnak kell kiválasztania azt, hogy mit szeretne lopni. | Bemutatás | Fontos | Fejlesztő | Lopás |
| **R51** | A játékot az a virológus nyeri, aki legelőször megtanulja az összes fellelhető genetikai kódot. | Kiértékelés | Alapvető | Megrendelő | Tapogatás |
| **R52** | A játéktér eltérő oldalszámú sokszögekből álló rácsot alkot, a virológusok ennek mezőin (szabad terület, raktár, óvóhely, laboratórium, lerakóhely) lépkedhetnek. | Bemutatás | Alapvető | Megrendelő | Mozgás, Pálya megtekintése |
| **R53** | A raktár anyagtárolási képessége korlátolt. | Kiértékelés | Opcionális | Fejlesztő | Anyag irányítása |
| **R54** | Körönként mindig egy új, véletlenszerű anyag érkezik be a raktárba. | Bemutatás | Fontos | Fejlesztő | Anyag irányítása |

### Erőforrásokkal kapcsolatos követelmények

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** |
| **E1** | 4GB RAM | kiértékelés | fontos | megrendelő |
| **E2** | Kétmagos processzor | kiértékelés | fontos | megrendelő |
| **E3** | Windows 10 | kiértékelés | fontos | megrendelő |
| **E4** | 2GB tárhely | kiértékelés | fontos | megrendelő |
| **E5** | A kari felhőben fordíthatónak kell lennie a programkódnak. | bemutatás | alapvető | megrendelő |

### Átadással kapcsolatos követelmények

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** |
| **A1** | A teszteken át kell mennie. | Kiértékelés | Alapvető | Megrendelő |

### Egyéb nem funkcionális követelmények

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** |
| **N1** | Felhasználóbarát a kezelőfelülete | Bemutatás | Fontos | Fejlesztő |
| **N2** | Megfelelő gyorsasággal kell futnia a programnak. | Bemutatás, Kiértékelés | Fontos | Fejlesztő |

## Lényeges use-case-ek

### Use-case leírások

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | **Mozgás** |
| **Rövid leírás** | **A virológus mozog a mezők között.** |
| **Aktorok** | **Játékos** |
| **Forgatókönyv** | **1. A virológus a kiválasztott, szomszédos mezőre lép.**  **2. A virológus egy véletlenszerű, szomszédos mezőre lép.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | **Lopás** |
| **Rövid leírás** | **A virológus egy lebénított virológustól ellop egy felszerelést vagy angyagot, ha le van benulva.** |
| **Aktorok** | **Játékos** |
| **Forgatókönyv** | **1. A virológus ellop egy felszerelést egy másik virológustól.**  **2. A virológus anyagot lop egy másik virológustól.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | **Kenés** |
| **Rövid leírás** | **A virológus ráken egy ágenst egy másik virológusra.** |
| **Aktorok** | **Játékos** |
| **Forgatókönyv** | **1. A virológus ráken egy ágenst egy másik virológusra.**  **2. A virológus megpróbál rákenni egy ágenst egy másik virológusra, de nem sikerül.**  **3. A virológus magára ken egy ágenst.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | **Felszerelés felvétele** |
| **Rövid leírás** | **A virológus felvesz egy felszerelést az óvóhelyen.** |
| **Aktorok** | **Játékos** |
| **Forgatókönyv** | **1. A virológus felvesz egy felszerelést az óvóhelyen.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | **Tapogatás** |
| **Rövid leírás** | **A virológus megtanul egy genetikai kódot.** |
| **Aktorok** | **Játékos** |
| **Forgatókönyv** | **1. A virológus megtanul egy genetikai kódot.**  **2. A virológus megnyeri a játékot, ha az összes genetikai kódot megtanulta.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | **Anyag felvétele** |
| **Rövid leírás** | **A virológus felvesz anyagot a raktárból.** |
| **Aktorok** | **Játékos** |
| **Forgatókönyv** | **1. A virológus felvesz aminosavat.**  **2. A virológus felvesz nukleotidot.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | **Anyag eldobása** |
| **Rövid leírás** | **A virológus eldob anyagot a lerakóhelyen.** |
| **Aktorok** | **Játékos** |
| **Forgatókönyv** | **1. A virológus eldob aminosavat.**  **2. A virológus eldob nukleotidot.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | **Ágens előállítása** |
| **Rövid leírás** | **A virológus előállít egy ágenst.** |
| **Aktorok** | **Játékos** |
| **Forgatókönyv** | **1. A virológus előállít egy ágenst és elveszíti azokat az anyagokat, amik az előállításhoz szükség volt.**  **2. Ha már van kettő ágense a virológusnak, akkor nem állíthat elő többet.** |

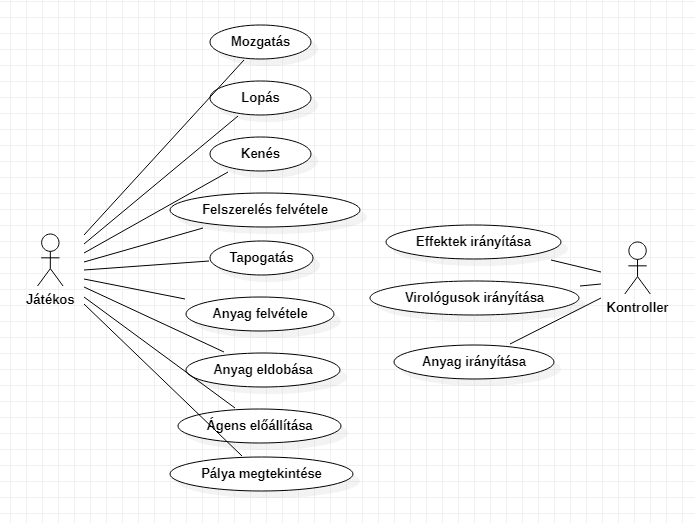
|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | **Pálya megtekintése** |
| **Rövid leírás** | **A virológus megtekinti azt a mezőt, amin áll.** |
| **Aktorok** | **Játékos** |
| **Forgatókönyv** | **1. A rendszer kirajzolja az aktuális mezőt.**  **2. A virológus megtekinti az aktuális mezőt.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | **Effektek irányítása** |
| **Rövid leírás** | **A virológuson lévő ágensek élettartalma csökken.** |
| **Aktorok** | **Kontroller** |
| **Forgatókönyv** | **1. A virológuson lévő ágensek élettartalma csökken.**  **2. Ha lejár az élettartalma, az ágenst eltűnik a virológusról.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | **Virológusok irányítása** |
| **Rövid leírás** | **A nem játékos által irányított virológusokat irányítja.** |
| **Aktorok** | **Kontroller** |
| **Forgatókönyv** | **1. A virológus mozog.**  **2. A virológus lop.**  **3. A virológus ken.**  **4. A virológus felvesz egy felszerelést.**  **5. A virológus tapogat.**  **6. A virológus felvesz anyagot.**  **7. A virológus eldob anyagot.**  **8. A virológus előállít egy ágenst.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | **Anyag irányítása** |
| **Rövid leírás** | **A raktárban lévő anyagok véletlenszerűen újragenerálódik.** |
| **Aktorok** | **Kontroller** |
| **Forgatókönyv** | **1. A raktárban lévő anyagok véletlenszerűen újragenerálódik.**  **2. Ha a raktár betelt, akkor az újragenerálódás leáll.** |

### Use-case diagram



## Szótár

* Ágens – A vírusok és vakcinák összefoglaló neve.
* Áldozat – A virológus, akin használnak egy ágenst.
* Aminosav – Egy anyagtípus.
* Anyag – Ágensek létrehozásához szükséges dolog.
* Bénít – A virológus bénulás esetén, nem tud semmit se csinálni.
* Elbomlik – Az ágens a lejárata után eltűnik.
* Elszakad – A felszerelés eltűnik a virológusról.
* Érintés – Két virológus közötti interakció.
* Felszerelés – Olyan tárgy, ami a virológust segíti.
* Genetikai kód – Az ágens létrehozásához szükséges információk.
* Játék – A program.
* Játékos – A felhasználó.
* Kenés – Az ágens alkalmazása egy virológuson.
* Kesztyű – Egy olyan felszerelés, ami lehetővé teszi a kenés visszafordítását a másik virológusra.
* Kivéd – Amikor az ágenst nem sikerül rákenni a célpontra.
* Lerakóhely – Pályaelemi játékmező, ahová le lehet rakni a felesleges anyagokat.
* Nukleotid – Egy anyagtípus.
* Óvóhely – Pályaelemi játékmező, ahol felszerelés található.
* Pálya – A játéktér, ahol a virológusok mozoghatnak.
* Raktár - Pályaelemi játékmező, ahol anyagok találhatóak.
* Találkozás – Két virológus egy mezőre lépése.
* Tolvaj – A virológus, aki éppen lop.
* Vakcina – Olyan ágens, ami a virológust segíti.
* Város – Lásd pálya.
* Véd – Lásd kivéd.
* Védőköpeny – Olyan felszerelés, ami megvédhet az ágensek ellen.
* Virológus – A karakter, amit a játékos vagy a gép irányít.
* Vírus – Kártékony ágens.
* Visszakenés – Amikor a kenés visszafordítódik a kenést végző virológusra.
* Vitustánc – Az az effektus, amikor a virológus véletlenszerűen mozog.
* Zsák – Olyan felszerelés, ami lehetővé teszi azt, hogy több anyagot vihessen magával a virológus.

## Projekt terv

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| hét | feladat | laboralkalom | határidő |
| 1 | *csapatalakítás* | közös előadás | febr. 18. 14:15 |
| 2 | Követelmény, projekt, funkcionalitás | konzultáció | febr. 28. 14:15 |
| 3 | Analízis modell (I. változat) | konzultáció | márc. 7. 14:15 |
| 4 | Analízis modell (II. változat) | konzultáció | márc. 16. laboralkalom |
| 5 | Szkeleton tervezése | konzultáció | márc. 21. 14:15 |
| 6 | Szkeleton elkészítése | konzultáció | márc. 28. 14:15 |
| 7 | Prototípus koncepciója | Szkeleton bemutatása | ápr. 4. 14:15 |
| 8 | Részletes tervek | konzultáció | ápr. 11. 14:15 |
| 9 | Prototípus elkészítése | konzultáció | ápr. 25. 14:15 |
| 10 | konzultáció |
| 11 | Grafikus változat tervei | Prototípus bemutatása | máj. 2. 14:15 |
| 12 | Grafikus változat elkészítése | konzultáció | máj 16. 14:15 |
| 13 | konzultáció |
| 14 | Egyesített dokumentáció | Grafikus verzió bemutatása | máj 18. laboralkalom |

## Napló

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevők** | **Leírás** |
| 2022.02.26. 14:00 | Fél óra | Bakurecz,  Bui,  Szigeti,  Vendel,  Kovács | Értekezlet: A feladatok felosztása. |
| 2022.02.26. 14:30 | 2.5 óra | Bakurecz | 2.2.2 kidolgozása |
| 2022.02.26. 17:00 | 1.5 óra | Bui | 2.4 kidolgozása |
| 2022.02.26. 18:30 | 2 óra | Szigeti | 2.3.1 kidolgozása |
| 2022.02.26. 20:00 | 1.5 óra | Kovács | 2.1, 2.2.1, 2.2.3, 2.2.4, 2.5 |
| 2022.02.27. 10:00 | 1.5 óra | Vendel | 2.3.2, 2.3.3, 2.3.4, 2.6 kidolgozása, dokumentum átnézése, hibák javítása |
| 2022.02.27. 14:00 | 1 óra | Bakurecz,  Bui,  Szigeti,  Vendel,  Kovács | Értekezlet: Teljes dokumentum átnézése, egyes szekciók minimális átdolgozása |