

6. Szkeleton beadása

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

2024.03.25.

6. Szkeleton beadás

6.0 Szekvenciaváltoztatások

A tesztesetek írása során kiderült néhány esetben, hogy a megalkotott szekvenciadiagramjaink nem minden esetben pontosak, konzisztensek vagy megvalósíthatóak, ezért módosítottunk rajtuk az alábbi esetekben:

3. A szekvencia diagramon nem szerepel, de a programban a Teacher saját magán is meghívja a teacherAttack() függvényt, ami egyből visszatér mellékhatás nélkül.
4. A szekvencia diagramon nem szerepel, de a tesztesetben részt vesz egy Student is, akin meghívódik a teacherAttack() és ezáltal a destroy() is.
5. A szekvencia diagramon nem szerepel, de a programban a Teacher saját magán is meghívja a teacherAttack() függvényt, ami egyből visszatér
6. Módosítás: A tick() hatására hívódik meg a Room-ban tartózkodó embereken(ez esetben a Teacheren) a gasStun() függvény.
8. A diagramon a Camembert hívja meg a gasStun() függvényt a szobában tartózkodókon, ehelyett a programban a szobán hívja meg a gas() függvényt és onnantól a szoba végzi tick() hatására a gasStun() meghívását.
11. A szekvencia diagramon nem szerepel, de a programban a Teacher saját magán is meghívja a teacherAttack() függvényt, ami egyből visszatér mellékhatás nélkül.
16. A changeRoom() függvény helyett a setRoom() függvény van használatban
17. A pickup meghívja a setOwner() függvényt is a felvett tárgyon.

6.1 Fordítási és futtatási útmutató

6.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Person.java	4 kB	2024.03.14.	A Person absztrakt osztály valósul meg benne, ami megvalósítja az Entity interfészt.
Student.java	5 kB	2024.03.14.	A Student osztály valósul meg benne, ami a Person osztály leszármazottja.
Teacher.java	2 kB	2024.03.14.	A Teacher osztály valósul meg benne, ami a Person osztály leszármazottja.
Item.java	3 kB	2024.03.14.	Az Item absztrakt osztály valósul benne, ami megvalósítja az Entity interfészt.

Beer.java	1 kB	2024.03.14.	A Beer osztály valósul meg benne, ami az Item osztály leszármazottja.
Camembert.java	1 kB	2024.03.14.	A Camembert osztály valósul meg benne, ami az Item osztály leszármazottja.
Cloth.java	1 kB	2024.03.14.	A Cloth osztály valósul meg benne, ami az Item osztály leszármazottja.
Mask.java	1 kB	2024.03.14.	A Mask osztály valósul meg benne, ami az Item osztály leszármazottja.
SlideRule.java	1 kB	2024.03.14.	A SlideRule osztály valósul meg benne, ami az Item osztály leszármazottja.
Transistor.java	3 kB	2024.03.14.	A Transistor osztály valósul meg benne, ami az Item osztály leszármazottja.
TVSZ.java	1 kB	2024.03.14.	A TVSZ osztály valósul meg benne, ami az Item osztály leszármazottja.
Door.java	2 kB	2024.03.14.	A Door osztály valósul meg benne, ami megvalósítja az Entity interfészt.
Room.java	7 kB	2024.03.14.	A Room osztály valósul meg benne, ami megvalósítja az Entity interfészt.
Entity.java	1 kB	2024.03.14.	Az Entity interfészt valósítja meg. A játék objektumai implementációján keresztül értesülnek az játékbeli idő múlásáról.
Logger.java	11 kB	2024.03.22.	A tesztelés során a függvényhívások nyomon követésére szolgáló Logger osztályt valósítja meg.
Skeleton.java	20 kB	2024.03.14.	A Skeleton osztályt valósítja meg, amely tartalmazza a Main-t, amiben a tesztelő meghívhatja a különböző teszteseteket.
TestCase.java	1 kB	2024.03.22.	A TestCase interfészt valósítja meg. Ez a tesztelés során az egyes teszteseteket megvalósító függvények hívásának egyszerűsítését segíti.

6.1.2 Fordítás

Ebben a fázisban abból indulunk ki, hogy a felhasználó a gépére letöltötte a projekt forrásfájlait tartalmazó campus-quest mappát. Navigáljon a parancssorban ebbe a mappába. Segítség: egy mappába a `cd <mappanév>` paranccsal lehet belépni, mappa tartalmát pedig a `dir` parancs tud kilistázni. Egy mappa szülőjébe a `cd ..` paranccsal lehet visszalépni. Miután a navigáció sikerült, adja ki a következő parancsot a fordításhoz: **`javac -d target -sourcepath . characters/*.java items/*.java map/*.java utility/*.java`** Ezután a `campus_quest/target` alatt megtalálja a lefordított fájlokat.

6.1.3 Futtatás

Miután megtörtént a fordítás, a projekt futtatható állapotba került. A futtatáshoz navigáljon a `campus-quest/target` mappába. Itt adja ki a következő parancsot: **`java utility.Skeleton .`** Használja a programot egészséggel!

6.2 Értékelés

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Cardinael Jan Maerten	M1GVE2	21
Görömbey Lilla Zsófia	EBQG95	21
Király Bálint	EQF1M0	16
Riba Miklós Pál	J519A1	21
Szagos Máté	DKQQXE	21

6.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2024.03.21. 16:00	1 óra	Cardinael Görömbey Riba Szakos	Értekezlet. Tesztesetek kiosztása.
2024.03.24. 17:00	2 óra	Cardinael Görömbey Riba Szakos	Tesztesetek tökéletesítése, kommentelés.
2024.03.24. 21:00	4 óra	Cardinael Görömbey Riba Szakos	Tesztesetek tökéletesítése, kommentelés.
2024.03.25. 9:00	4 óra	Cardinael Görömbey Riba	Ellenőrzés, javítások.