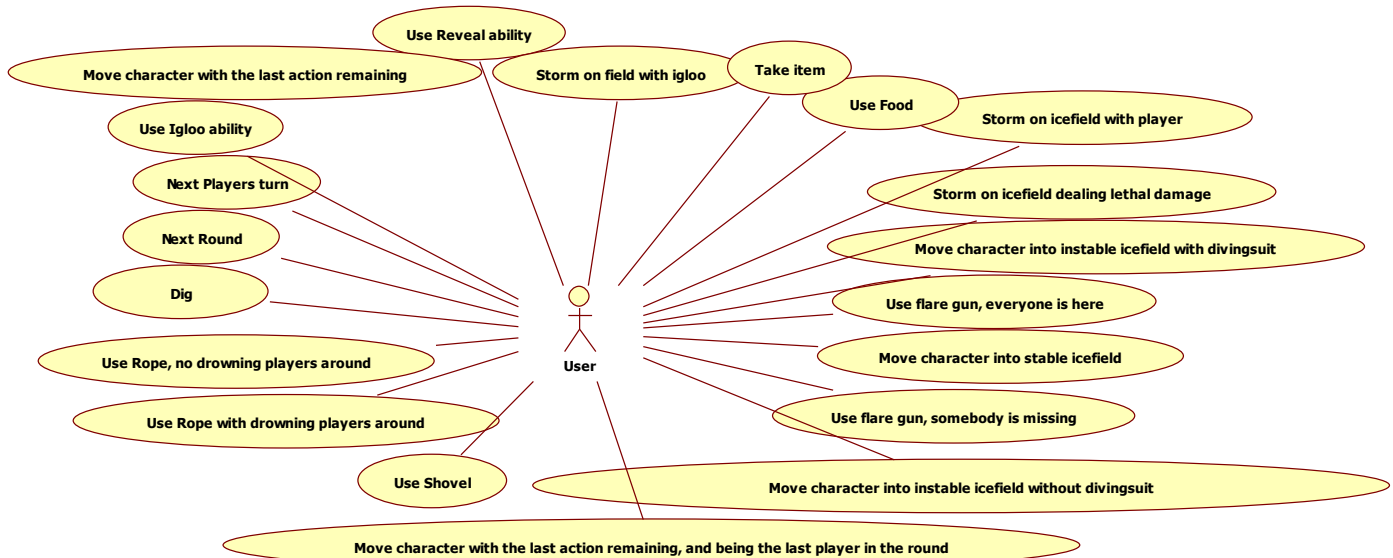


5. Szkeleton tervezése

5.1 A szkeleton modell valóságos use-case-ei

5.1.1 Use-case diagram



5.1.2 Use-case leírások

Use-case neve	Next Players turn
Rövid leírás	Egy játékos kifogy az akcióiból, és a következő játékos jön
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a függvényhívásokat, majd kiírja az aktív játékos sorszámának a változását (+1)

Use-case neve	Next Round
Rövid leírás	Egy játékos kifogy az akcióiból, és mivel ő volt az utolsó játékos, a következő kör kezdődik
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a függvényhívásokat, majd kiírja az aktív játékos sorszámának a változását (1)

Use-case neve	Move character into instable icefield without divingsuit
Rövid leírás	Egy karakter rásétál egy mezőre, ahol a vízbe esik, és véget ér a köre.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a lépéssel és az eséssel járó függvényhívásokat

Use-case neve	Move character into instable icefield with divingsuit
---------------	---

Rövid leírás	Egy karakter rásétál egy mezőre, ahol biztonságosan a vízbe esik, és nem ér véget a köre.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a lépéssel és az eséssel járó függvényhívásokat

Use-case neve	Move character into stable icefield
Rövid leírás	Egy karakter rásétel egy másik mezőre.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a lépéssel járó függvényhívásokat

Use-case neve	Move character with the last action remaining, and being the last player in the round
Rövid leírás	Egy karakter rásétel egy másik mezőre, és mivel ez volt az utolsó akciója, véget ér a köre, és mivel ez volt az utolsó akcióval bíró játékos, ezért véget ér a nagy kör is.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a lépéskor, a kör végekor, és a nagy kör végén lefutó függvényhívásokat

Use-case neve	Move character with the last action remaining
Rövid leírás	Egy karakter rásétel egy másik mezőre, és mivel ez volt az utolsó akciója, véget ér a köre.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a lépéssel és a kör végével járó függvényhívásokat

Use-case neve	Storm on icefield dealing lethal damage
Rövid leírás	A vihar lecsap egy mezőre, ahol karakter tartózkodik, és a vihar megöli ezt a karaktert.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a viharral, a kihüléssel, és a játék végével kapcsolatos függvényhívásokat

Use-case neve	Storm on icefield with players
Rövid leírás	A vihar lecsap egy mezőre, ahol karakter tartózkodik, és a karakter kihül.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a viharral és a kihüléssel kapcsolatos függvényhívásokat, és az elszenvedő karakter hőváltozását

Use-case neve	Storm on field with igloo
Rövid leírás	A vihar lecsap egy mezőre, ahol igloo van, ezért nem hűl ki senki.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a viharral járó függvényhívásokat

Use-case neve	Use Reveal ability
Rövid leírás	Egy kutató használja a képességét egy szomszédos mezőn
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a képesség használatával járó függvényhívásokat

Use-case neve	Use Igloo ability
Rövid leírás	Egy eszkimó használja a képességét a saját mezőjén
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a képesség használatával járó függvényhívásokat

Use-case neve	Dig
Rövid leírás	Egy karakter kézzel ás.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja az ásással járó függvényhívásokat, és egy IceField hőmennyiségének változását

Use-case neve	Take Item
Rövid leírás	Egy karakter felvesz egy itemet.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a felvétellel járó függvényhívásokat, és a karakter táskájának tartalmán történő változást

Use-case neve	Use Rope with drowning players around
Rövid leírás	Egy karakter sikeresen használja a kötelét.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a használattal járó függvényhívásokat, és célpont karakter állapotában bekövetkező változást

Use-case neve	Use Rope, no drowning players around
Rövid leírás	Egy karakter sikertelenül használja a kötelét.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a használattal járó függvényhívásokat

Use-case neve	Use Food
Rövid leírás	Egy karakter megesz egy adag élelmet.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a használattal járó függvényhívásokat, illetve a karakter testhőjének és táskájának a változását

Use-case neve	Use Shovel
----------------------	------------

Rövid leírás	Egy karakter ásásra használja az ásóját.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a használattal járó függvényhívásokat, és egy IceField hőmennyiségének változását

Use-case neve	Use flare gun, everyone is here
Rövid leírás	Egy karakter sikeresen használ egy flare gun darabot
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a használattal járó függvényhívásokat

Use-case neve	Use flare gun, somebody is missing
Rövid leírás	Egy karakter sikertelenül használ egy flare gun darabot
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A program a képernyőre írja a használattal járó függvényhívásokat

5.2 A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok

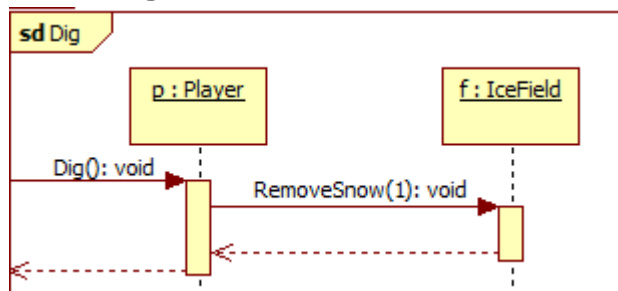
A program indításakor, és a „help” parancs kiadásakor kiíródik a fenti lehetőségek parancsszavai. Egy parancsszó begépelésekor részletes adatokat fogunk látni arra hogy az adott interakció milyen függvényeket hívott, és milyen mezőket módosított volna.

Minden függvény hívásakor a függvény, és a függvényen belüli függvényhívásokban szereplő objektumok típusai is kiírásra kerülnek.

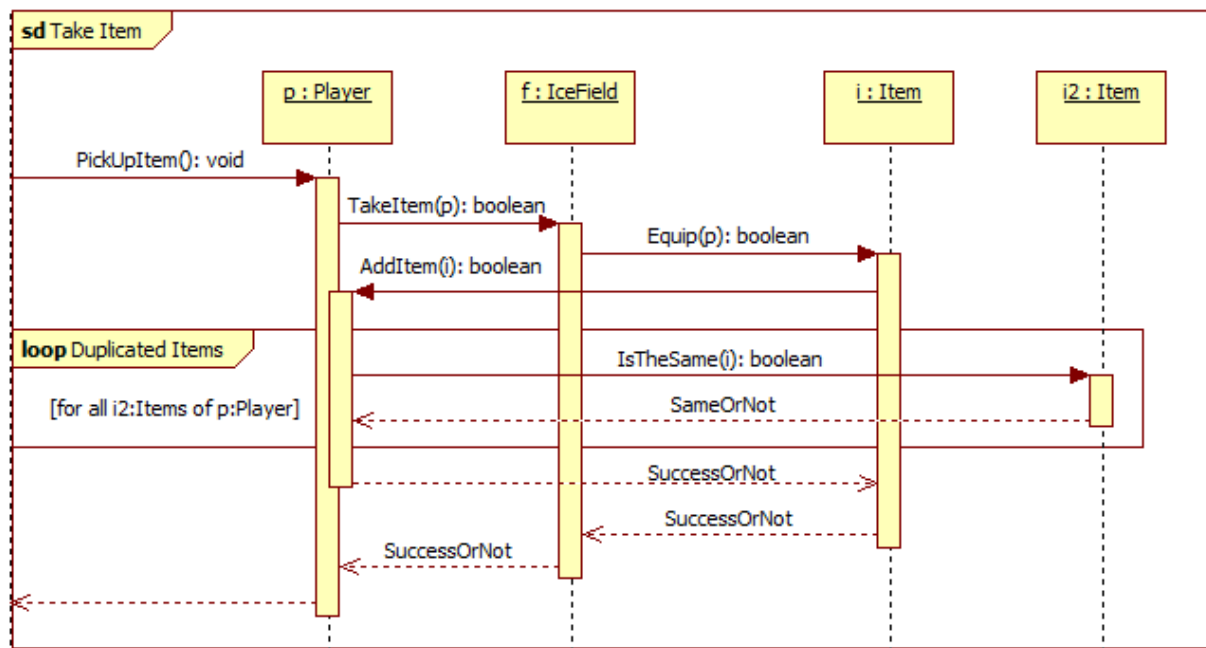
A kimenet tabulálással szándékozik szemléltetni a hívások egymásba egyázottságának szintjeit, de a tulajdonságok kiírása a függvények futása után egy síkban lesz olvasható, az objektumok nevével ellátva.

5.3 Szekvencia diagramok a belső működésre

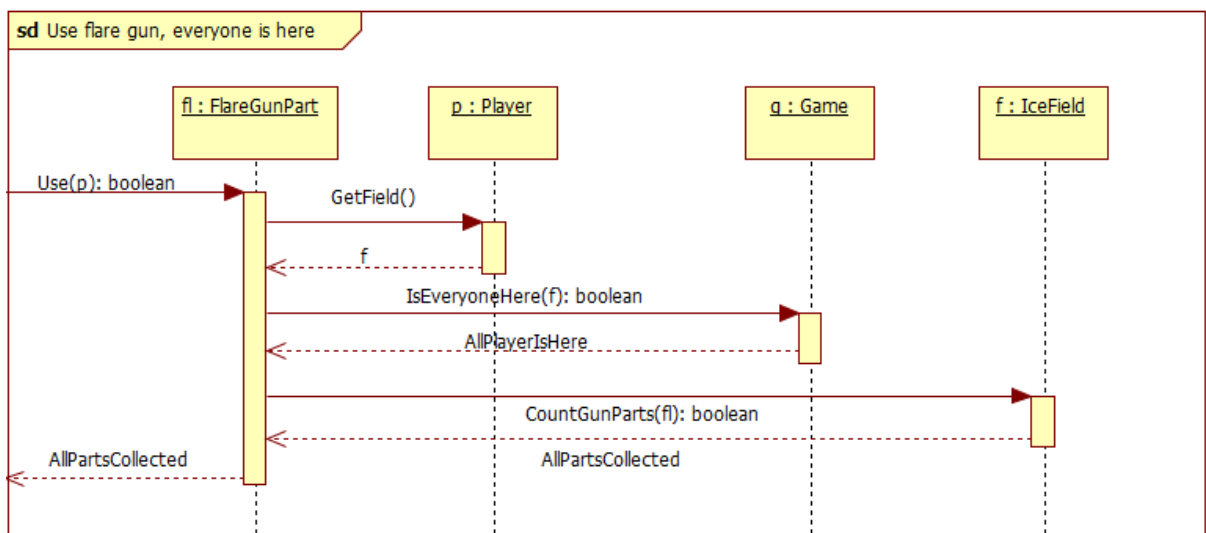
5.3.1 Dig



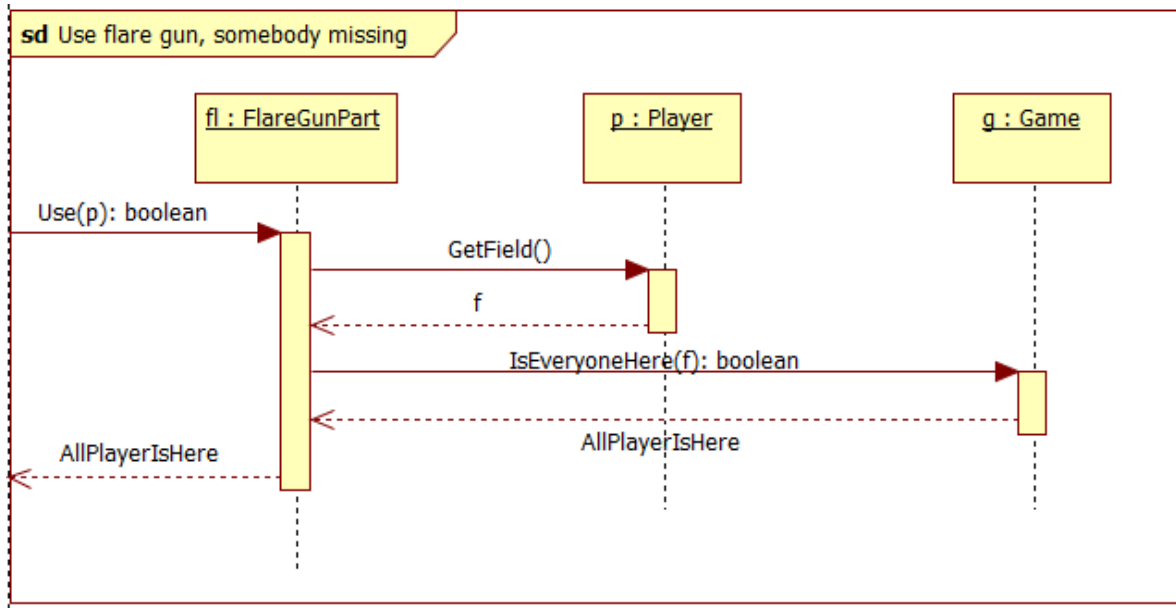
5.3.2 Take Item



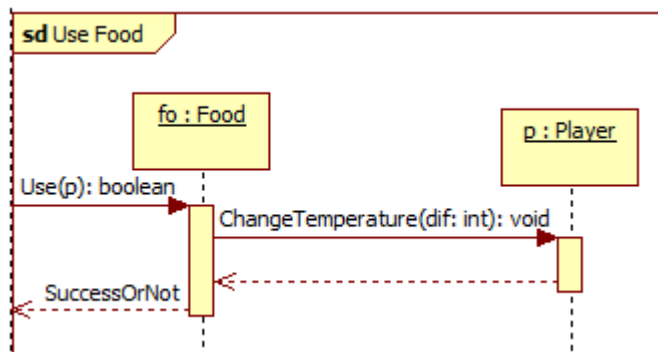
5.3.3 Use flare gun, everyone is here



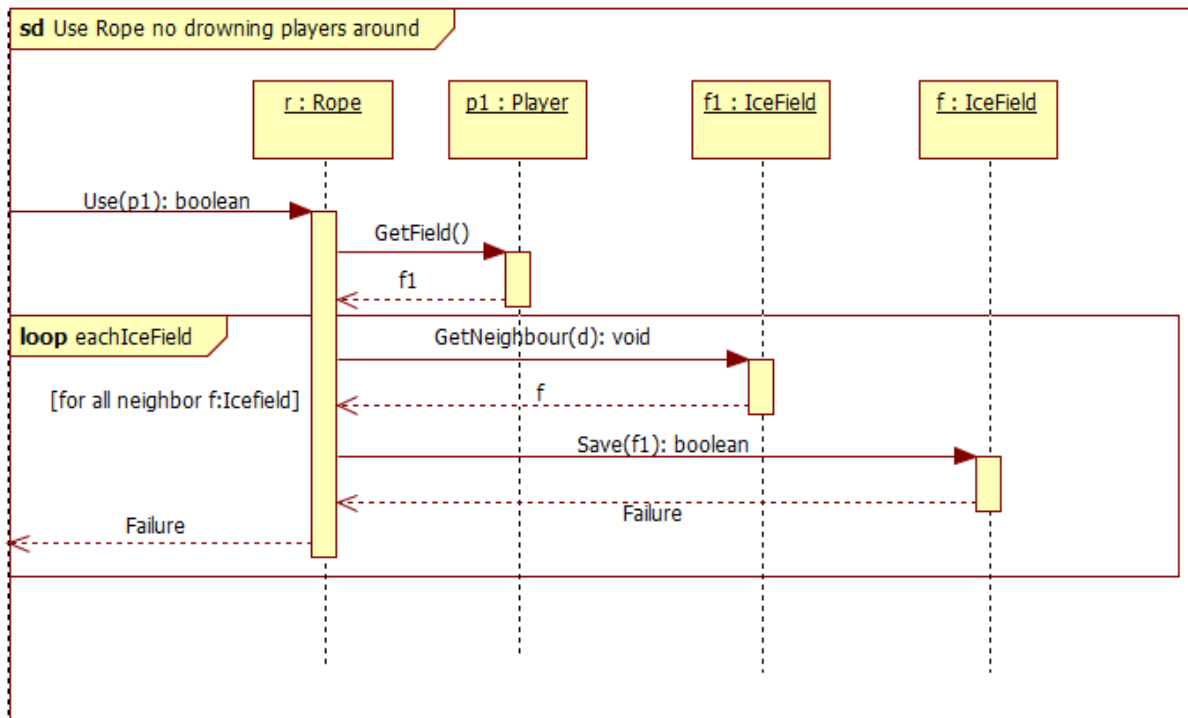
5.3.4 Use flare gun, somebody is missing



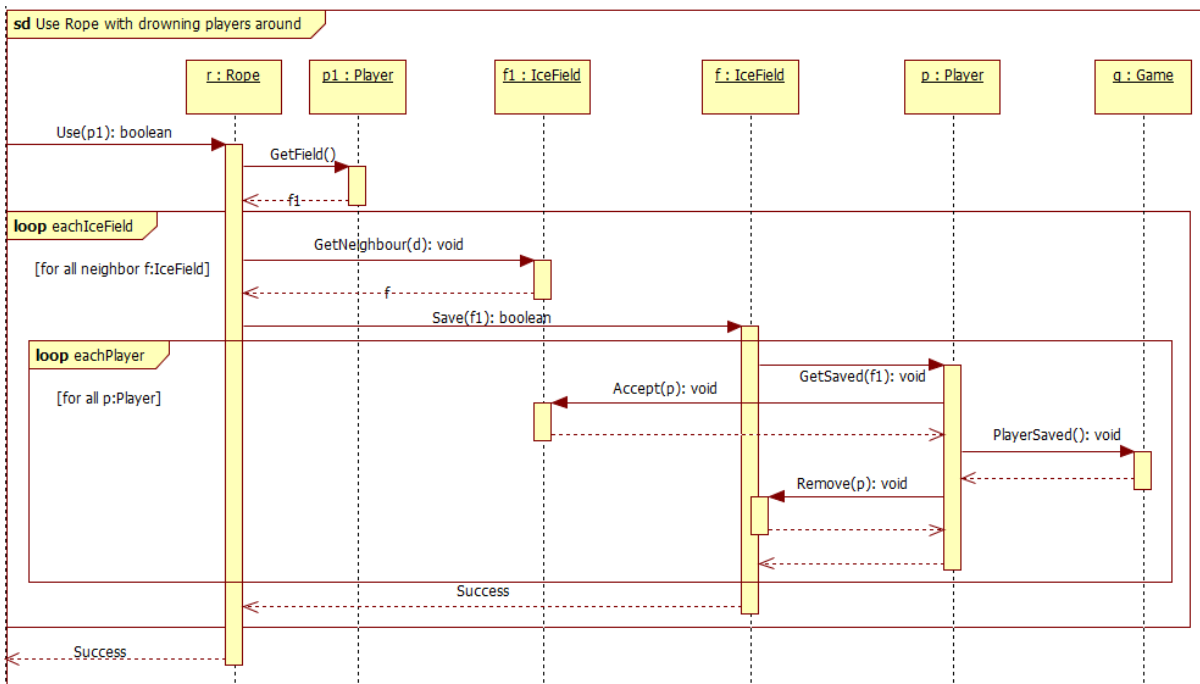
5.3.5 Use Food



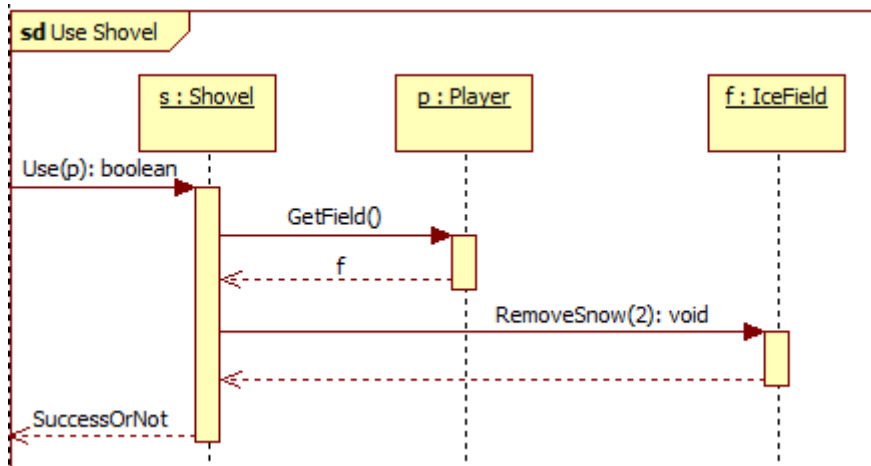
5.3.6 Use Rope, no drowning players around



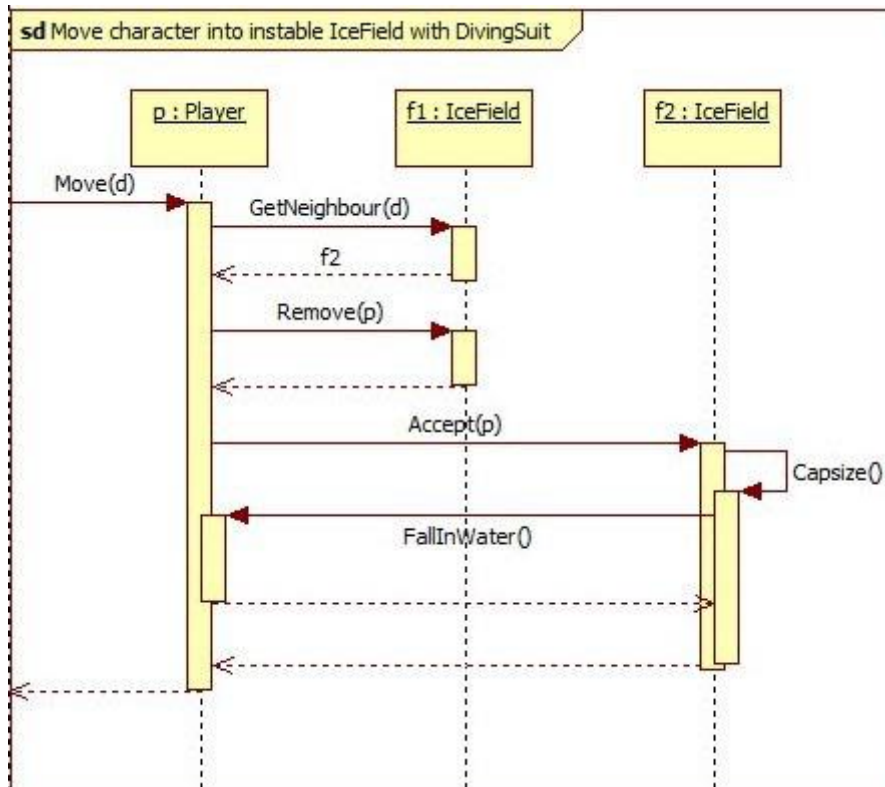
5.3.7 Use Rope with drowning players around



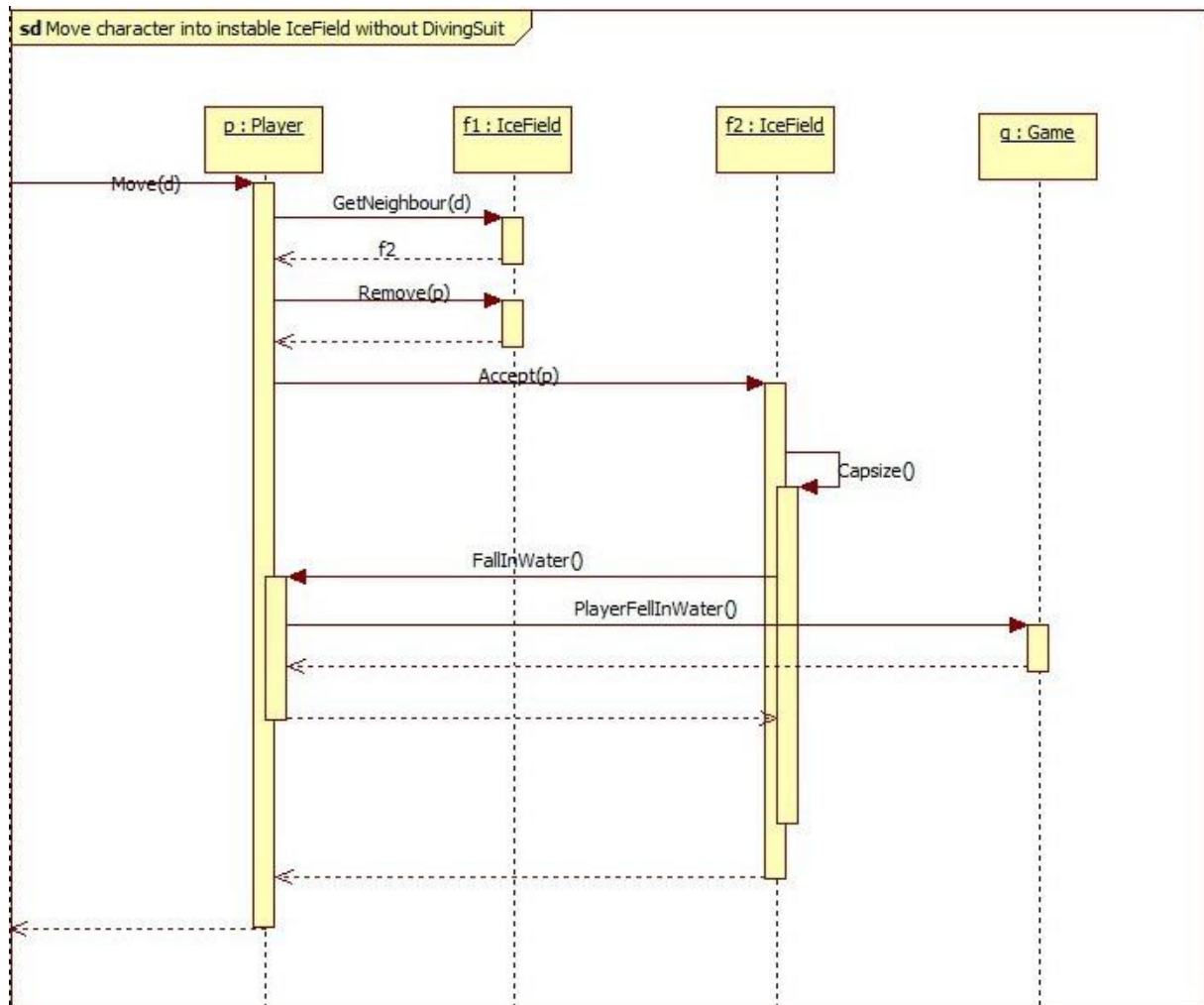
5.3.8 Use Shovel



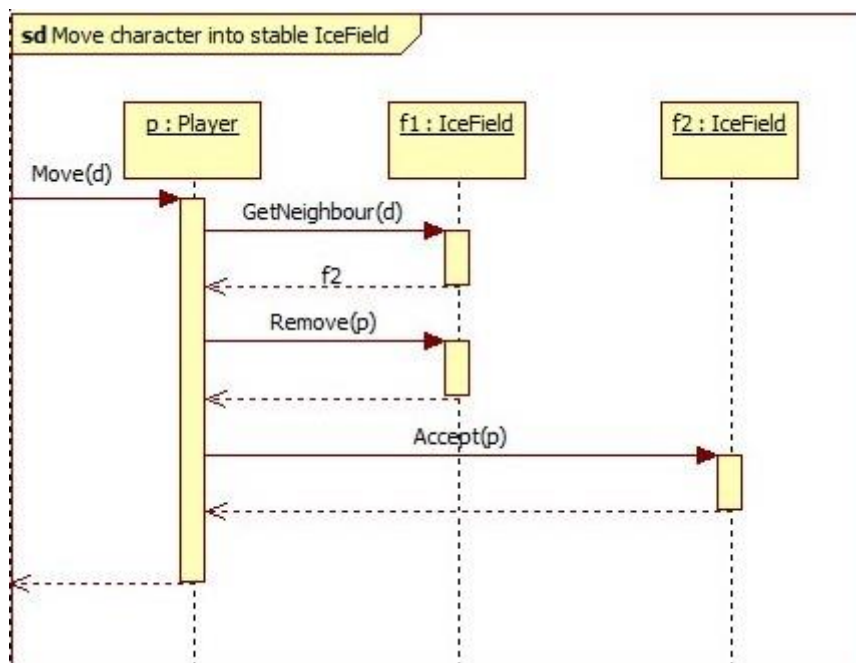
5.3.9 Move character into instable icefield with divingsuit



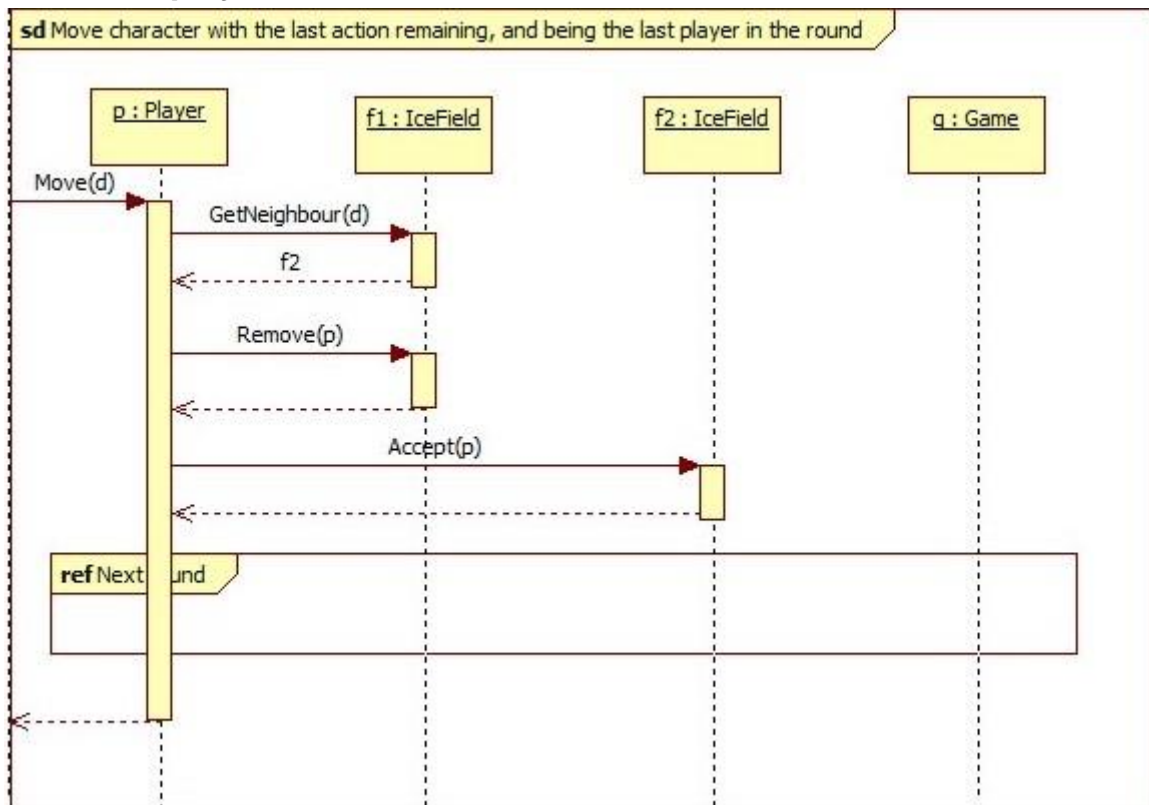
5.3.10 Move character into instable icefield without divingsuit



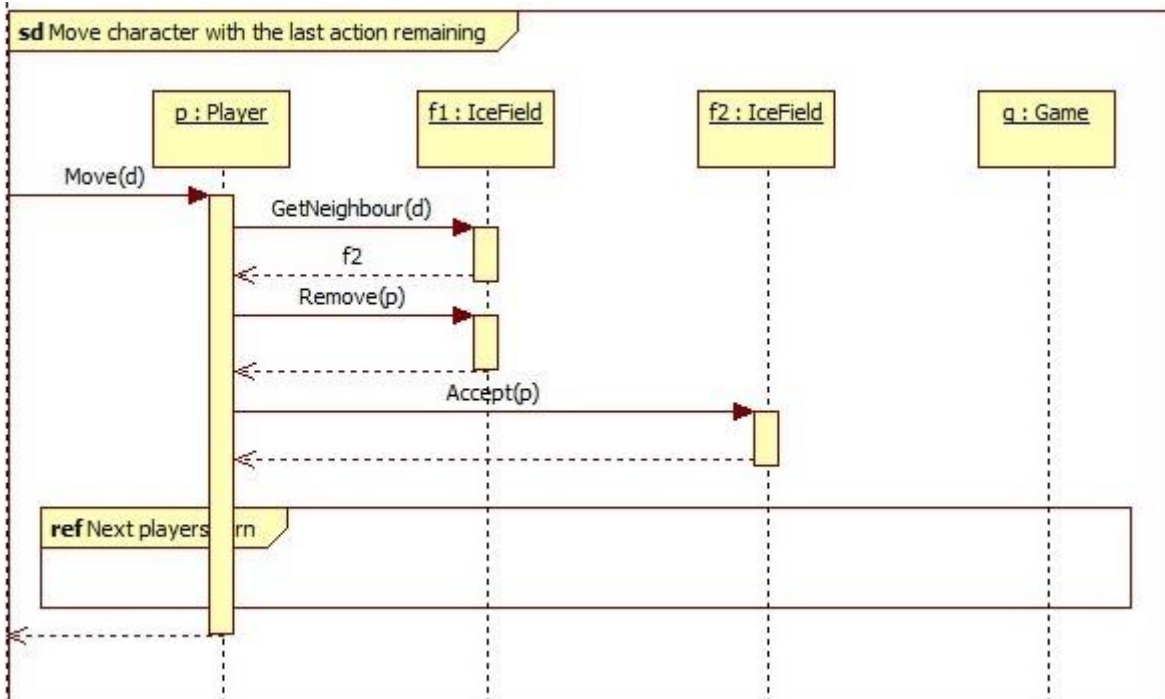
5.3.11 Move character into stable icefield



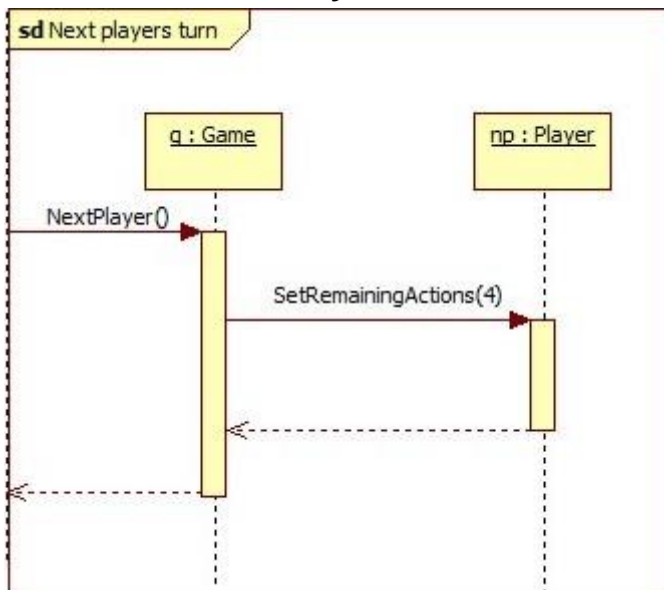
5.3.12 Move character with the last action remaining, and being the last player in the round



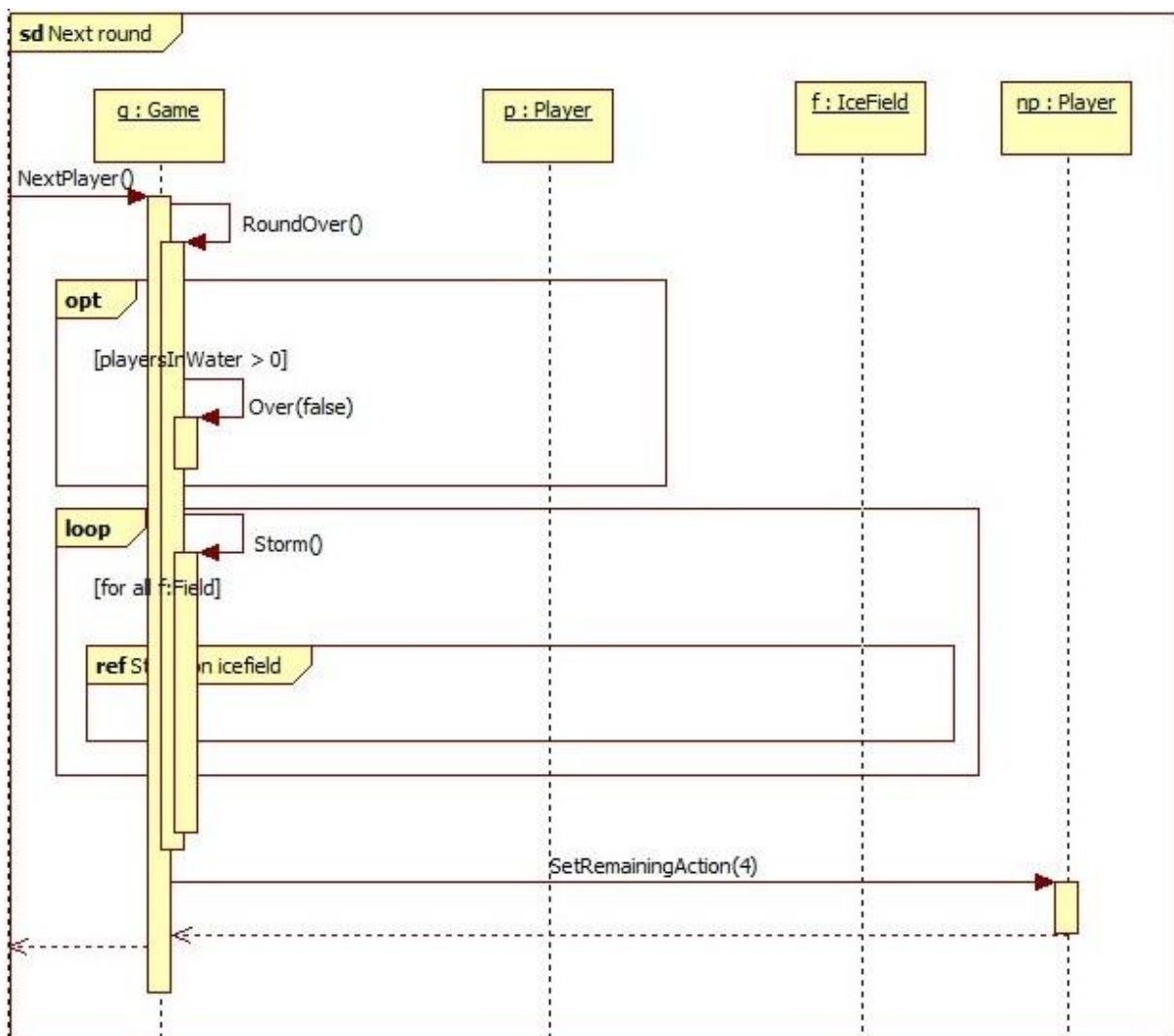
5.3.13 Move character with the last action remaining



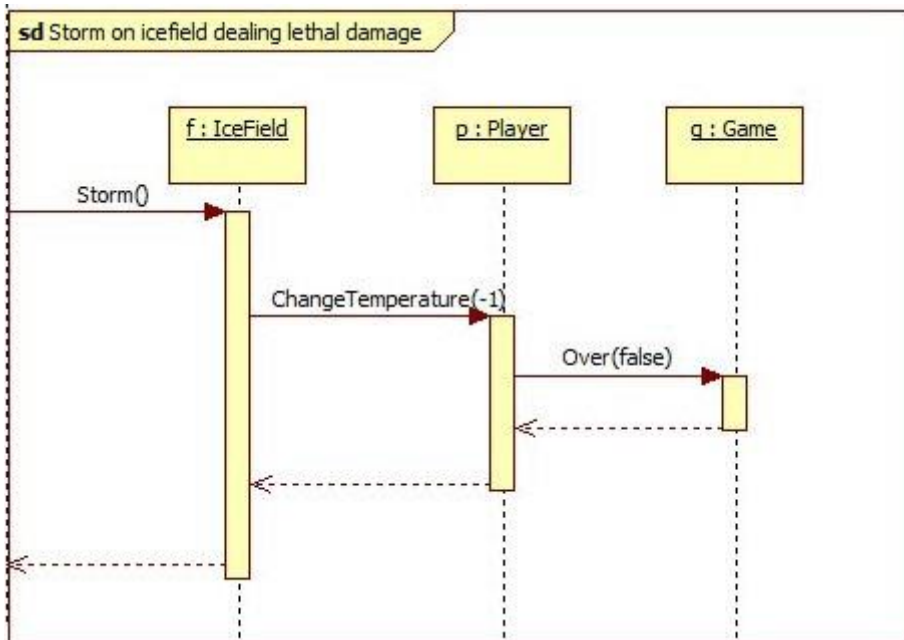
5.3.14 Next Players turn



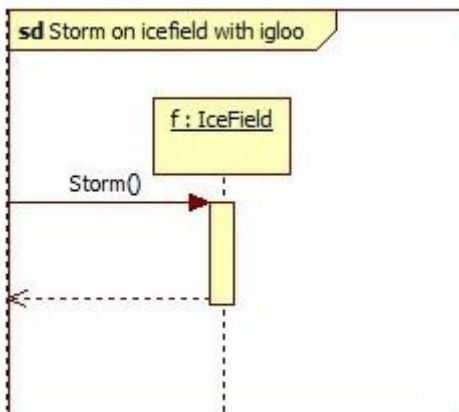
5.3.15 Next round



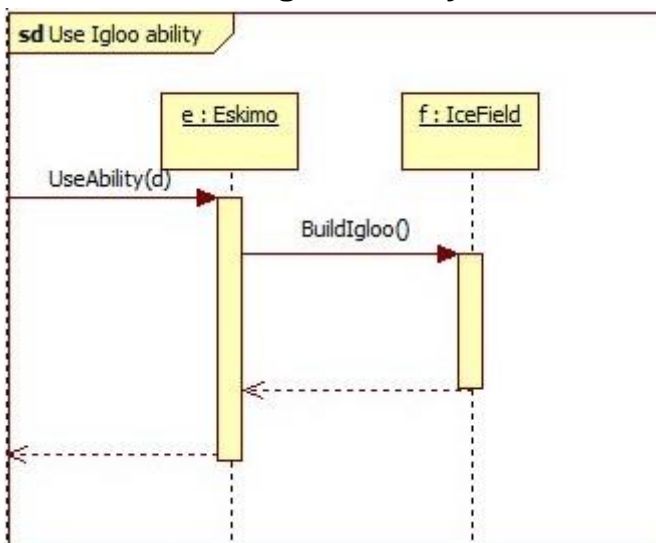
5.3.16 Storm on icefield dealing lethal damage

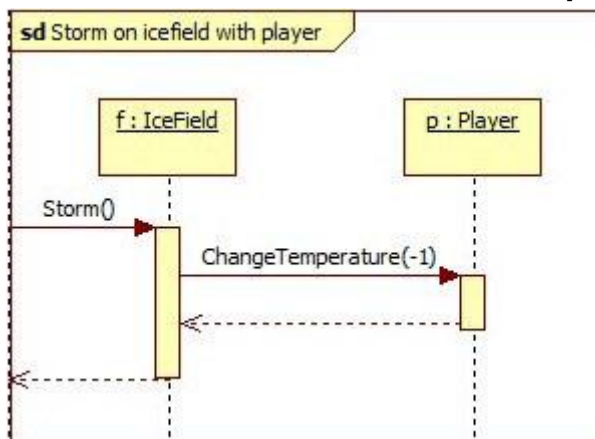
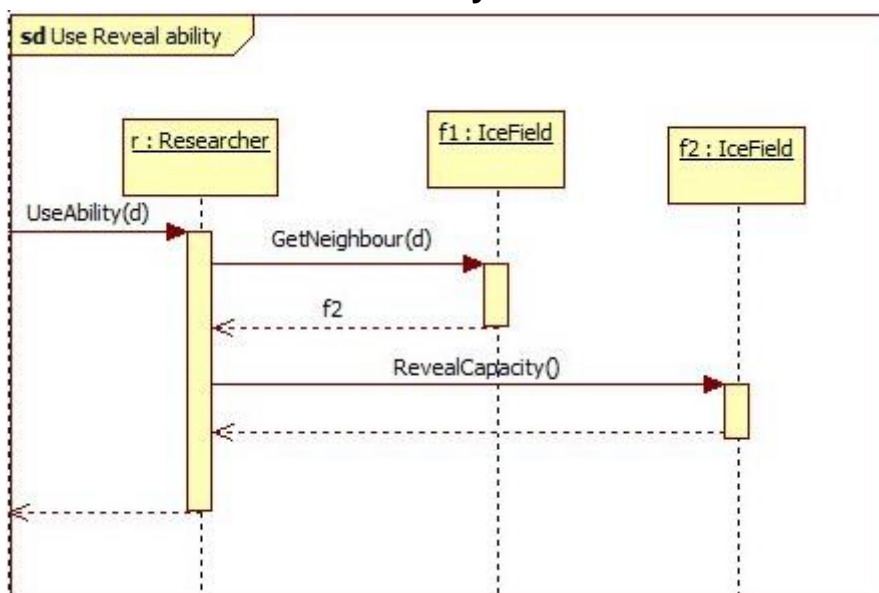


5.3.17 Storm on icefield with igloo



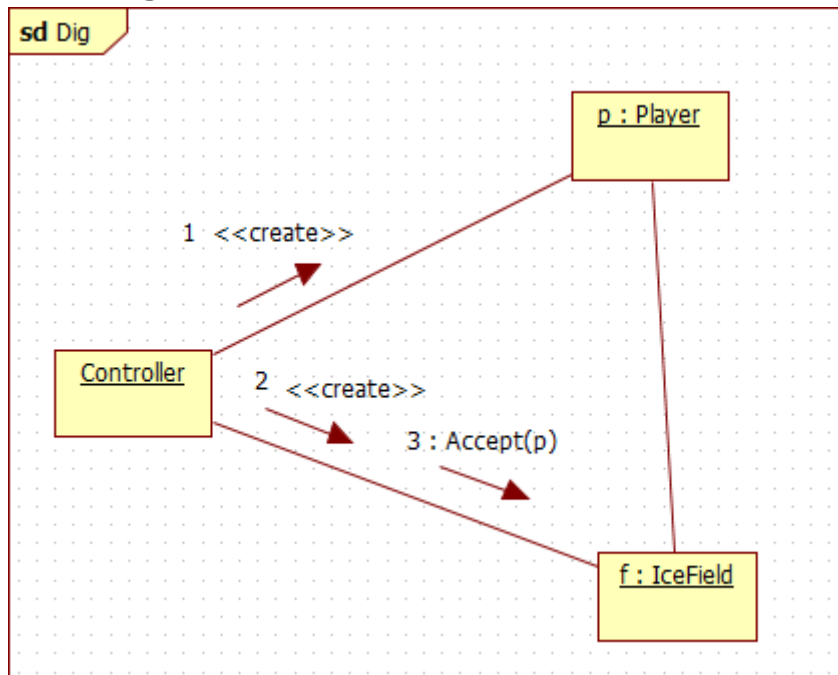
5.3.18 Use Igloo Ability



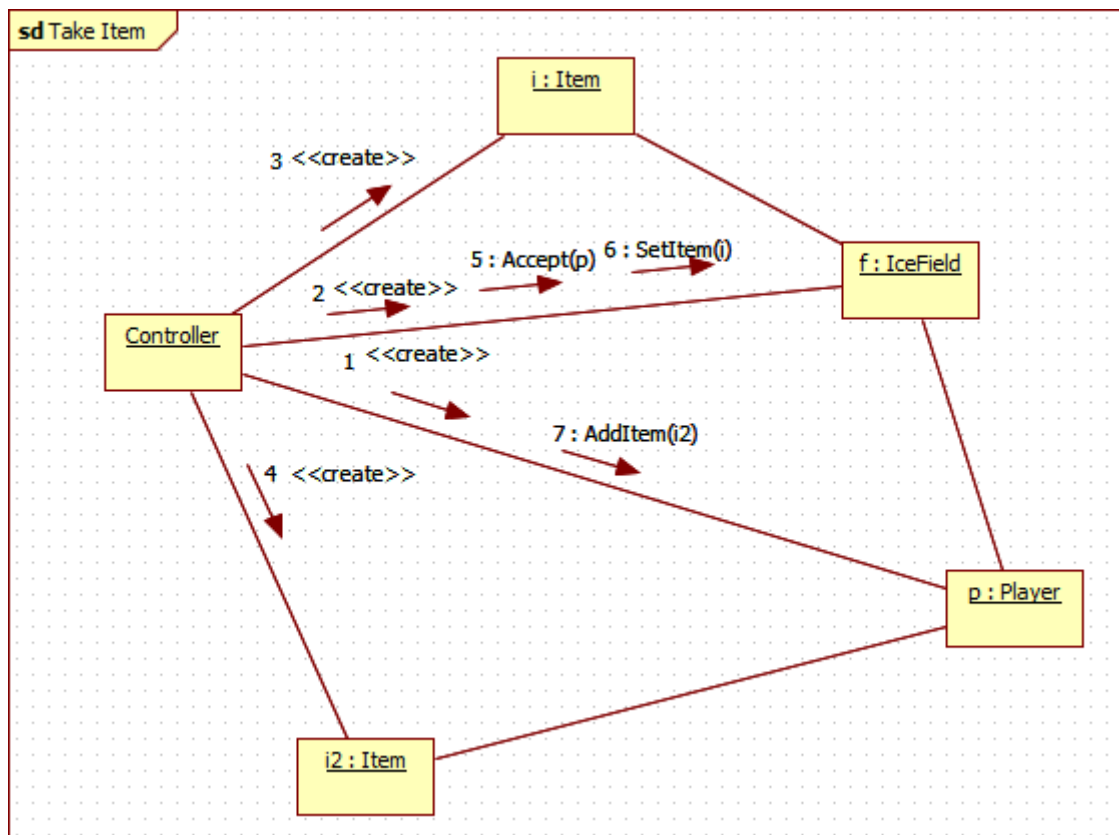
5.3.19 Storm on icefield with player**5.3.20 Use Reveal ability**

5.4 Kommunikációs diagramok

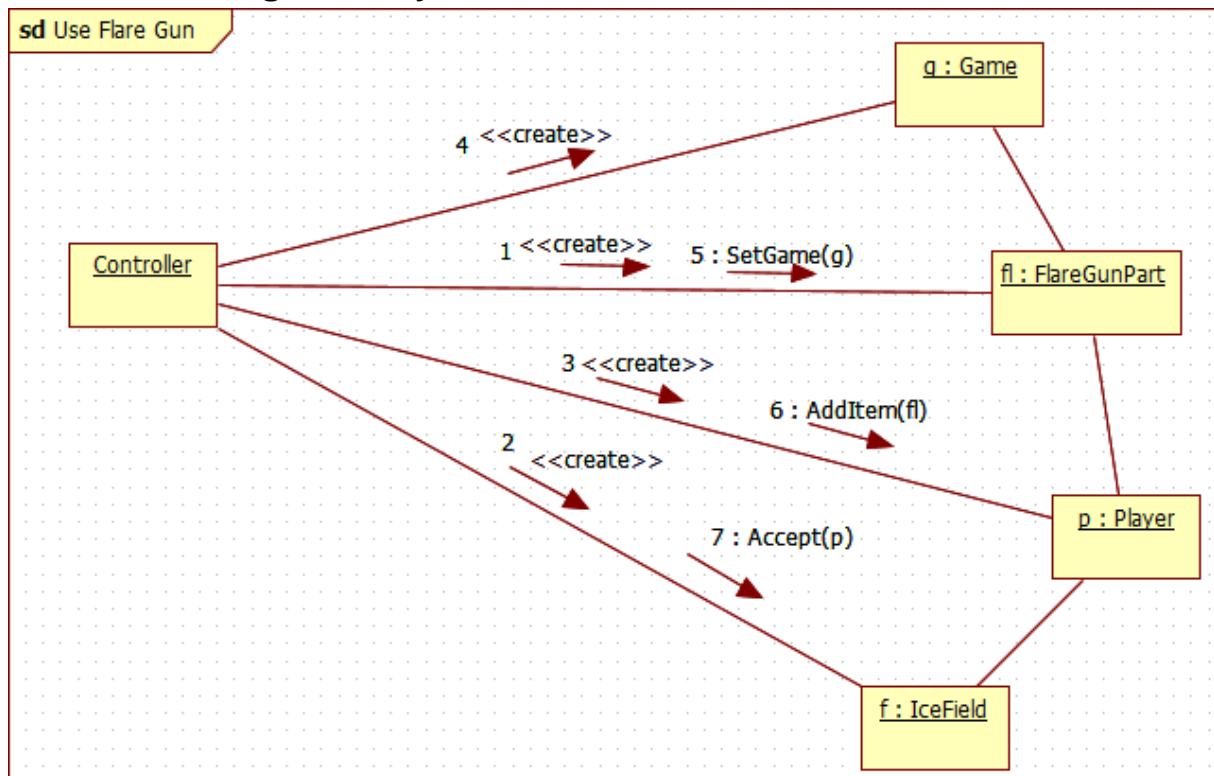
5.4.1 Dig



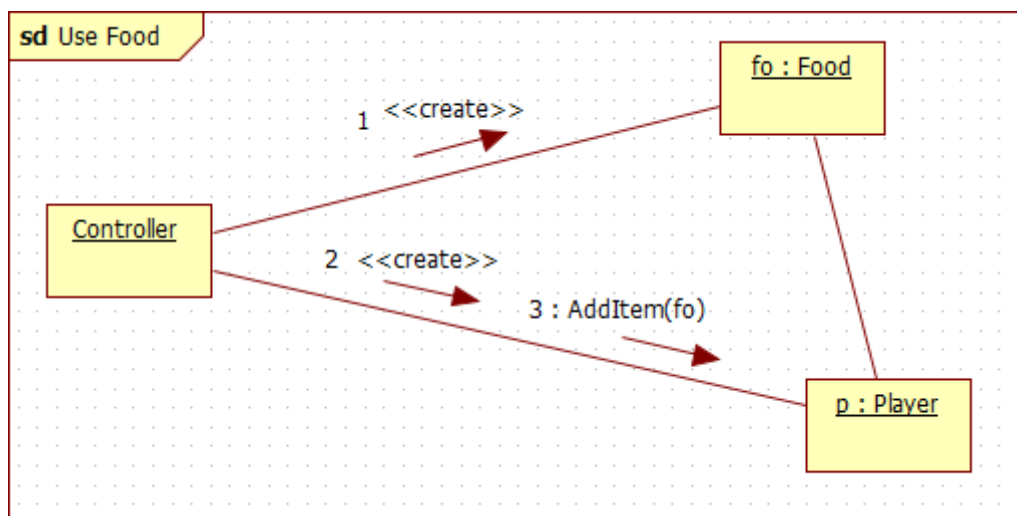
5.4.2 Take Item



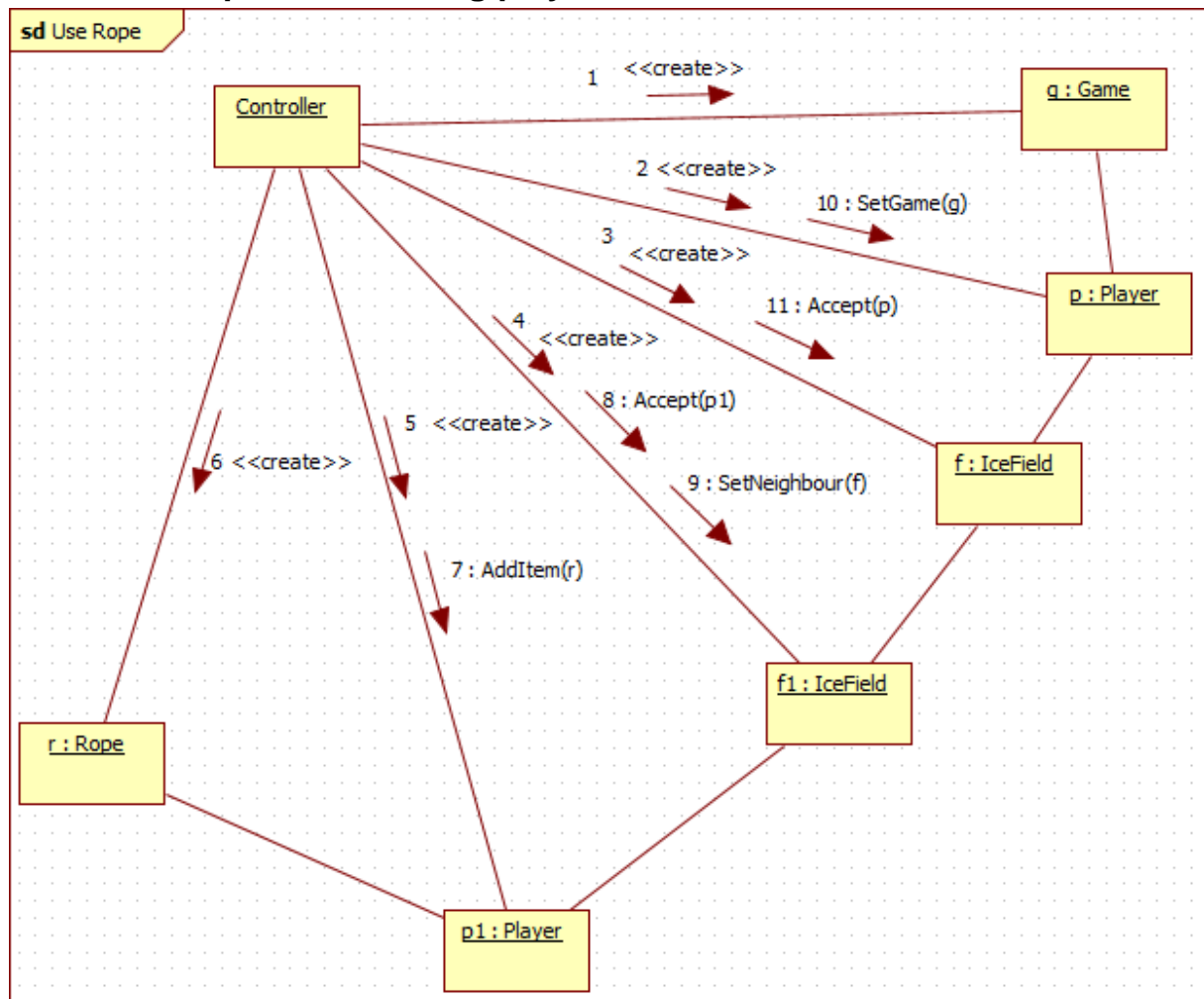
5.4.3 Use flare gun, everyone is here



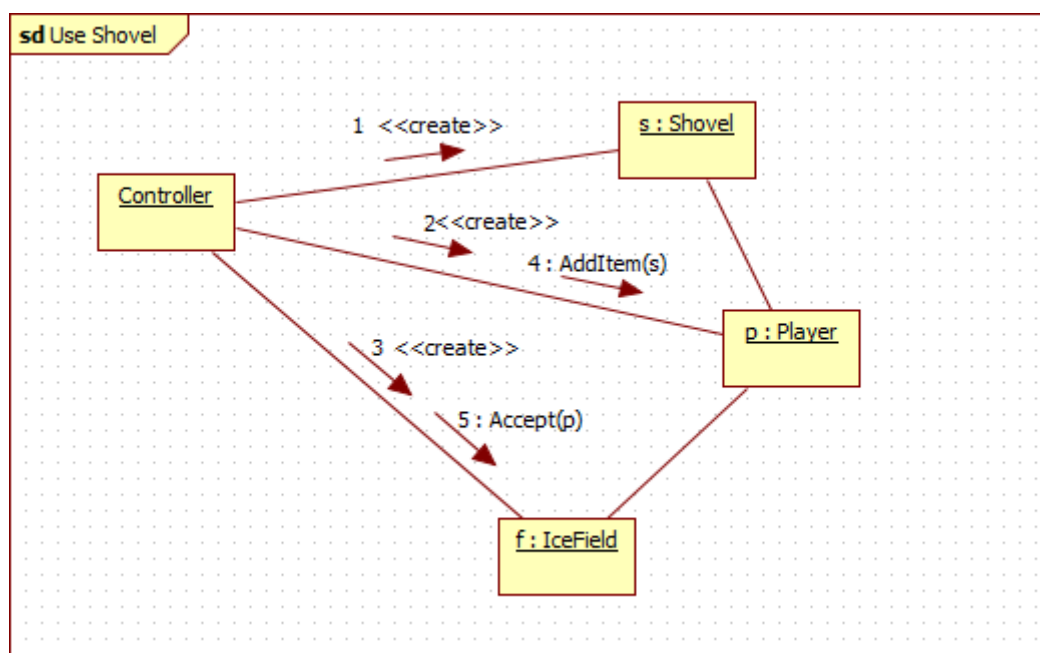
5.4.4 Use Food



5.4.5 Use Rope, no drowning players around

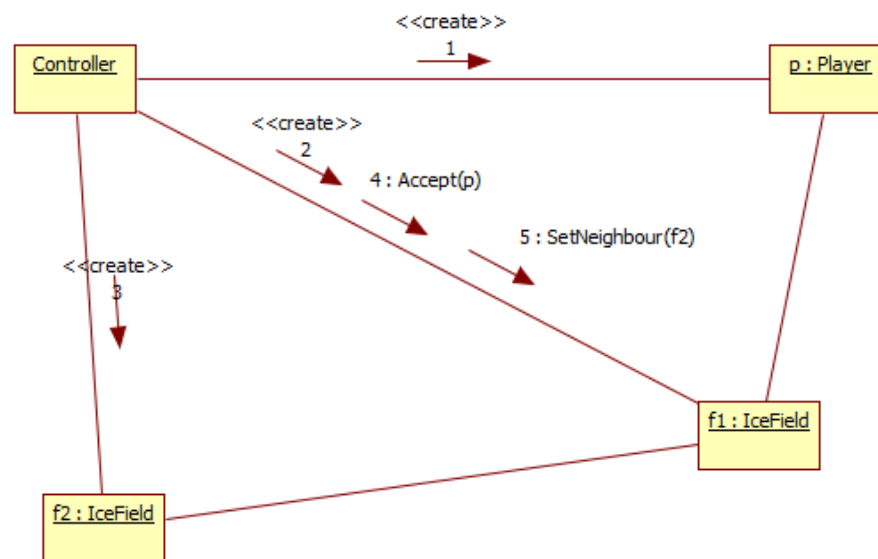


5.4.6 Use Shovel



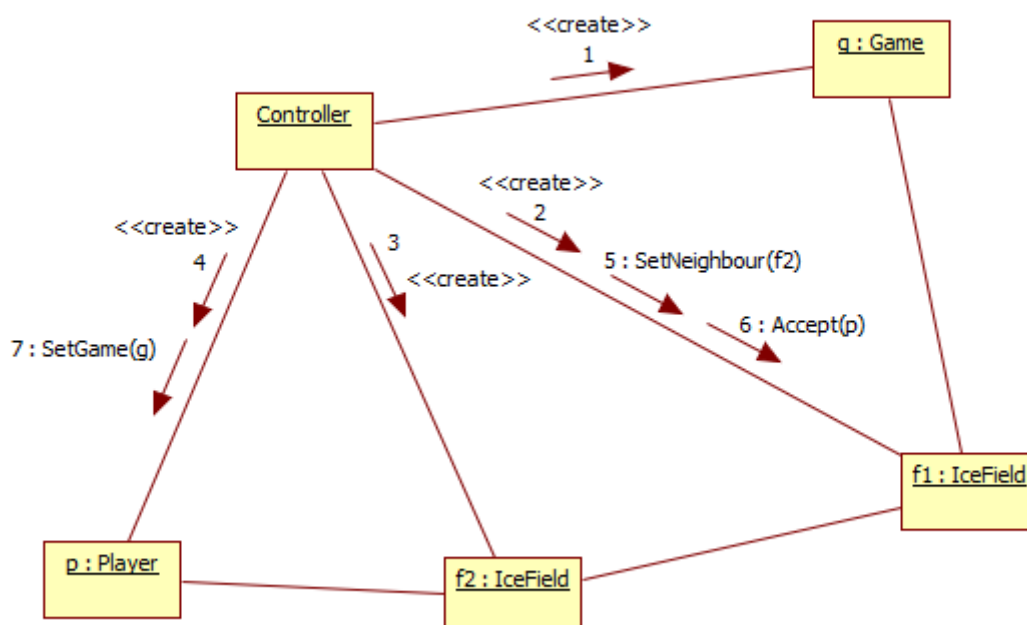
5.4.7 Move character into instable icefield with divingsuit

sd Move character into instable IceField with DivingSuit



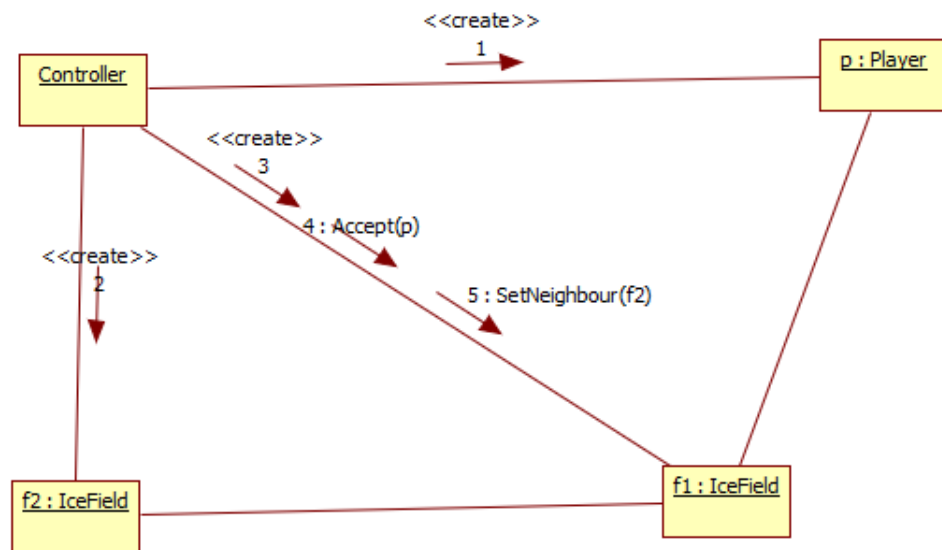
5.4.8 Move character into instable icefield without divingsuit

sd Move character into instable IceField without DivingSuit



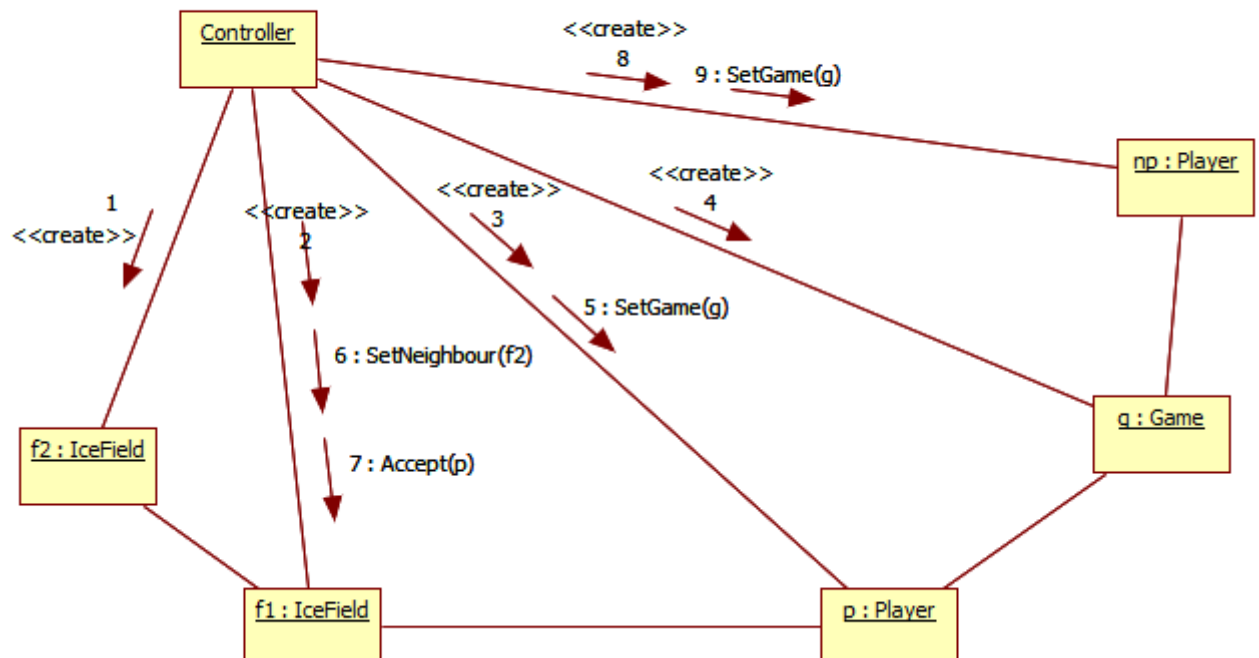
5.4.9 Move character into stable icefield

sd Move character into stable IceField



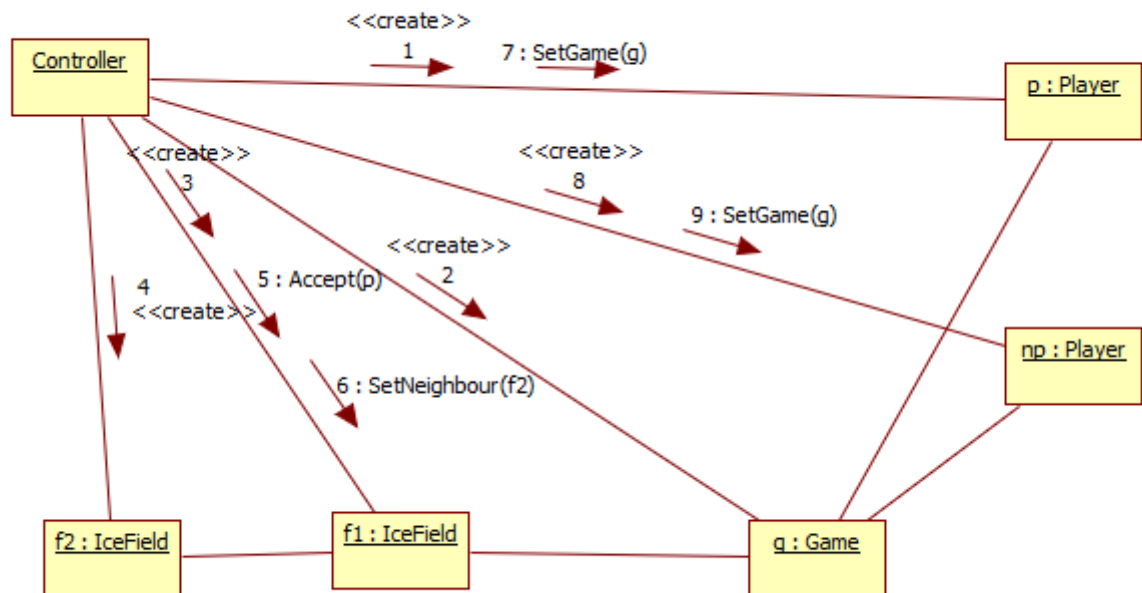
5.4.10 Move character with the last action remaining, and being the last player in the round

sd Move character with the last action remaining, and being the last player in the round



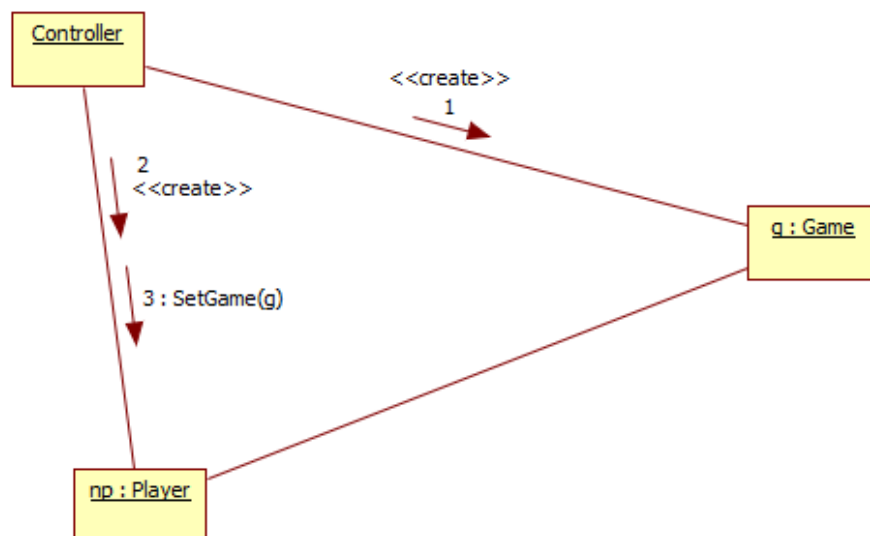
5.4.11 Move character with the last action remaining

sd Move character with the last action remaining



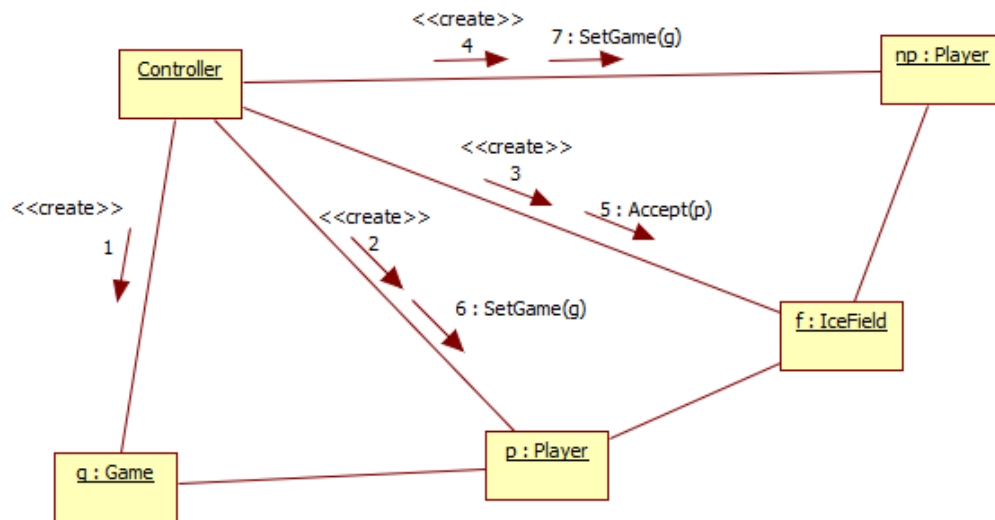
5.4.12 Next Players turn

sd Next players turn



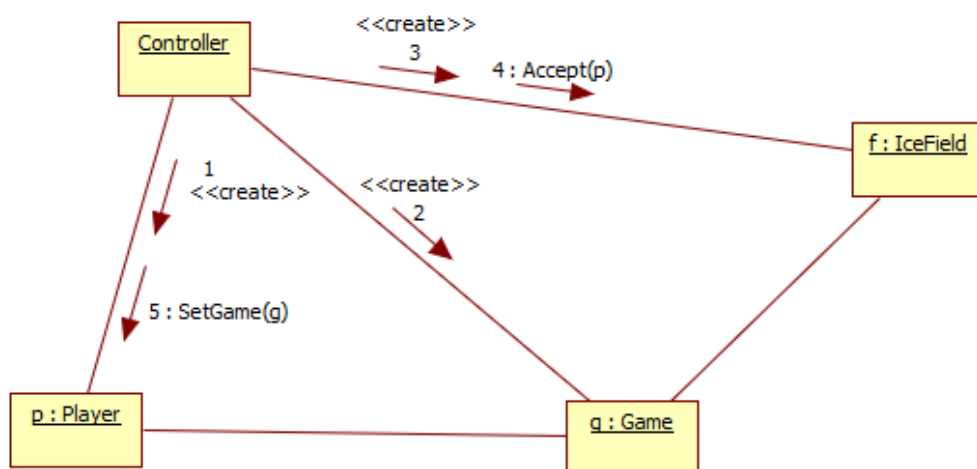
5.4.13 Next round

sd Next round



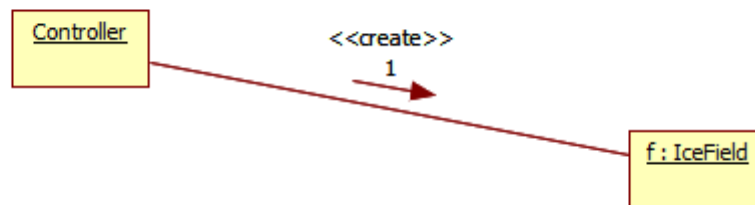
5.4.14 Storm on icefield dealing lethal damage

sd Storm on icefield dealing lethal damage



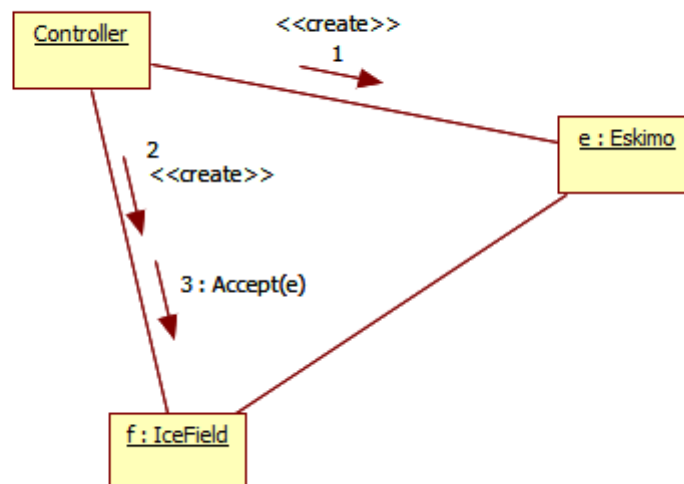
5.4.15 Storm on icefield with igloo

sd Storm on icefield with igloo



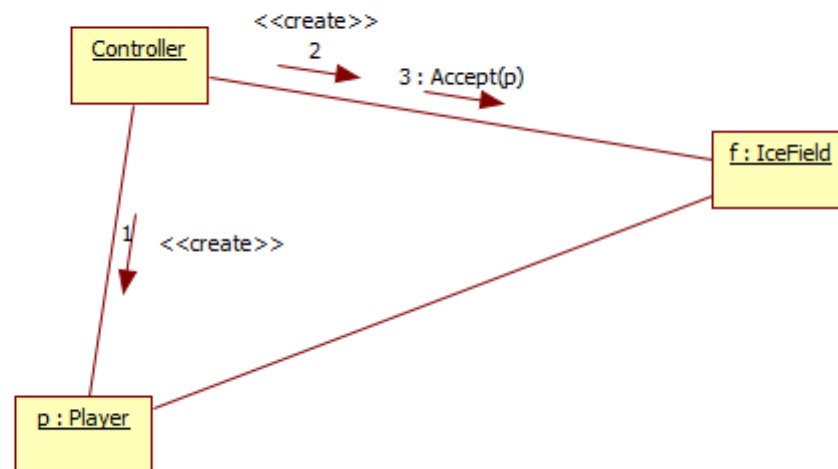
5.4.16 Use Igloo Ability

sd Use Igloo ability



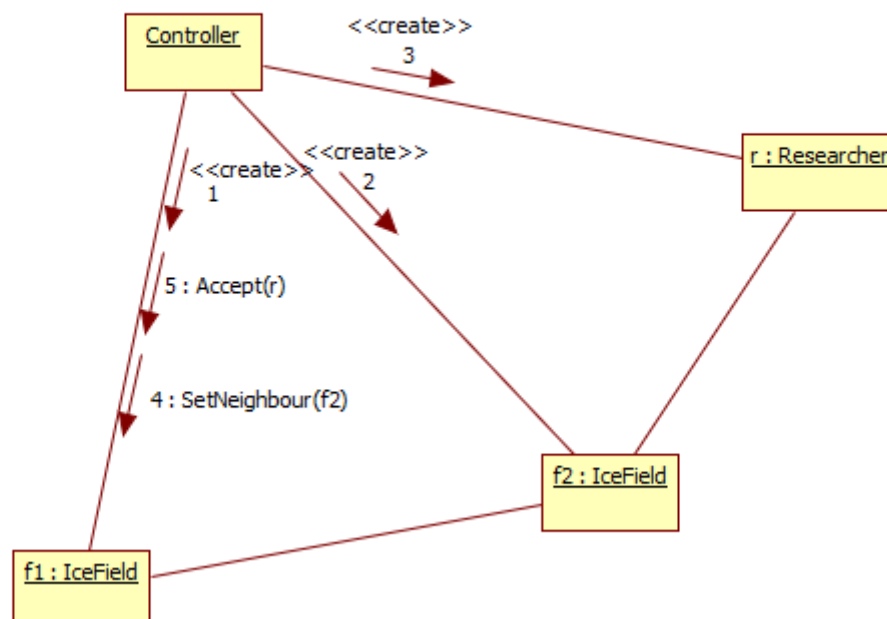
5.4.17 Storm on icefield with player

sd Storm on icefield with player



5.4.18 Use Reveal ability

sd Use Reveal Ability



5.4.19

Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2020.03.8. 12:00	1 óra	Bartsch	Tervező piszkozat készítése
2020.03.10. 18:30	1,5 óra	Bartsch	5.1, 5.2 ,5.3
2020.03.11. 21:00	0.5 óra	Karmacsi Suciu Seres Takács Bartsch	Megbeszélés: A szerdai foglalkozáson kapott visszajelzések implementálásának megtervezése
2020.03.12. 14:00	2 óra	Bartsch	5.1, 5.2
2020.03.21. 18:00	3 óra	Takács	Szekvencia diagramok, 5.3.9 – 5.3.12, 5.3.16 – 5.3.20
2020.03.21. 17:00	1 óra	Takács	Szekvencia diagramok, 5.3.12 – 5.3.15
2020.03.22. 18:00	2 óra	Suciu	Kommunikációs diagramok készítése
2020.03.22. 21:00	1 óra	Bartsch	5.1, 5.2
2020.03.22. 13:00	3 óra	Seres	Szekvencia diagramok, 5.3.1.- 5.3.8.
2020.03.22 16:00	3 óra	Karmacsi	Kommunikációs diagramok készítése
2020.03.23. 01:00	2 óra	Suciu	Dokumentum szerkesztése, képek vágása