

5. Szkeleton tervezése

18 – Mumbai IT Solution

Konzulens:
Goldschmidt Balázs

Csapattagok

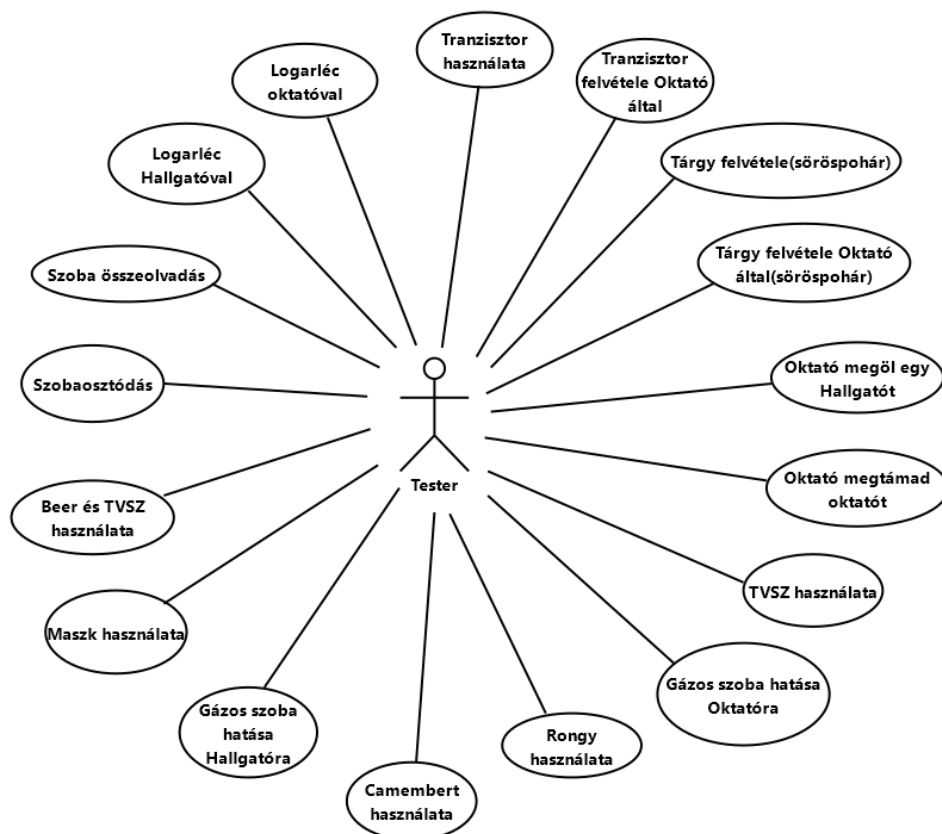
Cardinael Jan Maerten	M1GVE2	cardinael.jan@gmail.com
Görömbey Lilla Zsófia	EBQG95	gorombeylilla@gmail.com
Riba Miklós Pál	J519A1	ribamiki@outlook.hu
Király Bálint	EQF1M0	kiraly.balint@edu.bme.hu
Szajos Máté Antal	DKQQXE	szakos.mate@gmail.com

2024.03.18.

5. Szkeleton tervezése

5.1 A szkeleton modell valóságos use-case-ei

5.1.1 Use-case diagram



5.1.2 Use-case leírások

Use-case neve	Tárgy felvétele (söröspohár)
Rövid leírás	A hallgató felvesz egy tárgyat, ami bekerül az inventoryjába, és eltűnik a szobából. (söröspoharat használunk itt, a lefutás azonos a többi tárgynál, kivéve a logarlécnél)
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	A szobában, melyben a játékos tartózkodik, van egy vagy több tárgy [Init1]. Ha a játékosnak nincs tele az inventoryja, akkor fel tudja venni a tárgyat. Ebben az esetben beállítja a tárgy tulajdonosát, és eltávolítja a szobából.

Use-case neve	Tárgy felvétele oktató által (söröspohár)
Rövid leírás	Az oktató, ha felvesz egy tárgyat megsemmisíti. (söröspoharat használunk itt, a lefutás azonos a többi tárgynál, kivéve a logarlécnél)
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	A szobában, melyben az oktató tartózkodik, van egy vagy több tárgy [Init1]. Ha az oktató felveszi a tárgyat, akkor eltávolítja a szobából és megsemmisíti.

Use-case neve	Oktató megöl egy hallgatót
Rövid leírás	Az oktatók a velük egy szobában tartózkodó hallgatóknak “kiszívják a lelkét”, azaz megtámadják őket, ez védekezés hiányában a hallgató halálát jelenti, azaz az illető játékos számára ilyenkor a játék véget ért.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	A szobában, melyben az oktató tartózkodik, van egy vagy több hallgató [Init1]. Ha az oktató megtámad egy hallgatót, akkor az értesítést küld erről a tárgyainak (ha vannak). Védelmi ajánlat hiányában a hallgató eltávolítja magát a szobából és meghal.

Use-case neve	Oktató megtámad oktatót
Rövid leírás	Az oktatók a velük egy szobában tartózkodó oktatókat is megtámadják, de ez rájuk nincs hatással.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	A szobában, melyben az oktató tartózkodik, van egy vagy több oktató [Init2]. Ha az oktató megtámad egy másik oktatót, akkor az nem csinál semmit.

Use-case neve	TVSZ használata
Rövid leírás	Egy oktató megtámad egy Hallgatót, mivel egy szobában vannak, de mivel a Hallgató birtokában van egy TVSZ, az megvédi őt az Oktatóval szemben.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Init3: Egy szobába van egy Hallgató és egy Oktató, a Hallgatónál van egy TVSZ.

Use-case neve	Gázos szoba hatása oktatóra:
Rövid leírás	Egy Oktatót megtámad egy gázos szoba. Az Oktató elgázosodik.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Init4: Egy oktató gázos szobában van.

Use-case neve	Rongy használata:
Rövid leírás	Egy Hallgató aktiválja a nála levő rongyot, ami megbénítja a vele egy szobában levő Oktatókat.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Init5: Egy Hallgató és egy Oktató vannak egy szobában a Hallgatónál van egy rongy.

Use-case neve	Camembert használata
Rövid leírás	Egy Hallgató egy Oktatóval van egy szobában és felnyitja a Camembert-t, mindketten lebénulnak.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Init6

Use-case neve	Gázos szoba hatása hallgatóra
Rövid leírás	Egy Hallgató elgázosított szobába lép, elejti tárgyait és lebénul.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Init7

Use-case neve	Mask használata
Rövid leírás	Egy Hallgató elgázosított szobába lép, de a nála lévő maszk megvédi a lebénulástól.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Init8

Use-case neve	Beer és TVSZ használata (Hallgatót megtámad egy Oktató, de TVSZ és söröspohár is van nála)
Rövid leírás	Egy oktató megtámad egy Hallgatót, mivel egy szobában vannak. A Hallgató birtokában van egy söröspohár és egy TVSZ is. Ha a söröspohár nincs aktiválva akkor a TVSZ, ha aktiválva van akkor pedig a söröspohár fog védelmi nyújtani mivel utóbbinak mindig nagyobb a prioritása.

Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Init 9

Use-case neve	Szoba osztódás
Rövid leírás	A szobák körönként véletlenszerűen “dönthetnek” úgy, hogy osztódnak. Az osztódó szoba két olyan szobára válik szét, amelyek egymás szomszédai lesznek, és megosztóznak a korábbi szoba tulajdonságain és szomszédain. Az osztódás után létrejövő két szoba között kétirányú ajtó jön létre. A két “új” szoba befogadóképessége az eredeti szobának a befogadóképességével fog megegyezni.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Init 10

Use-case neve	Szoba összeolvadás
Rövid leírás	A szobák körönként véletlenszerűen “dönthetnek” úgy, hogy egyesülnek egy szomszédukkal. Két szoba egyesülésével létrejövő új szoba a korábbi két szoba tulajdonságaival, szomszédaival, tárgyaival és entitásaival rendelkezik, de a befogadóképessége a nagyobb szoba befogadóképességével lesz azonos. Két szoba csak akkor egyesülhet, ha a két szobában lévő entitások összege nem haladja meg a nagyobb szoba befogadóképességét.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Init 11

Use-case neve	Logarléc hallgatóval
Rövid leírás	Egy hallgató felvesz egy logarlécet egy szobában. Ezzel meg is nyeri a játékot
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Init12

Use-case neve	Logarléc oktatóval
Rövid leírás	Egy oktató felvesz egy logarlécet a szobában. Rögtön el is dobja ennek hatására
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Init13

Use-case neve	Tranzisztor használata
Rövid leírás	Egy hallgató egy szobában van és van nála két tranzisztor. Ezeket aktiválja majd lerakja az egyiket. Ezután átmegy egy másik szobába, ahol lerakja a másikat és ezzel elteleportál abba szobába ahonnan jött. Deaktiválódnak a tranzisztorok
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Init14

Use-case neve	Tranzisztor felvétele oktató által
Rövid leírás	Egy oktató felvesz egy lerakott tranzisztort, ami össze van kapcsolva egy másikkal. Megsemmisíti azt, amelyiket felvett és a párja pedig resetelődik.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Init15

A behúzásban lehetséges kérdések a tesztelőtől.

5.2 A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok

A tesztprogramot a konzolon keresztül lehet kezelni.

Induláskor kilistázza az elérhető teszteseteket, mindegyiket sorszámával. A beírt sorszámú teszteset fog elindulni.

A futás során minden függvényhívást és visszatérést (visszatérési értéket is) kiír a program. A függvényen belüli függvényhívások hierarchikusan (indentálva) jelennek meg az ablakban.

A tesztesetek során a program feltehet a tesztelőnek eldöntendő kérdéseket melyekre 'i' (igen) vagy 'n' (nem) karakterrel lehet reagálni és eszerint fog tovább futni a teszteset.

call: function1(parameters): returnType1

call: function2(parameters): returnType2

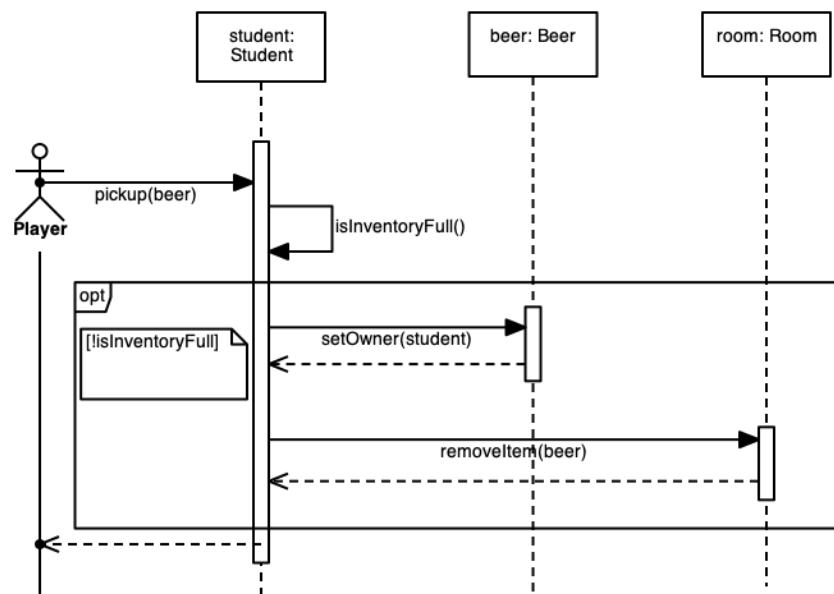
return: returnValue2

return: returnValue1

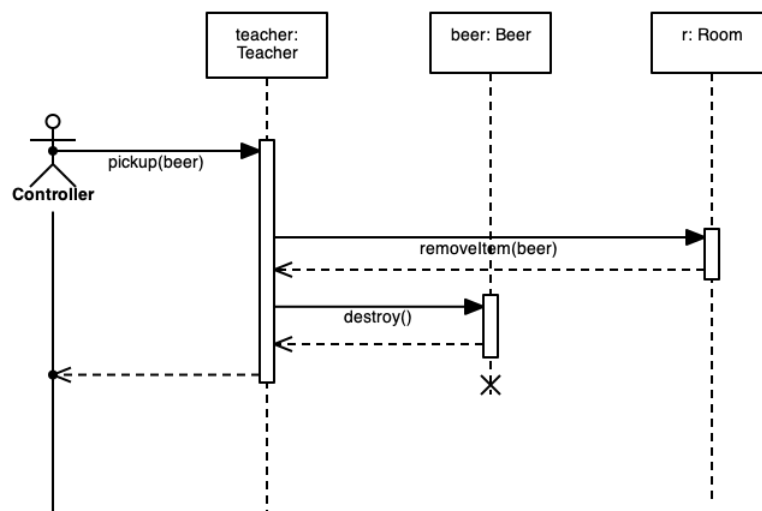
5.3 Szekvencia diagramok a belső működésre

Opt/altoknál előfordul olyan, hogy a guard feltétel attribútumát nem ismeri az osztály, akinek ezt látnia kéne, de ez a Testertől való kérdezést jelölik ezek.

sd Tárgy felvétele



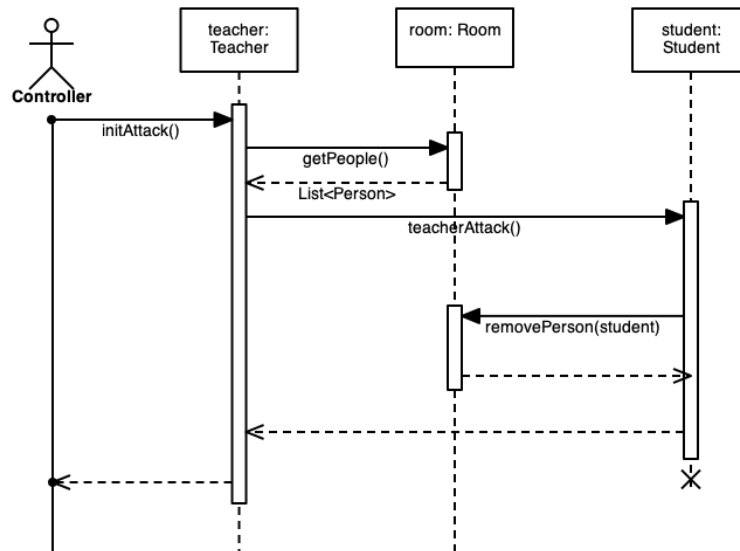
act Tárgy felvétele oktató által



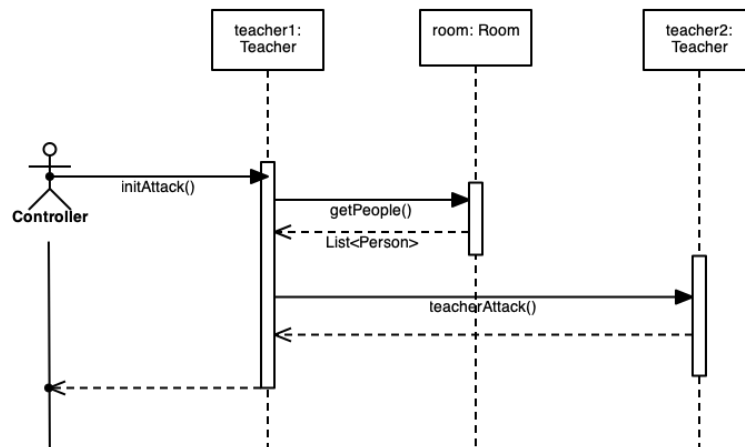
5. Szkeleton tervezése

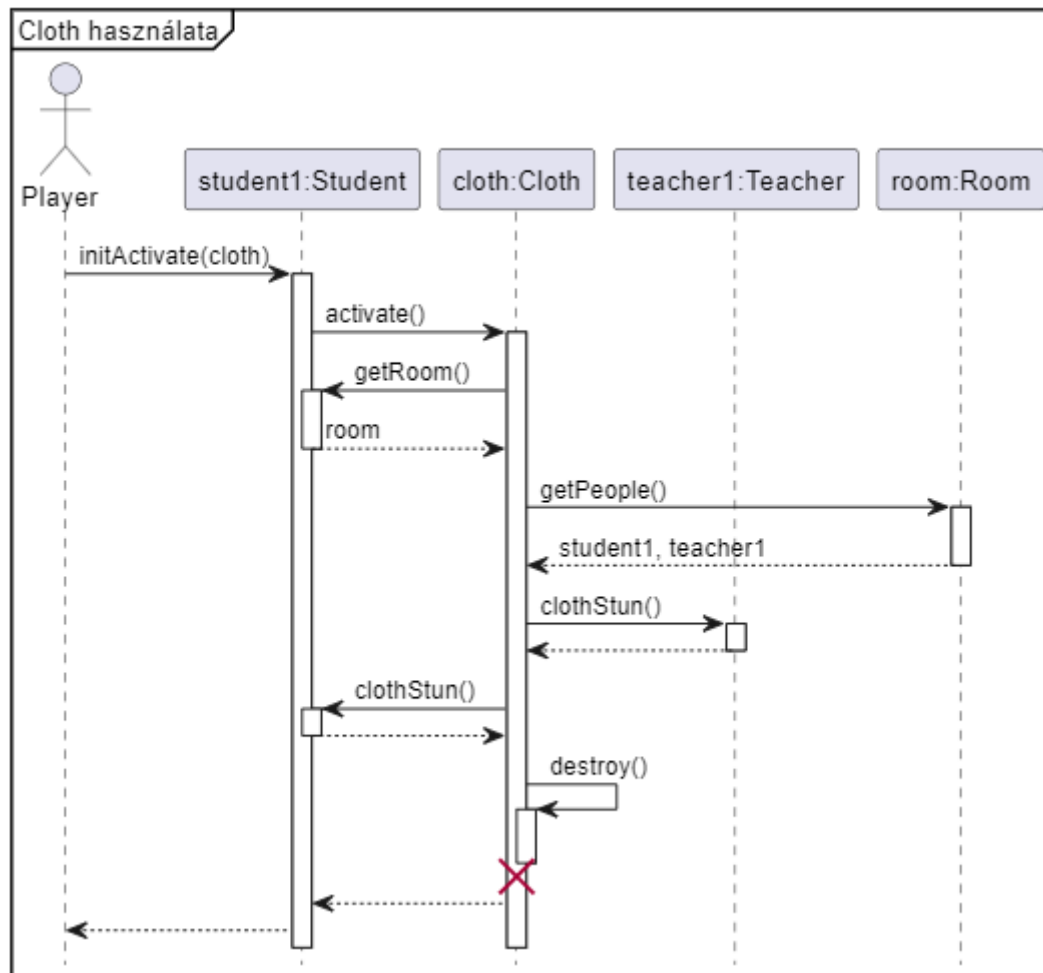
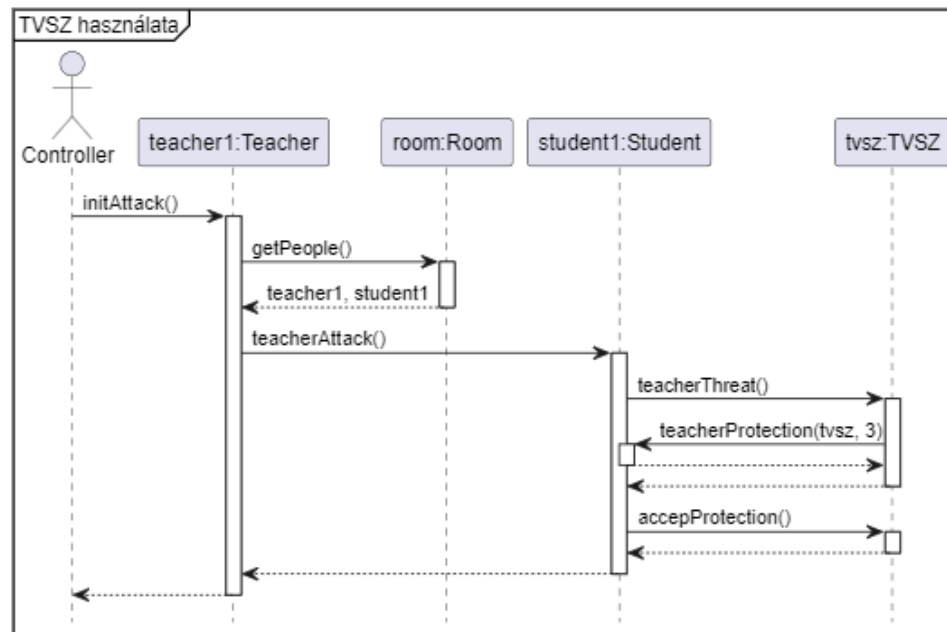
Mumbai IT Solution

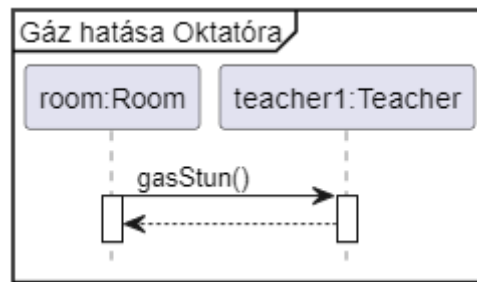
sd Oktató megöl egy hallgatót



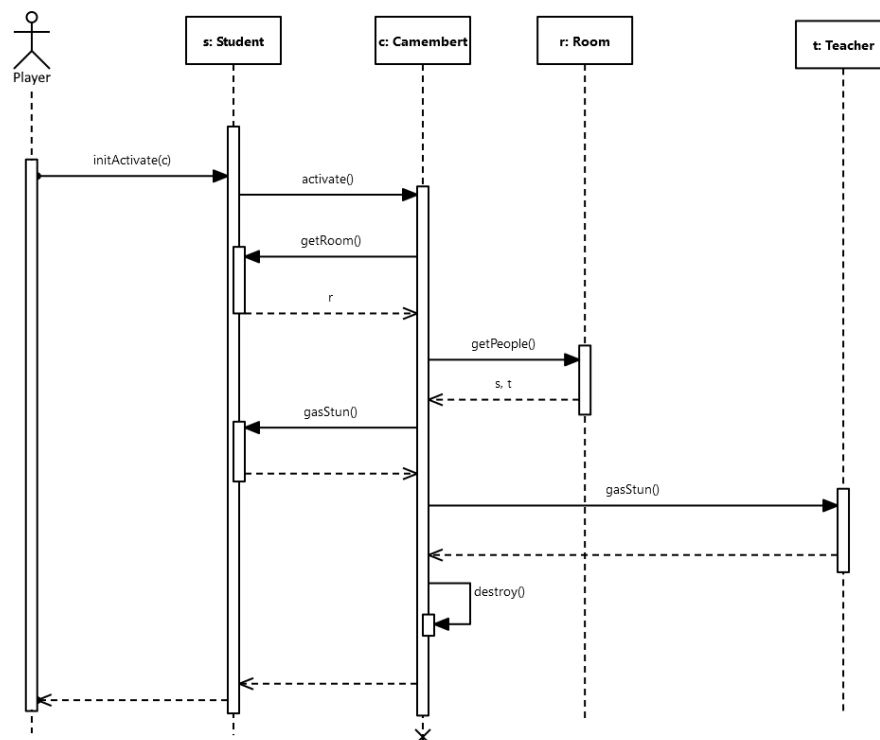
sd Oktató megtámad oktatót



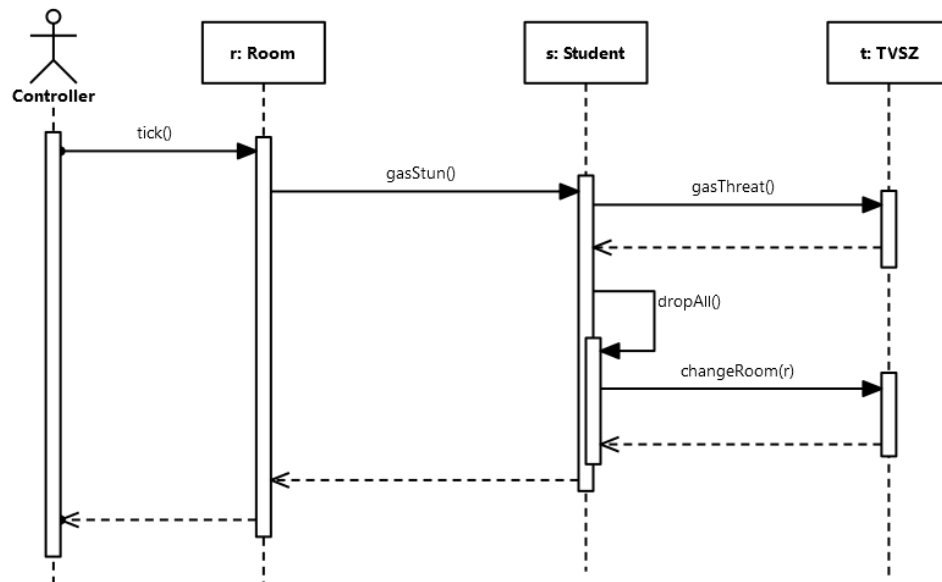




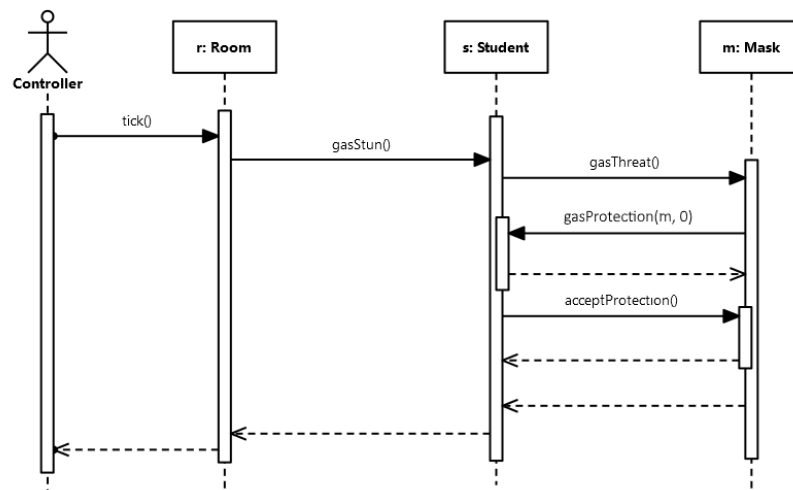
sd Camembert használata

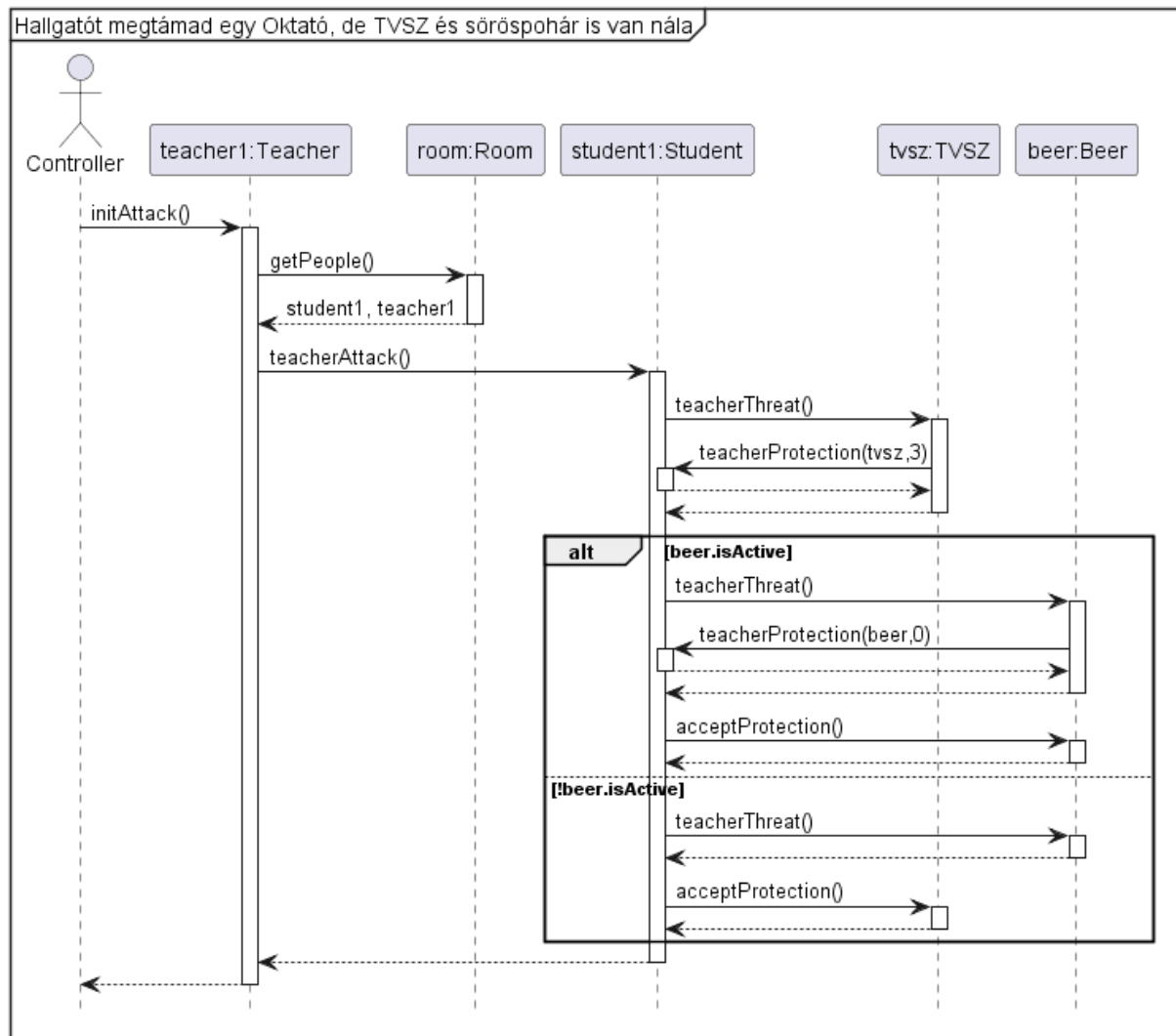


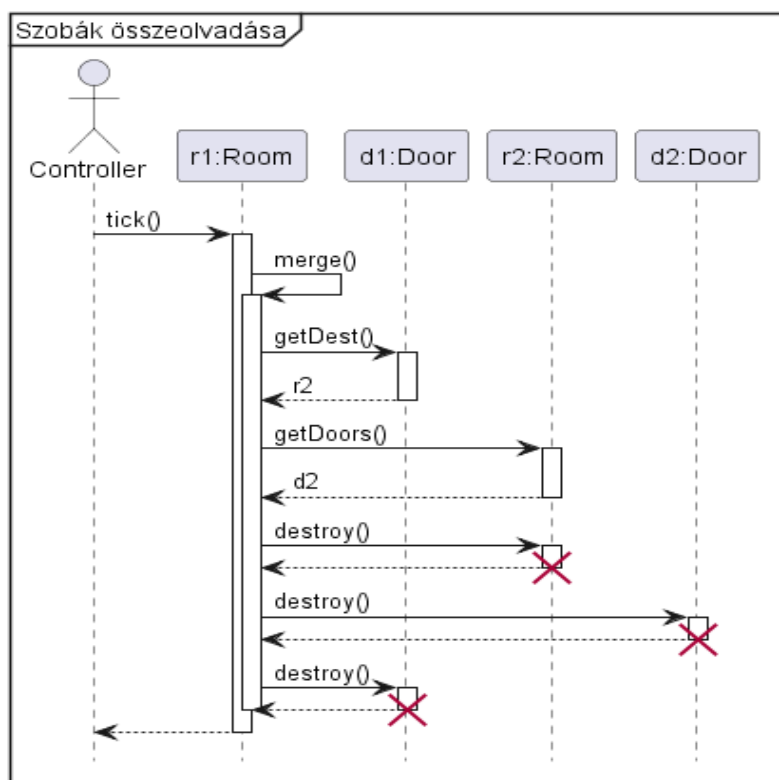
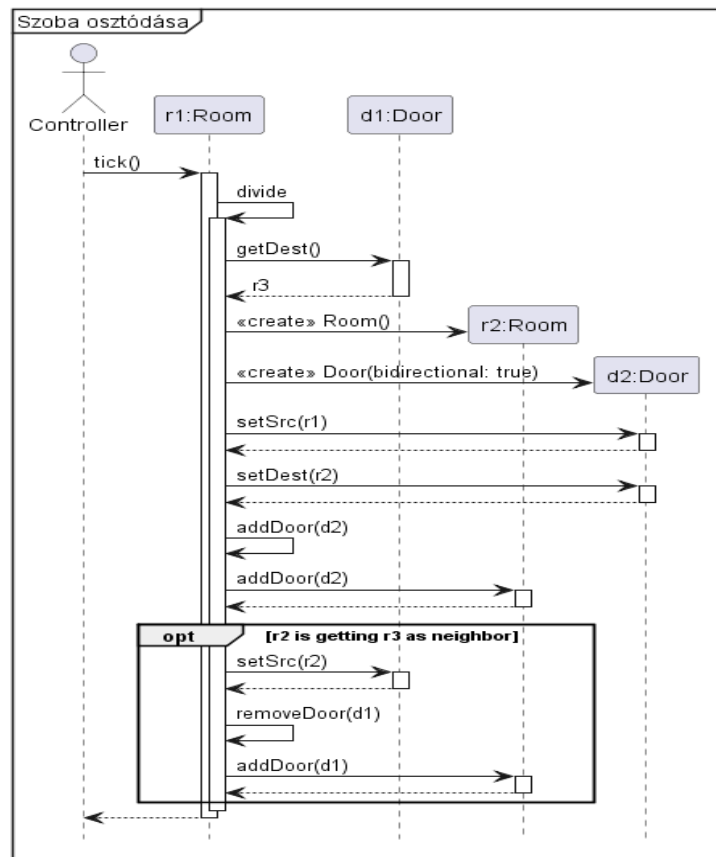
sd Gáz hatása Hallgatóra



sd Maszk használata



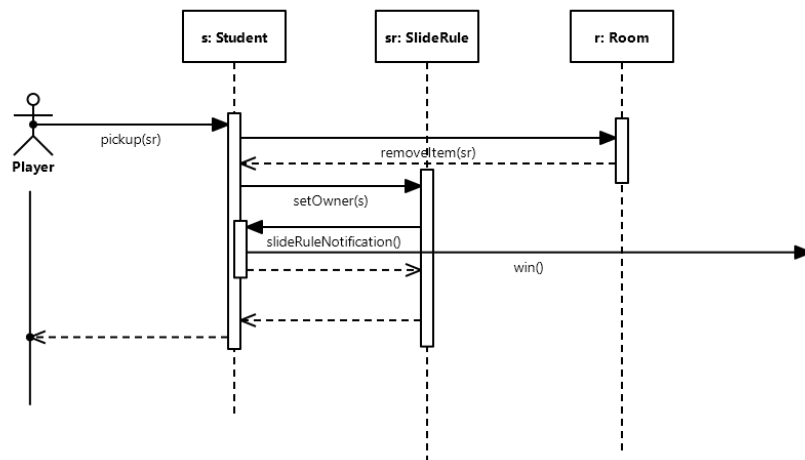




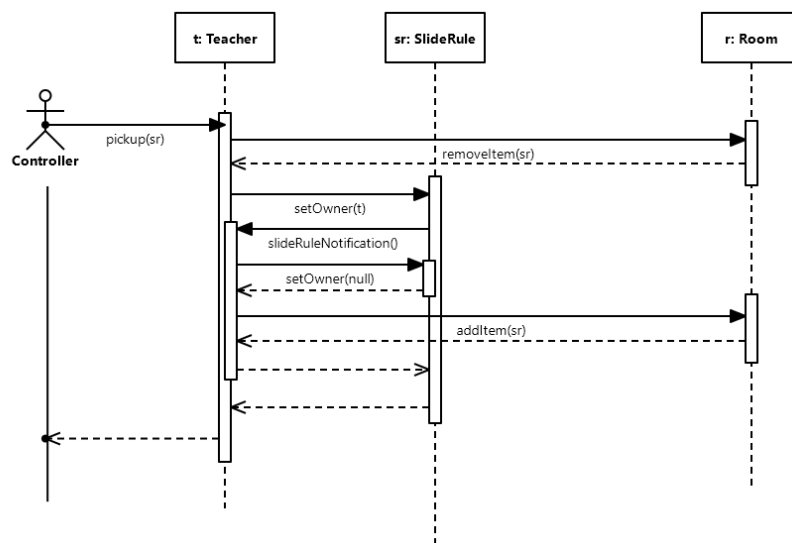
5. Szkeleton tervezése

Mumbai IT Solution

sd SlideRule Studenttel



sd SlideRule Teacherrel

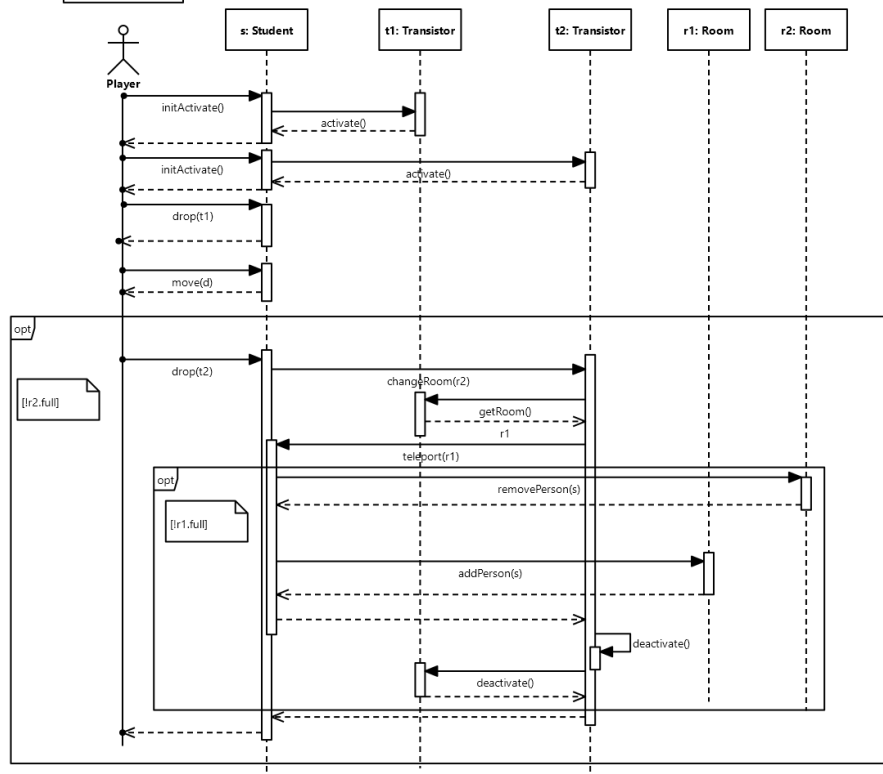


5. Szkeleton tervezése

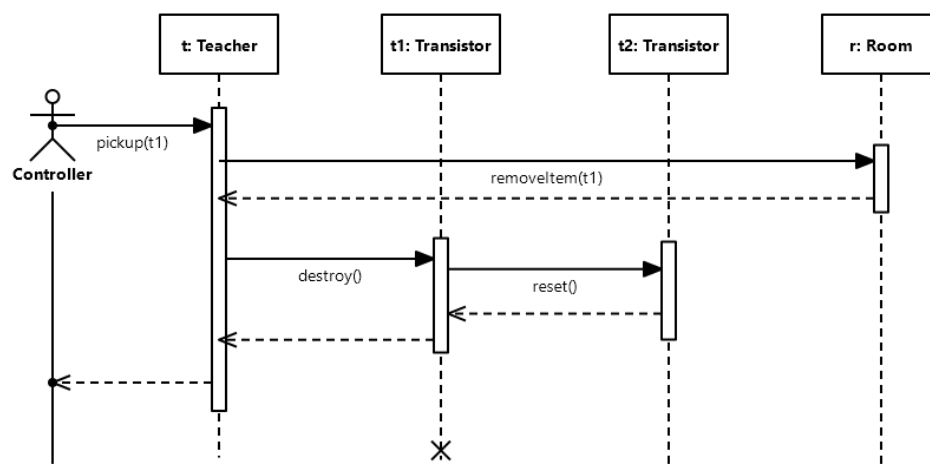
Mumbai IT Solution

sd Transzisztor

Mozgatásról
többet: A
mozgatásra
vonatkozó
szekvenciadiagram.
d itt egy Door
paraméter, ami a
r2-be vezet.

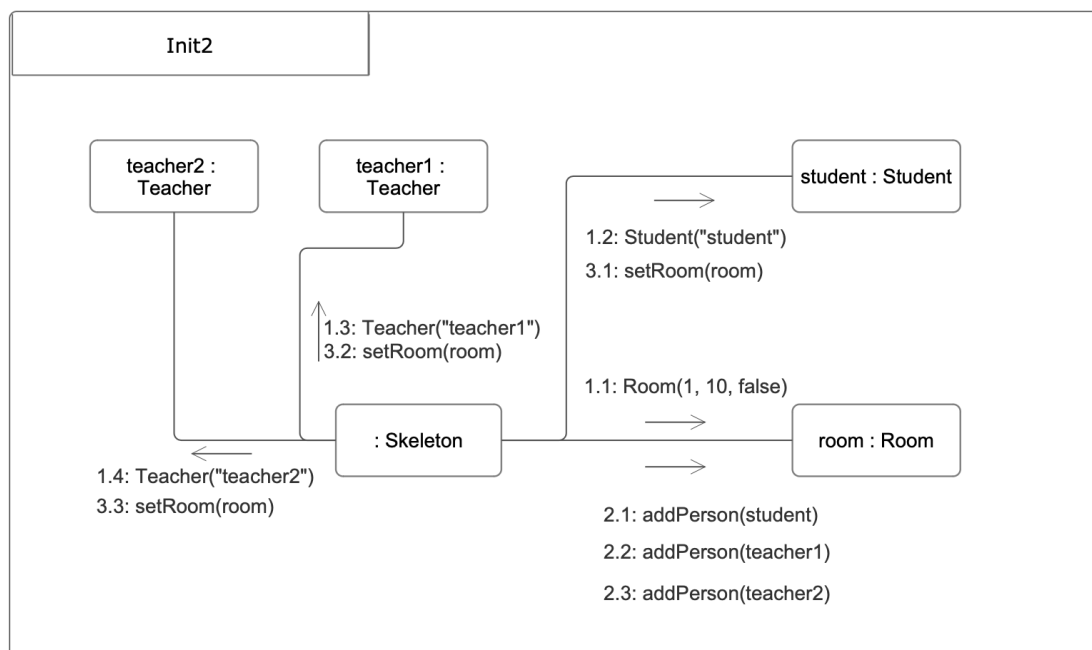
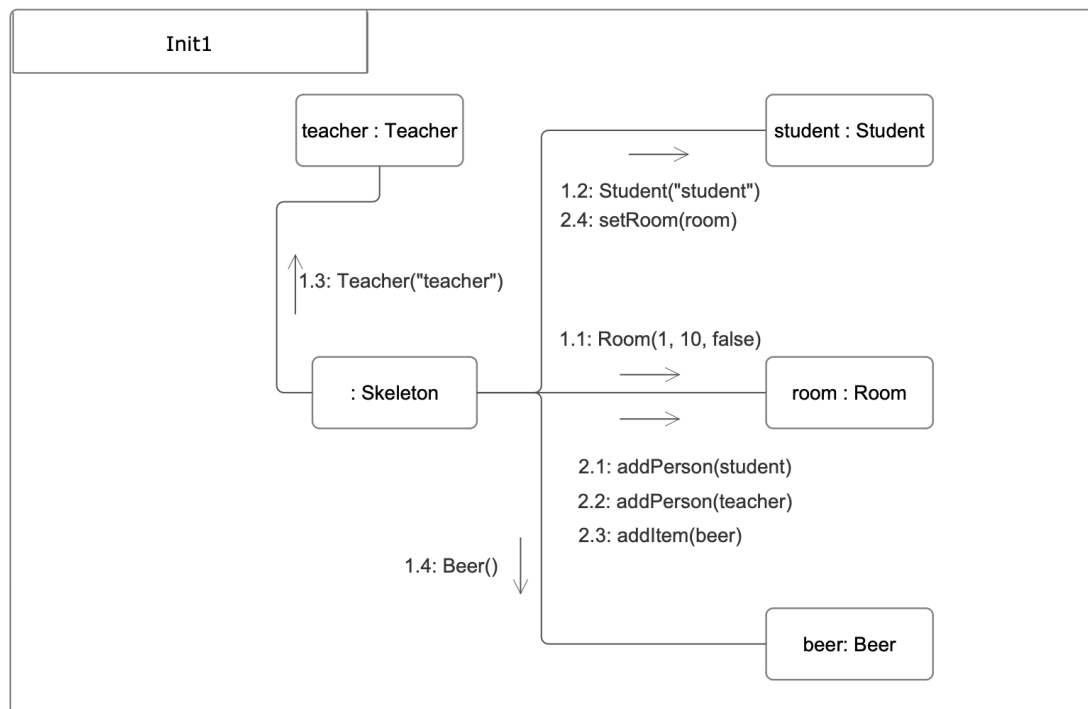


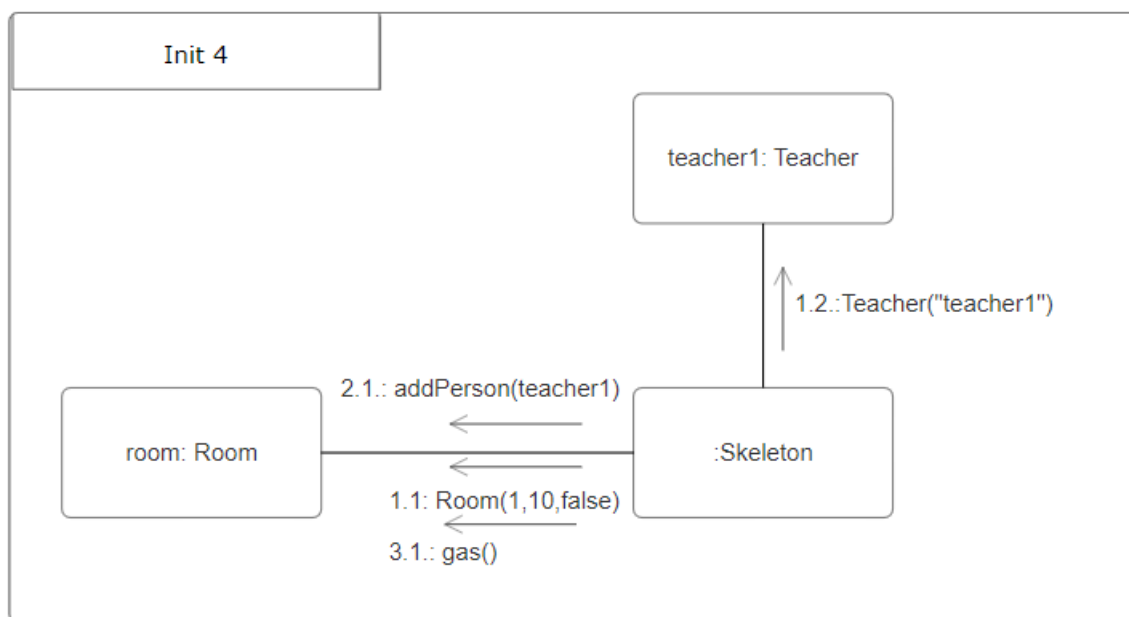
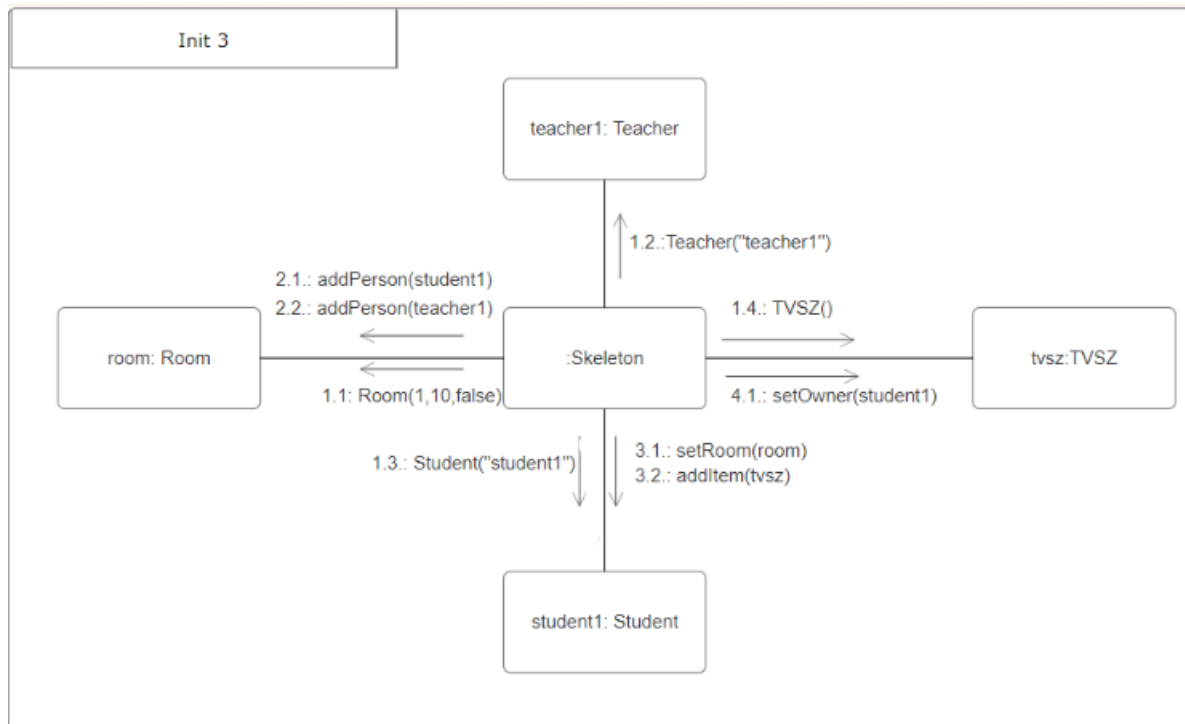
sd Transzisztor teacherrel

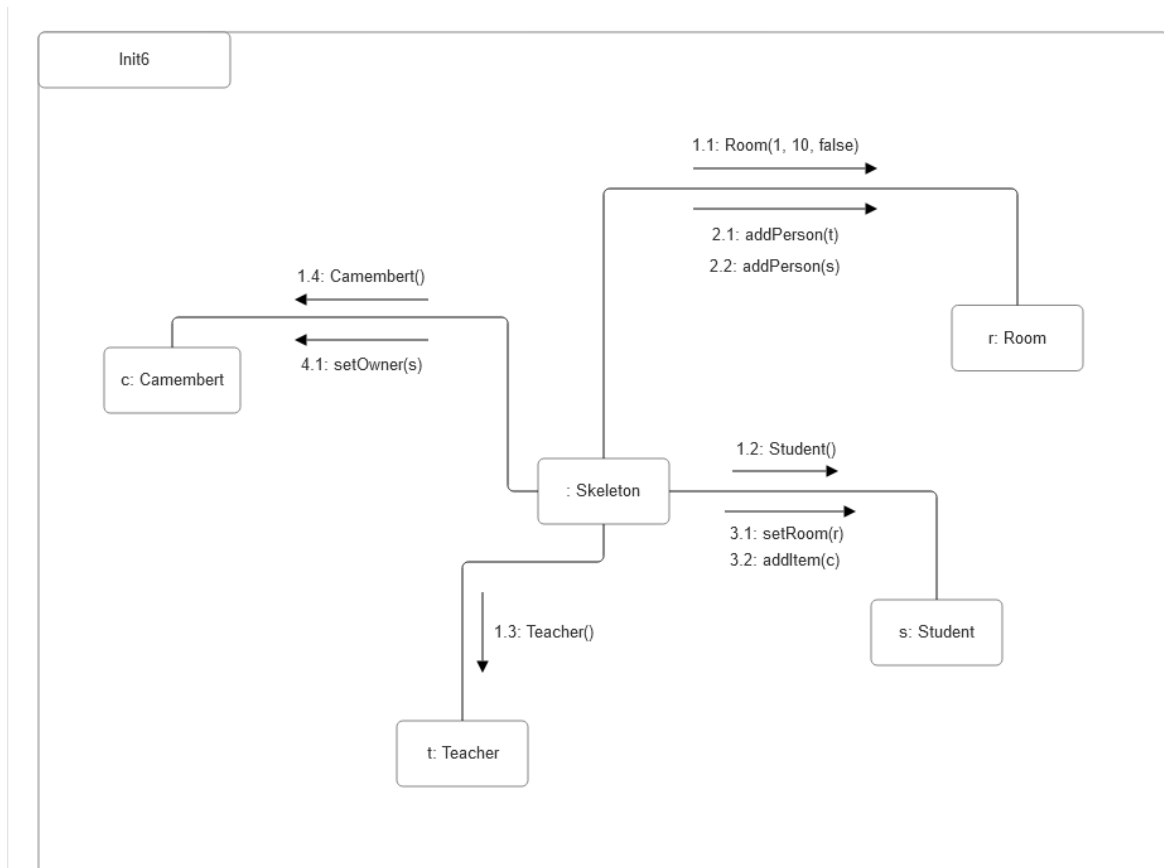
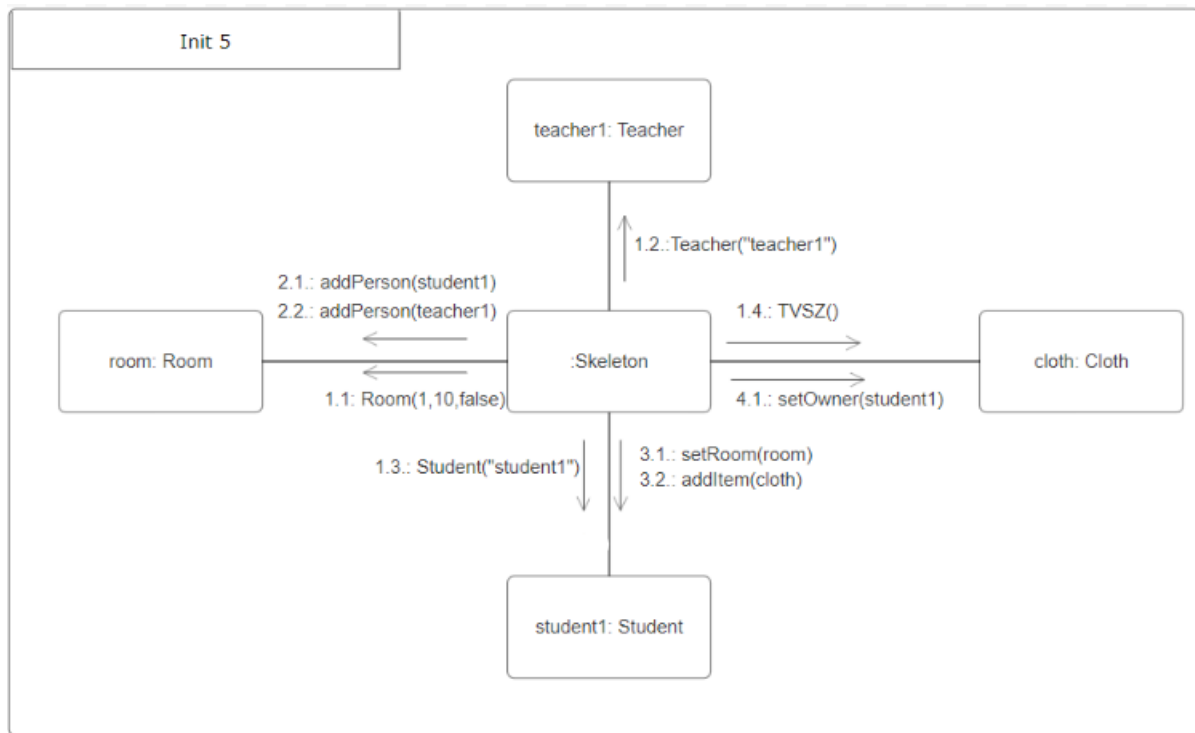


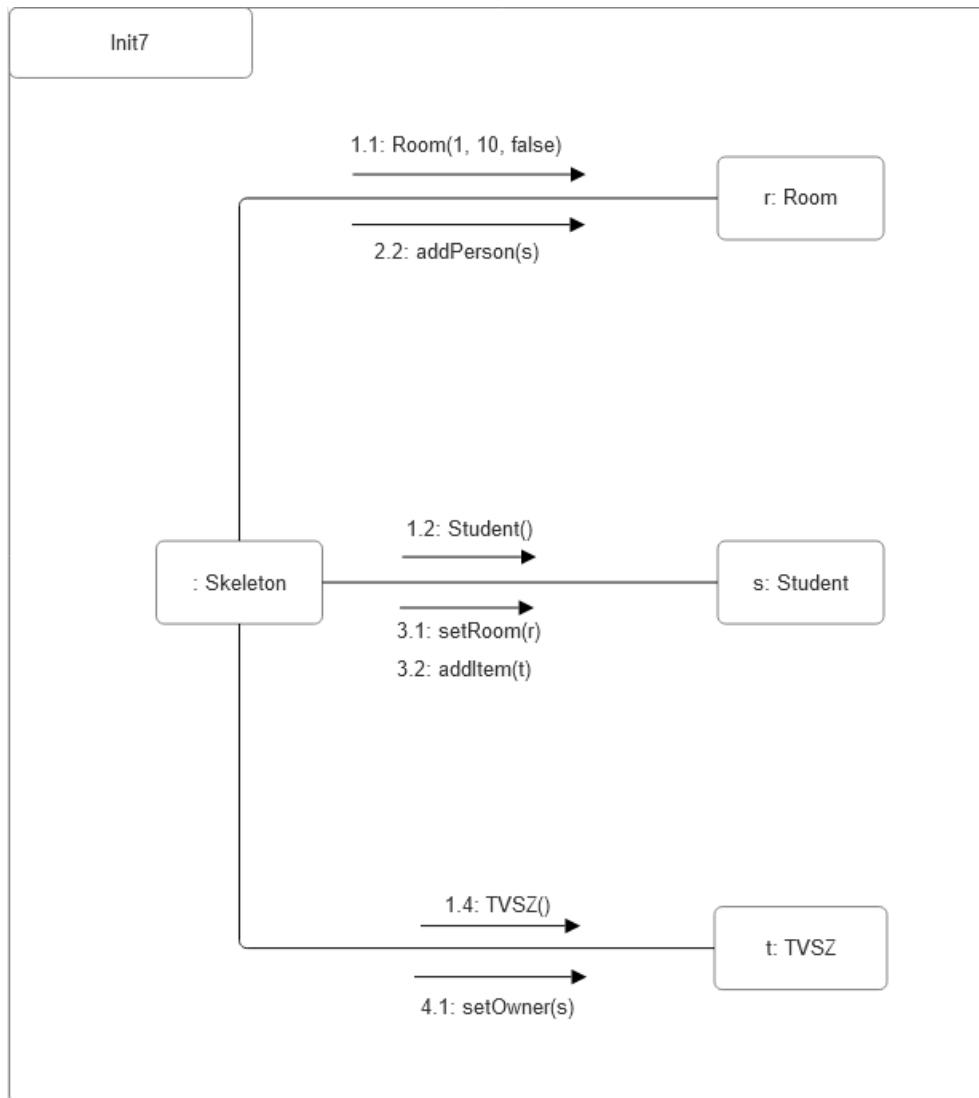
5.4 Kommunikációs diagramok

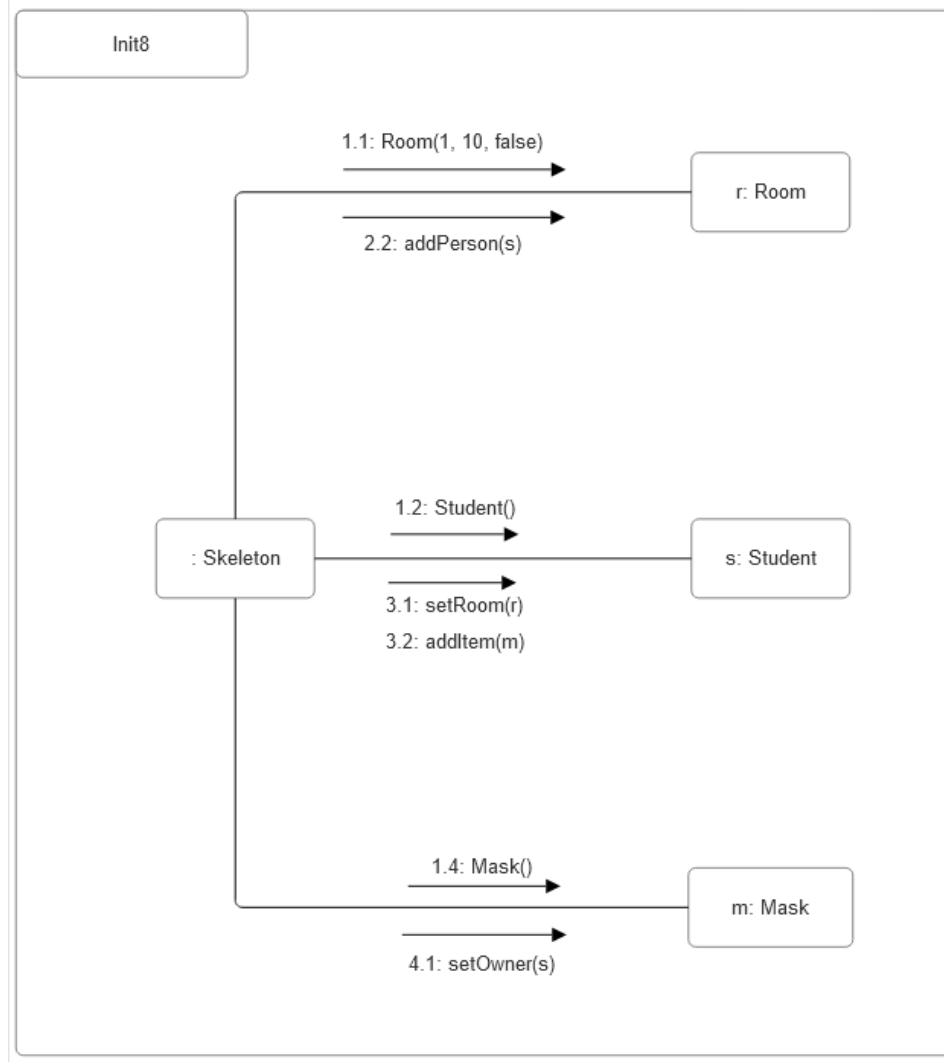
Szobakonstruktor: Room(int id, int capacity, bool cursed)

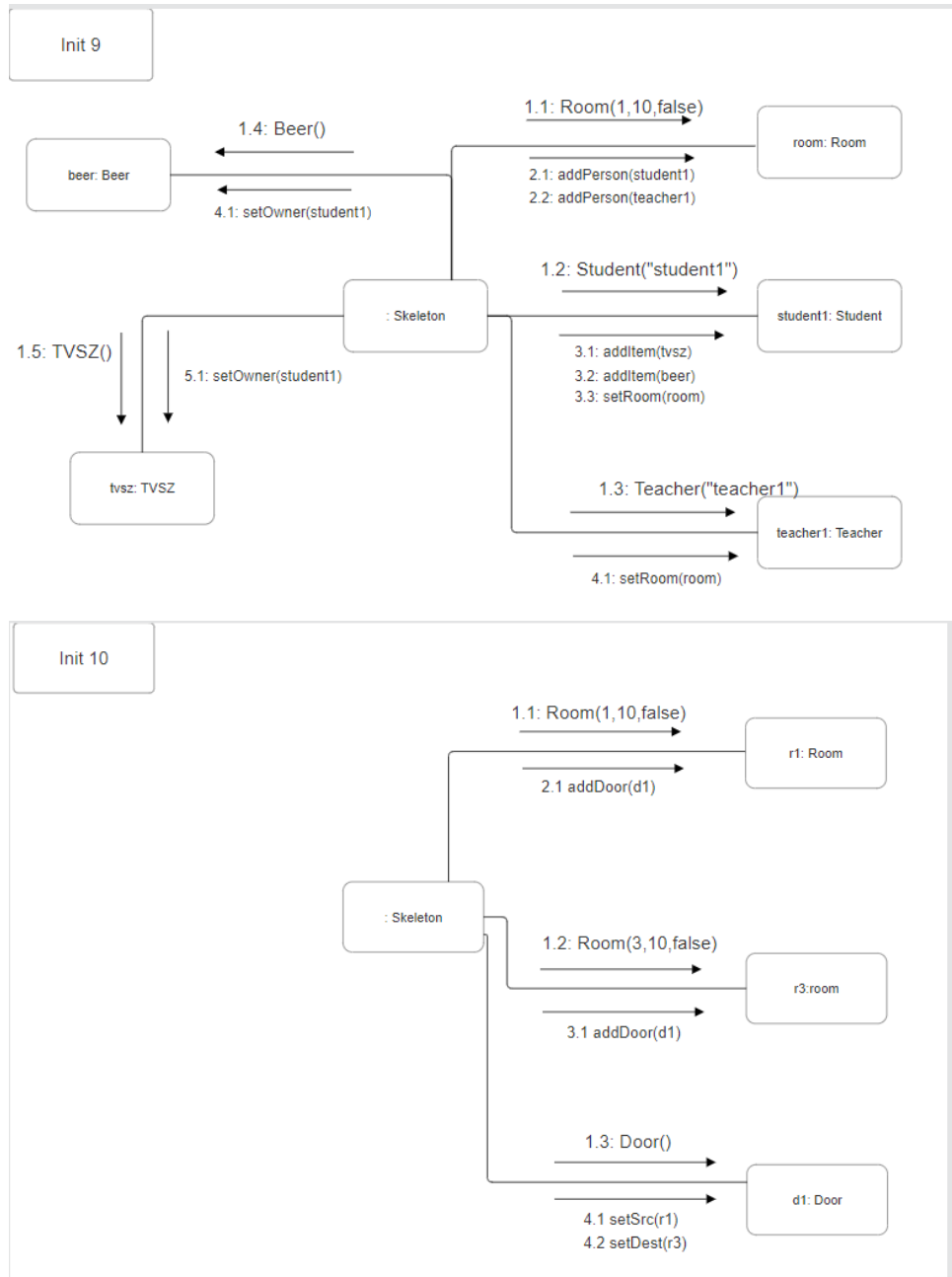


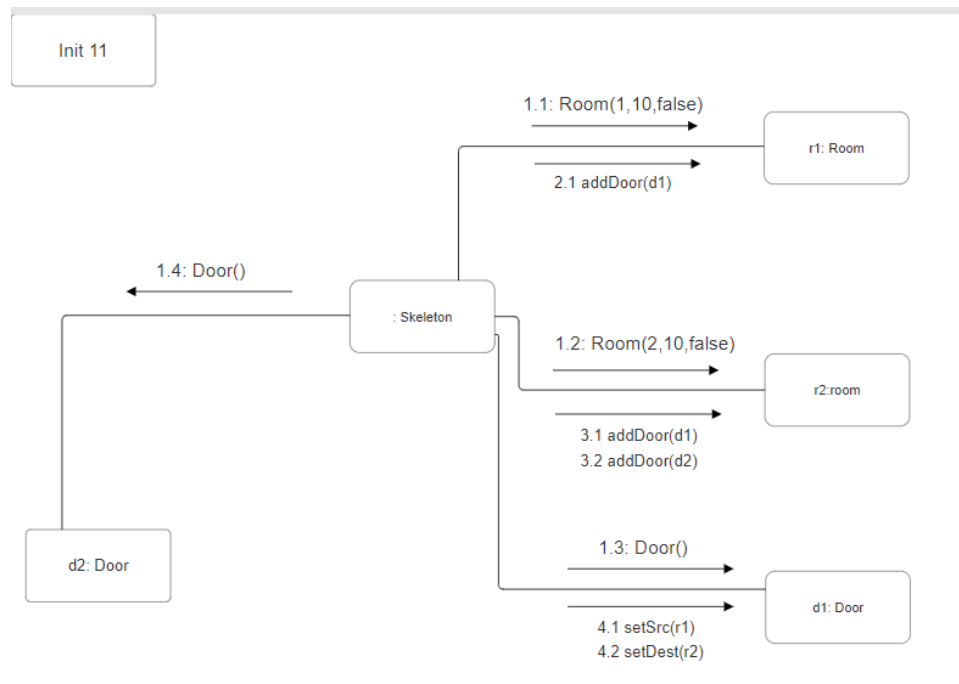




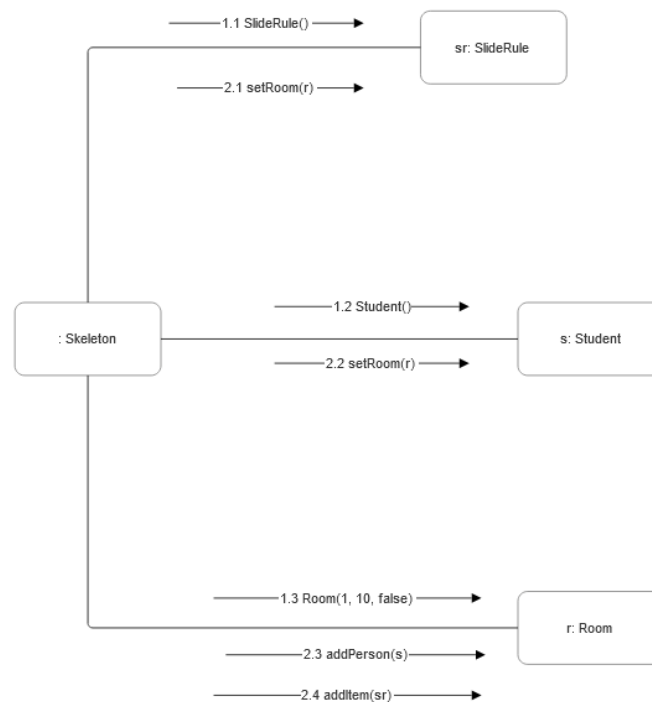




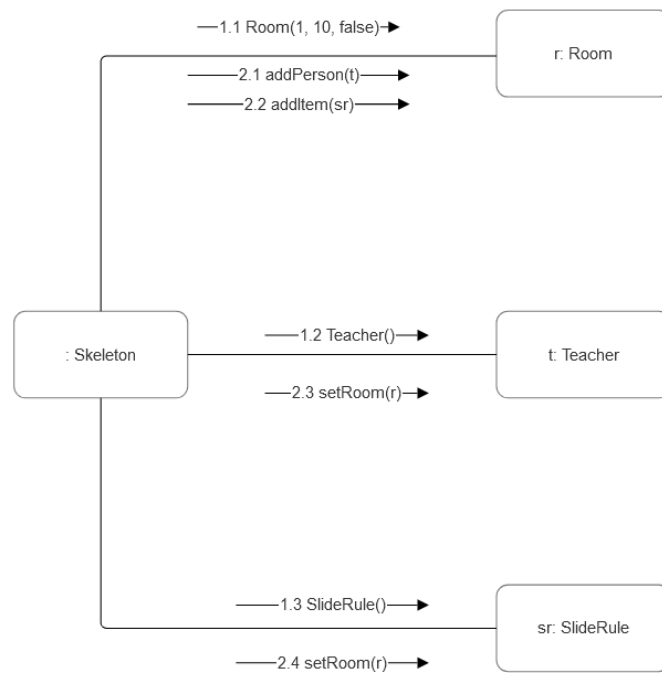




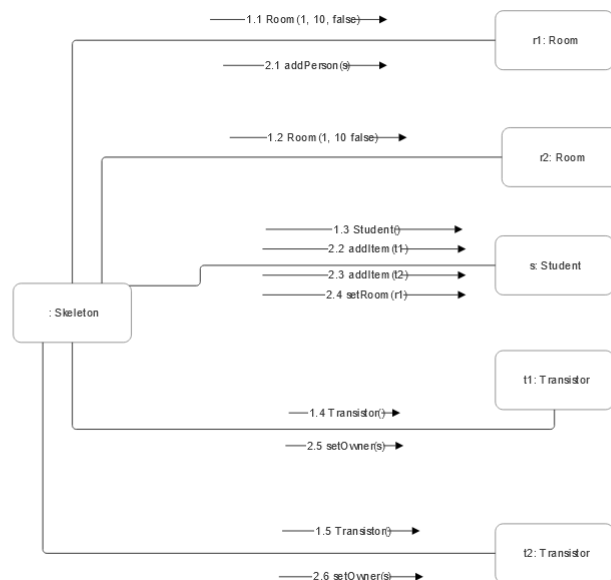
Init12



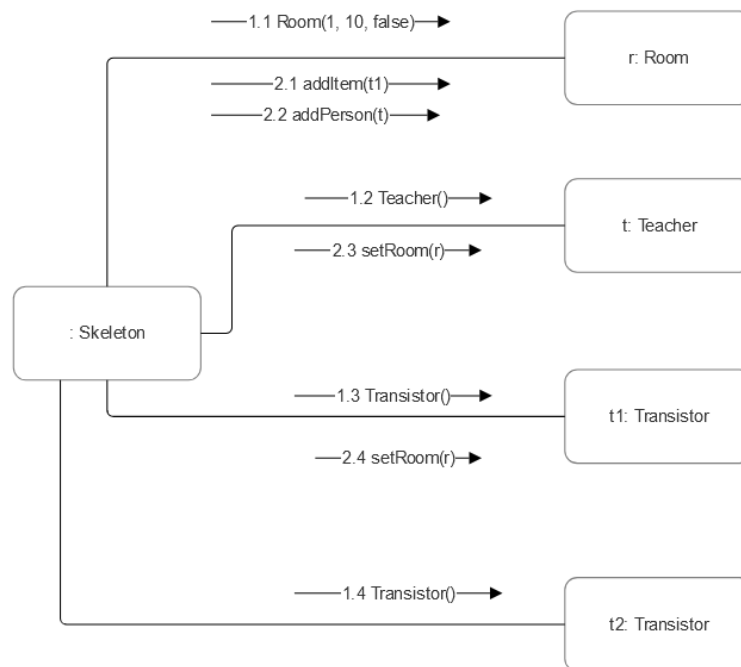
Init13



Init14



Init15



5.5 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2024.03.13. 18:30	45 perc	Görömbey Riba Szakos	Értekezlet. Use case esetek kitalálásának elkezdése.
2024.03.14. 17:30	1 óra	Cardinael Görömbey Király Riba	Use Case esetek megvitatása
2024.03.14. 18:00	2 óra	Görömbey	Skeleton alapja.
2024.03.16. 20:00	1 óra	Cardinael Riba	Use case-ek definiálása és kiosztása.

5. Szkeleton tervezése

Mumbai IT Solution

2024.03.17. 0:00	4 óra	Király	Kiosztott use case esetek dokumentálása
2024.03.17. 12:00	2 óra	Görömbey	Kiosztott use case esetek dokumentálása
2024.03.17. 14:00	2 óra	Riba	Kiosztott use case esetek dokumentálása
2024.03.17. 19:00	2,5 óra	Szakos	Kiosztott use case esetek dokumentálása
2024.03.17. 21:00	2 óra	Cardinael Görömbey Király Szakos	Dokumentum áttekintése
2024.03.18. 00:00	1 óra	Cardinael	Dokumentumszerke sztés és szekvenciák átnézése. Use-case diagram elkészítése.