

# 13. Grafikus változat beadása

61 - BCSV

Konzulens:

Simon Balázs

## Csapattagok

Csoma Zoltán  
Sipula László Márk  
Szepesi-Nagy István  
Varga Zsombor  
Ziaja Bálint

G0IOFT  
A1D4QD  
K45SFS  
AKCJOP  
HICYBO

zolyboy98@gmail.com  
sipulalaci@gmail.com  
szni98@gmail.com  
zsombor.varga4@gmail.com  
balint@ziaja.pro

## 13. Grafikus változat beadása

### 13.0 Változások az előző beadáshoz és a proto-hoz képest

- Observer interfész nem került bevezetésre
- A protoban is látott módon a parancsok hasonlóan kerülnek átadásra a gombok lenyomása szerint, így a javaFX és a program között nem keletkezett deadlock.
- Lépésnél jégtábla indexe kerül megadásra, nem irány radiánban

#### 13.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret (Byte)	Keletkezés ideje	Tartalom
backpack.png	118913	2020. május 17.	Táska megnyitásánál megjelenő ikon.
bcsv_11.jar	8779597	2020. május 17.	A programot lefordítva tartalmazó jar fájl.
BreakableShovel.java	1361	2020. május 17.	A törékeny ásó megvalósítása.
Camp.java	746	2020. május 17.	A sátor megvalósítása.
Character.java	8472	2020. május 17.	A karakterek őosztálya, közös függvények megvalósítása.
Eskimo.java	713	2020. május 17.	A játékban szereplő egyik karaktertípust, az eszkimó és annak speciális képességének (iglu építés) megvalósítása.
eszkimo.jpg	366509	2020. május 17.	Egy kép, ami az adatok beadásakor jelenik meg.
Food.java	494	2020. május 17.	Az étel használatának megvalósítása.
gamestate.txt	6606	2020. május 17.	Kimentett játékállapot
GameWorld.java	26189	2020. május 17.	A játékkezelő megvalósítása.
Gun.java	1085	2020. május 17.	A fegyver megvalósítása, ami a jelzőpisztoly első alkatrésze.
IceTable.java	8529	2020. május 17.	Egy jégmező és annak függvényeinek megvalósítása.
igloo.png	205857	2020. május 17.	Egy kép, ami az ablak ikonjaként jelenik meg.
Iglu.java	1631	2020. május 17.	Az iglu megvalósítása.
Item.java	395	2020. május 17.	Az eszközök interfésze.
ItemOwner.java	704	2020. május 17.	Az IceTable és Character absztrakt őse. Eszközkezelést valósít meg.
leiras.txt	1971	2020. május 17.	Játékleírás, Info fül tartalma.
Light.java	530	2020. május 17.	A jelzőpisztoly harmadik alkatrésze.
Main.java	3577	2020. május 17.	A program fő osztálya, ahol a menü került megvalósításra.
matrix01	988	2020. május 17.	Első pálya szomszédsági mátrixa
matrix02	988	2020. május 17.	Második pálya szomszédsági mátrixa

PolarBear.java	2464	2020. május 17.	A jegesmedve megvalósítása.
Researcher.java	816	2020. május 17.	A játékban szereplő egyik karaktertípust, a sarkkutató és annak speciális képességének megvalósítása.
Rope.java	823	2020. május 17.	A kötelet megvalósítása.
RunAntarctica.bat	245	2020. május 17.	A program jar fájljának futtatásáért felelős bat fájl.
sarkkutatok.jpg	101796	2020. május 17.	Egy két, ami az adatok bekérésénél kerül megjelenítésre.
Shovel.java	1224	2020. május 17.	Az ásó megvalósítása.
Stencil.java	1136	2020. május 17.	A patron megvalósítása.
step.png	5930	2020. május 17.	A lépésnél megjelenő ikon.
Stepable.java	1630	2020. május 17.	A lépő elemek ösosztálya.
Surprise.java	1645	2020. május 17.	A meglepetés megvalósítása.
Swimsuit.java	512	2020. május 17.	Az úszóruha megvalósítása.
View.java	38520	2020. május 17.	A nézetet (grafikus felületet megvalósító osztály.)

### 13.1.2 Fordítás és telepítés

**Fontos:** A következő fordítási és futtatási útmutató egy olyan útmutatót tartalmaz, amivel a programot fordítani és futtatni lehetne, viszont a cloud-os virtuális gépen ez nem mindig működik teljesen jól a javaFX miatt, így kérünk, hogy a kicsomagolás után a mellékelt **RunAntarctica.bat** fájl segítségével futtasd a játékot, ami egy olyan jar fájlt futtat, melyben minden Java 11 vagy fölötti rendszeren kompatibilis a javaFX-es futtatás.

Letöltés és kicsomagolás után az src mappában nyitott parancssor segítségével tudjuk fordítani a programot.

Beállítjuk először a javaFX elérési útját a `set FX_PATH="%cd%\javafx-sdk-14.0.1\lib"` parancs segítségével.

Mivel a fenti listában szereplő java fájlok különböző package-ben helyezkednek el, ezért ahhoz, hogy ezeket egyszerre tudjuk fordítani össze kell gyűjteni őket egy fájlba, amit a `dir /s /B *java > javas.txt` a parancs segítségével tudunk megtenni.

Miután ezek megvannak, ki kell adni a `javac --module-path %FX_PATH% --add-modules javafx.controls @javas.txt` parancsot, hogy a java fájlok fordításra kerüljenek.

Ezután a `java --module-path %FX_PATH% --add-modules javafx.controls game.Main` segítségével tudjuk elindítani.

### 13.1.3 Futtatás

Futtassuk a programot a **RunAntarctica.bat** fájl segítségével, ahol meg fognak jelenni a játékosok számát majd nevét bekérő ablakok. Itt minimum három játékost meg kell adnunk, mint az korábban a specifikációban meglett adva.

Javaslat: Adjunk meg fejenként 2-2 vagy 3-3 játékost, hogy ne kelljen annyi nevet beadni a következő lépésben.

Miután ezeket megadtuk, meg is fog jelenni a pálya és kezdődhet is a játék.

### 13.2 Értékelés

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Csoma Zoltán	G0IOFT	20
Sipula László	A1D4QD	20
Szepesi-Nagy István	K45SFS	20
Varga Zsombor	AKCJOP	20
Ziaja Bálint	HICYBO	20

### 13.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztvevők	Leírás
2020.05.06. 14:00	3 óra	Csoma Szepesi-Nagy Sipula Varga Ziaja	Értekezlet. Fontosabb újítások megbeszélése.
2020.05.06. 20:00	2 óra	Szepesi-Nagy	Grafikus felület programozásának megkezdése, osztályok bevezetése.
2020.05.07. 12:00	1 óra	Szepesi-Nagy Sipula	javaFX telepítése a programhoz, alapok bevezetése a programba.
2020.05.08. 14:00	2 óra	Szepesi-Nagy	Fő ablak megszerkesztése, indítási utáni bekérés elkészítése.
2020.05.09. 15:00	3 óra	Varga	Grafikus felület és program közötti szálkezelés és kommunikáció kijavítása. Gombok alapjainak az elkészítése.
2020.05.10. 13:00	2 óra	Szepesi-Nagy Ziaja	Grafikus felület bővítése.
2020.05.11. 16:00	2 óra	Szepesi-Nagy Varga	Debuggolás, meglévő kód módosítása
2020.05.13 18:00	2 óra	Sipula Szepesi-Nagy	Program átnézése, kiseb változtatások

		Varga	
2020.05.15 12:00	3 óra	Sipula Szepesi-Nagy	Cloud-os tesztelés, új részek és régi változásainak kommentelése.
2020.05.16 14:00	4 óra	Sipula Varga	Dokumentációk elkészítése. Összes doksi összefűzése