**2 Követelmény, projekt, funkcionalitás**

93 – angolkarakterek

Konzulens:

Tüske Máté Róbert

**Csapattagok:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Hegedüs Dániel | YBY8BK | dani940414@gmail.com |
| Nemeslaki Keve | X72642 | nemeslaki.keve@gmail.com |
| Rabinovits Jakov | FSR38D | jashok12@gmail.com |
| Bálint Kártyás | ZBRZFP | Bkartyas@gmail.com |
| Tuskó Gergely | DM04Q5 | t.gergely95@gmail.com |

# **3. Analízis modell kidolgozása**

## **3.1 Objektum katalógus**

*[Minden, a feladatban szereplő objektum rövid, egy-két bekezdés hosszú ismertetése. Meg kell jelenjen minden objektumhoz, hogy mi a felelőssége. Informális leírás, ezért nem kell foglalkozni az örökléssel, az interfészekkel, az absztrakt osztályokkal, a segédosztályokkal.]*

### **3.1.1 Objektum1**

*[Felelősség informális leírása]*

### **3.1.2 Objektum2**

*[Felelősség informális leírása]*

## **3.2 Statikus struktúra diagramok**

*[Az előző alfejezet osztályainak kapcsolatait és publikus metódusait bemutató osztálydiagram(ok). Tipikus hibalehetőségek: csillag-topológia, szigetek.]*

## **3.3 Osztályok leírása**

*[Az előző alfejezetben tárgyalt objektumok felelősségének formalizálása attribútumokká, metódusokká. Csak publikus metódusok szerepelhetnek. Ebben az alfejezetben megjelennek az interfészek, az öröklés, az absztrakt osztályok. Segédosztályokra még mindig nincs szükség. Az osztályok ABC sorrendben kövessék egymást. Interfészek esetén az Interfészek, Attribútumok pontok kimaradnak.]*

### **3.3.1 Osztály1**

#### **3.3.1.1 Felelősség**

*[Mi az osztály felelőssége. Kb 1 bekezdés.]*

#### **3.3.1.2 Ősosztályok**

*[Mely osztályokból származik (öröklési hierarchia)]*

*Legősebb osztály Ősosztály2 Ősosztály3...*

#### **3.3.1.3 Interfészek**

*[Mely interfészeket valósítja meg.]*

#### **3.3.1.4 Attribútumok**

*[Milyen attribútumai vannak]*

* **attribútum1**: attribútum jellemzése: mire való
* **attribútum2**: attribútum jellemzése: mire való

#### **3.3.1.5 Metódusok**

*[Milyen publikus metódusokkal rendelkezik. Metódusonként egy-három mondat arról, hogy a metódus mit csinál.]*

* **int foo(Osztály3 o1, Osztály4 o2)**: metódus leírása
* **int bar(Osztály5 o1)**: metódus leírása

### **3.3.2 Osztály2**

#### **3.3.2.1 Felelősség**

*[Mi az osztály felelőssége. Kb 1 bekezdés.]*

#### **3.3.2.2 Ősosztályok**

*[Mely osztályokból származik (öröklési hierarchia)]*

*Legősebb osztály Ősosztály2 Ősosztály3...*

#### **3.3.2.3 Interfészek**

*[Mely interfészeket valósítja meg.]*

#### **3.3.2.4 Attribútumok**

*[Milyen attribútumai vannak]*

* **attribútum1**
* **attribútum2**

#### **3.3.2.5 Metódusok**

*[Milyen publikus metódusokkal rendelkezik. Metódusonként egy-három mondat arról, hogy a metódus mit csinál.]*

* **int foo(Osztály3 o1, Osztály4 o2)**: metódus leírása
* **int bar(Osztály5 o1)**: metódus leírása

## **3.4 Szekvencia diagramok**

*[Inicializálásra, use-case-ekre, belső működésre. Konzisztens kell legyen az előző alfejezettel. Minden metódus, ami ott szerepel, fel kell tűnjön valamelyik szekvenciában. Minden metódusnak, ami szekvenciában szerepel, szereplnie kell a valamelyik osztálydiagramon.]*

## **3.5 State-chartok**

*[Csak azokhoz az osztályokhoz, ahol van értelme. Egyetlen állapotból álló state-chartok ne szerepeljenek. A játék működését bemutató state-chart-ot készíteni tilos.]*

## **3.6 Napló**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevők** | **Leírás** |
| 2016.03.02.  18:25 | 45 perc | Hegedüs Dániel | Dokumentumok elkészítése a munkához. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |