



EÖTVÖS LORÁND TUDOMÁNYEGYETEM

INFORMATIKAI KAR

ALGORITMUSOK ÉS ALKALMAZÁSAIK TANSZÉK

Kalandjáték szerkesztő és üzemeltető webes alkalmazás fejlesztése

Témavezető:

Dr. habil. Szabó László

egyetemi docens

Szerző:

Csonka Szilvia

programtervező informatikus BSc

Budapest, 2020

Az eredeti szakdolgozati / diplomamunka témabejelentő helye.

Tartalomjegyzék

1. Előszó	2
2. Bevezetés	3
2.1. A szükséges programok telepítése	3
3. Példa	4
4. Tesztelés	6
5. Összegzés	7
6. Hivatkozások	8
Ábrajegyzék	9
Táblázatjegyzék	10

1. fejezet

Előszó

Ezen anyagok, leírások célja, hogy betekintést mutasson a programozás világába olyanok számára, akik bár nem rendelkeznek programozási előismeretekkel, de érdekli őket a téma, és nem tudják, hogyan is láthatnának neki önállóan.

Az alábbi ismertető feladatok megoldásához ingyenesen letölthető, különösebb gép igényel nem rendelkező eszközökre lesz majd szükséged.

Az alábbiakban a `c++` programozási nyelvet és a `code::blocks` fejlesztői környezetet fogjuk használni.

A `c++`-t azért tartom alkalmasnak erre a célra, mert bár egy roppant bonyolult és sokszor nehezen érthető nyelvről van szó, azonban ez egy ún. multiparadigmás programozási nyelv (ennek jelentését később tárgyaljuk), mely lehetővé teszi, hogy egészen egyszerű kis programokat is írassunk segítségével, nincs szükség hozzá semmilyen mélyebb tudásra, nincs semmi olyan, ami megbonyolítaná egy teljesen kezdő számára a használatot. Ugyan akkor egy nagyon populáris programozási nyelvről van szó, így akár a későbbiekben is hasznos tudás lehet ennek ismerete.

A `code::blocks` fejlesztői környezetet azért tartom alkalmasnak kezdők számára, mivel a telepítését követően viszonylag könnyen használható, segítségével fordíthatjuk és futtathatjuk is a programunkat néhány kattintással, így kezdetben nem szükséges konzolból végezni ezeket, koncentrálhatunk a programozás alapjainak elsajátítására.

Célunk, hogy akár egy emelt szintű informatikai érettségire is fel lehessen készülni ezen anyagok alapján, vagy legalábbis egyfajta ugródeszkaként szolgáljon a programozáshoz, annak elkezdéséhez.

2. fejezet

Bevezetés

2.1. A szükséges programok telepítése

Code::blocks fejlesztői környezetre és c++ compiler-re (fordító program) lesz szükségünk, amelyeket egy csomagban le is tölthetünk és telepíthetünk a code::blocks oldaláról: <https://sourceforge.net/projects/codeblocks/>. Jelenleg erről a linkről windows-ra tölthetjük le a code::blocks-ot c++ fordító programmal együtt.

Amennyiben valami miatt ez a link nem működne, <https://www.codeblocks.org/downloads/> linken válasszuk ki a "Download the binary release" menüpontot.



2.1. ábra. "Download the binary release"

3. fejezet

Példa

```
1 int 5 = 2;
```

Én mint (<i>As a</i>)	Szeretnék (<i>Want</i>)	Azért hogy (<i>So that</i>)
Vendég	Játékok listázása.	Azért, hogy láthassam azokat a kalandjátékokat, amelyekhez megtekintési joggal rendelkezem.
Vendég	Regisztráció a weboldala-ra.	Azért, hogy igénybe vehessem az alkalmazás azon szolgáltatásait is, amelyekhez autentikáció szükséges.
Vendég	Bejelentkezés a weboldala-ra.	Azért, hogy elérhessem korábban felvett, egyéni adataimat, fiókomat.
Bejelentkezett felhasználó	Kijelentkezés a weboldalaról.	Azért, hogy a böngészőm ne tárolja bejelentkezésem adatait.
Bejelentkezett felhasználó	Regisztráció törlése.	Azért, hogy korábban felvett egyéni adataim ne legyenek többé elérhetőek, a weboldal adatbázisából törlődjenek.

Bejelentkezett felhasználó	Fiók adatok módosítása.	Azért, hogy módosíthassam a regisztráció során megadott adataimat.
Bejelentkezett felhasználó	Új kalandjáték létrehozása.	Azért, hogy új kalandjátékkal bővítssem saját játékaimat.
Bejelentkezett felhasználó	Már meglévő kalandjáték módosítása.	Azért, hogy módosíthassam a korábban létrehozott kalandjátékom adatait.
Bejelentkezett felhasználó	Saját kalandjáték törlése.	Azért, hogy törölhessem korábban létrehozott kalandjátékom adatait.
Bejelentkezett felhasználó	Játékmenet indítása.	Azért, hogy játszhaszak a számomra elérhető kalandjátékok valamelyikével.

3.1. táblázat. Felhasználói történetek.

4. fejezet

Tesztelés

5. fejezet

Összegzés

6. fejezet

Hivatkozások

Ábrák jegyzéke

2.1. "Download the binary release"	3
--	---

Táblázatok jegyzéke

3.1. Felhasználói történetek.	5
---------------------------------------	---