

# 10. Prototípus beadása

36 – press\_f

Konzulens:

Ludmány Balázs

## Csapattagok

Karmacs Péter	L94HDE	karmacs.peter@freemail.hu
Suciu Barnabás	ASOG9J	szubar10@gmail.com
Bartsch Dávid	BXURDI	bartsch.david.a@gmail.com
Seres Ádám	JF204C	seres.adm@gmail.com
Takács Marcell Adrián	QITM0G	marci.takacs@gmail.com

2020.04.29.

## 10. Prototípus beadása

### 10.1 Fordítási és futtatási útmutató

#### 10.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
BreakableShovel.java	1 KB	2020.04.24.	A törhető ásó osztálya
ConsoleApp.java	5 KB	2020.04.26.	A ConsoleApp osztály
Direction.java	1 KB	2020.04.12.	Az irányok enum-ja
DivingGear.java	1 KB	2020.04.12.	A búváruha osztálya
Entity.java	1 KB	2020.04.12.	Az entitások osztálya
Eskimo.java	1 KB	2020.04.12.	Az eszkimók osztálya
FlareGunPart.java	1 KB	2020.04.12.	A jelzőpisztoly alkatrész osztálya
Food.java	1 KB	2020.04.12.	Az étel osztálya
Game.java	10 KB	2020.04.12.	A játék osztálya
IceBear.java	2 KB	2020.04.12.	A jegesmedvék osztálya
IceField.java	6 KB	2020.04.12.	A jégmezők osztálya
Item.java	1 KB	2020.04.12.	A tárgyak őssztálya
Main.java	3 KB	2020.04.12.	A main függvény
Player.java	5 KB	2020.04.12.	A játékos karakterek őssztálya
Researcher.java	1 KB	2020.04.12.	A kutatók osztálya
Rope.java	1 KB	2020.04.12.	A kötél osztálya
Shovel.java	1 KB	2020.04.12.	Az ásó osztálya
Steppable.java	1 KB	2020.04.12.	A Steppable interfész
Tent.java	1 KB	2020.04.24.	A sátor osztálya

#### 10.1.2 Fordítás

1. Győződjünk meg róla, hogy a JDK mappája hozzá van adva a JAVA\_HOME környezeti változóhoz, illetve a JDK bin mappája hozzá van adva a PATH-hez. (Ha nincs JAVA\_HOME változó, akkor hozza létre és adja hozzá a JDK mappájának elérési útját!)
2. Navigáljunk valamilyen paracssorral a kitömörtett forrásfájlokat tartalmazó mappába.
3. Adjuk ki az alábbi parancsokat (Windows alatt):

```
mkdir .\class
javac -d .\class .\BreakableShovel.java .\ConsoleApp.java
.\Direction.java .\DivingGear.java .\Entity.java
.\Eskimo.java .\FlareGunPart.java .\Food.java .\Game.java
.\IceBear.java .\IceField.java .\Item.java .\Main.java
.\Player.java .\Printable.java .\Researcher.java
.\Rope.java .\Shovel.java .\Steppable.java .\Tent.java
```

(Linux alatt ugyanez, csak “\” helyett “/” karakterekkel.)

### 10.1.3 Futtatás

Windows alatt adjuk ki a következő parancsot:

```
java -cp .\class proto.Main
```

(Linux alatt ugyanez, csak “\” helyett “/” karakterrel.)

Tesztesetek futtatása:

Windows PowerShell alatt adjuk ki a következő parancsot:

```
.\Test.ps1 <x.in> <x.out>
```

Ahol x.in és x.out az egy teszthez tartozó ki-és bemeneti file-ok.

vagy

```
.\Test.ps1
```

Ekkor az összes tesztet lefut.

(Linux alatt ugyanez, csak “\” helyett “/” karakterrel.)

## 10.2 Tesztek jegyzőkönyvei

### 10.2.1 BearFlipsIceField

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:04

### 10.2.2 BearMeetsBear

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:07

### 10.2.3 BearMeetsMeat

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:14

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:09
Teszt eredménye	A medve nem ette meg a játékost
Lehetséges hibaok	Rossz függvényfejlécek/paraméterek miatt nem a megfelelő függvényváltozat futott le.
Változtatások	Függvényfejlécek átírása.

### 10.2.4 BearMeetsMeatWithIgloo

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:16

**10.2.5 BearMeetsMeatWithTent**

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:19

**10.2.6 BreakableShovelBreak**

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:21

**10.2.7 Dig**

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:24

**10.2.8 MoveCharacterIntoInstableIcefieldWithDivingsuit**

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:31

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:27
Teszt eredménye	Vízbe esett, mikor nem kéne.
Lehetséges hibaok	Nem vette figyelembe, hogy van búvárruhája.
Változtatások	A hasDivingGear ellenőrzése.

**10.2.9 MoveCharacterIntoStableIcefieldWithoutDivingsuit**

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:35

**10.2.10 MoveCharacterIntoStableIceField**

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:39

**10.2.11 NextPlayersTurn**

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:47

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:42
Teszt eredménye	Nem állította át a következő játékos akciópontjait 4-re.
Lehetséges hibaok	Hiányos függvény.
Változtatások	Függvény kiegészítése.

**10.2.12 NextRound**

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:50

**10.2.13 StormOnIcefieldDealingLethalDamage**

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:59

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 15:54
Teszt eredménye	A játék állapota "running"
Lehetséges hibaok	Az Over nem állítja át az állapotot.
Változtatások	Over() kiegészítése.

**10.2.14 StormOnIcefieldWithIgloo**

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 16:02

**10.2.15 StormOnIcefieldWithPlayers**

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 16:06

**10.2.16 StormOnIcefieldWithTent**

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 16:15

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 16:10
Teszt eredménye	A testhő csökkent, mikor nem kéne.
Lehetséges hibaok	A sátor használatkor nem kerül a jégtáblára.
Változtatások	A sátor Use függvénye.

**10.2.17 Takeltem**

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 16:18

**10.2.18 TestScenario**

Tesztelő neve	Karmacsi Péter
Teszt időpontja	2020.04.27 16:21

**10.2.19 UseFlareGunEveryoneIsHere**

<b>Tesztelő neve</b>	Suciu Barnabás
<b>Teszt időpontja</b>	2020.04.28 14:00
<b>Teszt eredménye</b>	NullPointerExceptions-t dob.
<b>Lehetséges hibaok</b>	A FlareGunPart-nak nem állítottuk be a game attribútumát.
<b>Változtatások</b>	ConsoleApp módosítása.

<b>Tesztelő neve</b>	Karmacsi Péter
<b>Teszt időpontja</b>	2020.04.27 16:24
<b>Teszt eredménye</b>	NullPointerExceptions-t dob.
<b>Lehetséges hibaok</b>	Nem állít be valamit a ConsoleApp.
<b>Változtatások</b>	-

**10.2.20 UseFlareGunSomebodyIsMissing**

<b>Tesztelő neve</b>	Suciu Barnabás
<b>Teszt időpontja</b>	2020.04.28 14:00
<b>Teszt eredménye</b>	A game gunpartsfound számlálója nem jó értéket ad.
<b>Lehetséges hibaok</b>	Az additem parancsra a Player AddItem-je hívódik, nem az Equip.
<b>Változtatások</b>	ConsoleApp módosítása.

<b>Tesztelő neve</b>	Karmacsi Péter
<b>Teszt időpontja</b>	2020.04.27 16:35
<b>Teszt eredménye</b>	NullPointerExceptions-t dob.
<b>Lehetséges hibaok</b>	Nem állít be valamit a ConsoleApp.
<b>Változtatások</b>	-

**10.2.21 UseFood**

<b>Tesztelő neve</b>	Karmacsi Péter
<b>Teszt időpontja</b>	2020.04.27 16:38

**10.2.22 UseIglooAbility**

<b>Tesztelő neve</b>	Karmacsi Péter
<b>Teszt időpontja</b>	2020.04.27 16:42

**10.2.23 UseRevealAbility**

<b>Tesztelő neve</b>	Karmacsi Péter
<b>Teszt időpontja</b>	2020.04.27 16:44

**10.2.24 UseRopeWithDrowningPlayersAround**

<b>Tesztelő neve</b>	Karmacsi Péter
----------------------	----------------

<b>Teszt időpontja</b>	2020.04.27 17:17
------------------------	------------------

<b>Tesztelő neve</b>	Karmacsi Péter
<b>Teszt időpontja</b>	2020.04.27 17:10
<b>Teszt eredménye</b>	Nem menti ki a játékost a kötél.
<b>Lehetséges hibaok</b>	A kötél Use függvénye hibás.
<b>Változtatások</b>	Use függvény javítása.

<b>Tesztelő neve</b>	Karmacsi Péter
<b>Teszt időpontja</b>	2020.04.27 16:50
<b>Teszt eredménye</b>	Nem menti ki a játékost a kötél.
<b>Lehetséges hibaok</b>	A player Save függvénye nem állítja be az isInWater-t false-re.
<b>Változtatások</b>	Save függvény javítása.

### 10.2.25 UseRopeWithNoDrowningPlayersAround

<b>Tesztelő neve</b>	Karmacsi Péter
<b>Teszt időpontja</b>	2020.04.27 17:20

### 10.2.26 UseShovel

<b>Tesztelő neve</b>	Karmacsi Péter
<b>Teszt időpontja</b>	2020.04.27 17:23

## 10.3Értékelés

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Karmacsi Péter	L94HDE	20
Bartsch Dávid Anasztáz	BXURDI	20
Seres Ádám	JF204C	20
Takács Marcell Adrián	QITM0G	20
Suciu Barnabás	ASOG9J	20

**10.4 Napló**

<b>Kezdet</b>	<b>Időtartam</b>	<b>Résztevők</b>	<b>Leírás</b>
2020.14.23. 18:00	4 óra	Karmacsi	Game osztály, 10.1
2020. 04. 27. 01:00	1 óra	Seres	Item osztály és leszármazottai
2020. 04. 27. 11:00	2 óra	Suciu	ConsoleApp egy része, Entity és leszármazottai
2020. 04. 27. 6:30	2 óra	Seres	Item osztály és leszármazottai
2020.04.27 15:00	2 óra	Karmacsi	Tesztelés
2020.04.28. 13:00	2 óra	Suciu, Karmacsi	Hibakeresés, tesztelés
2020. 04. 28. 21:00	4 óra	Seres, Karmacsi, Suciu	Hibakeresés, tesztelés