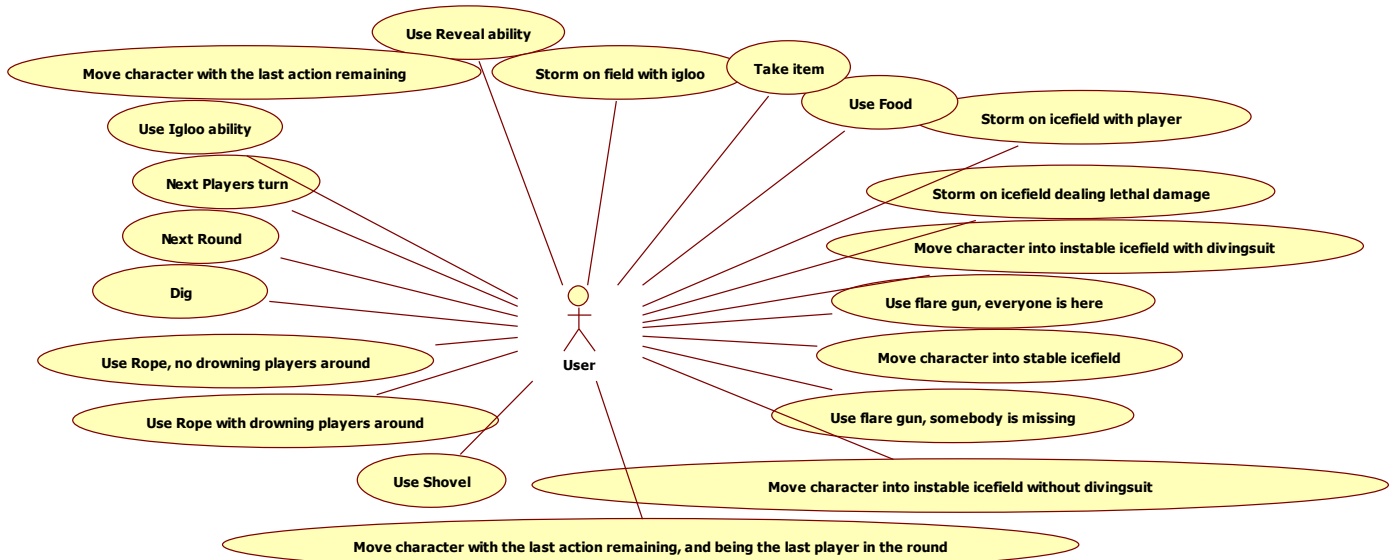


5. Szkeleton tervezése

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

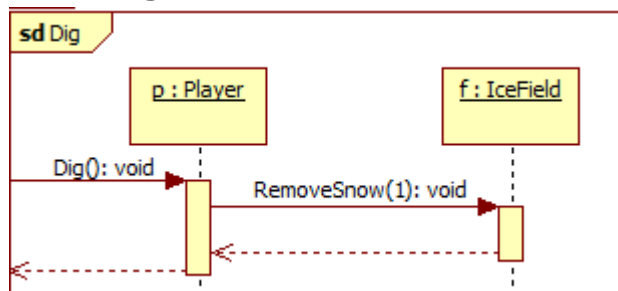
A program indításakor, és a „help” parancs kiadásakor kiíródik a fenti lehetőségek parancsszavai. Egy parancsszó begépelésekor részletes adatokat fogunk látni arra hogy az adott interakció milyen függvényeket hívott, és milyen mezőket módosított volna.

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

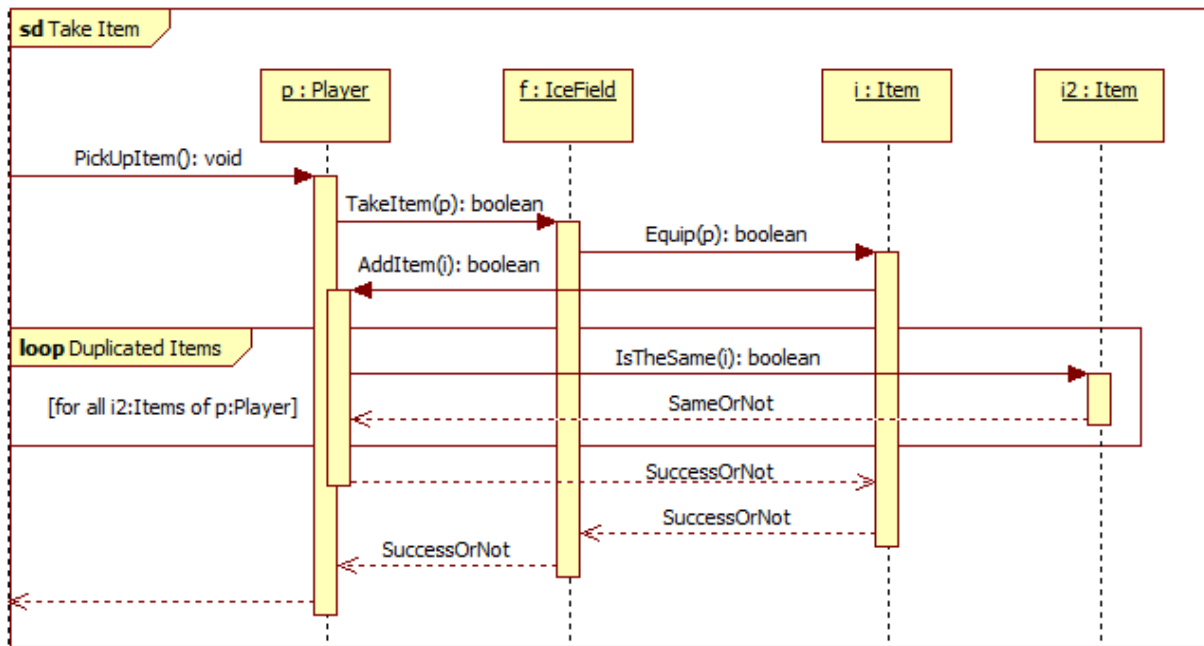
A kimenet tabulálással szándékozik szemléltetni a hívások egymásba egyázottságának szintjeit, de a tulajdonságok kiírása a függvények futása után egy síkban lesz olvasható, az objektumok nevével ellátva.

5.3 Szekvencia diagramok a belső működésre

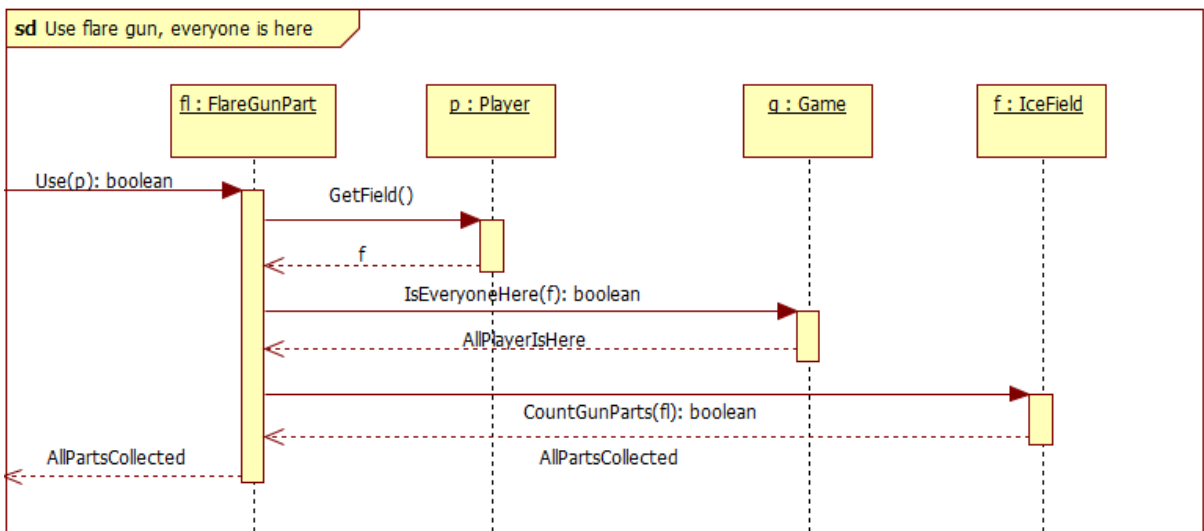
5.3.1 Dig



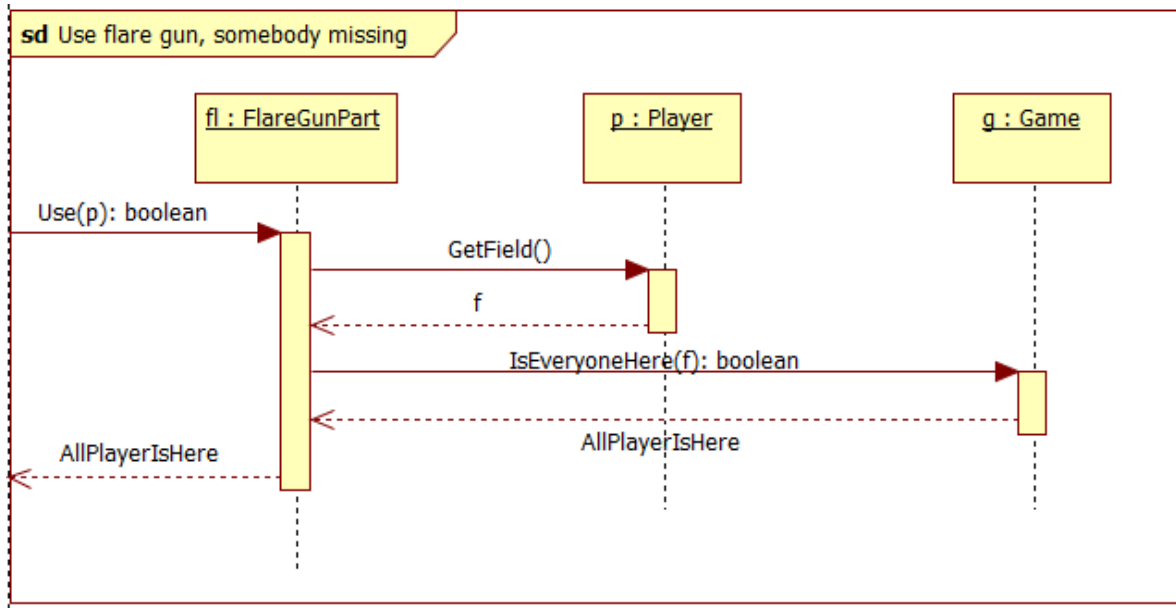
5.3.2 Take Item



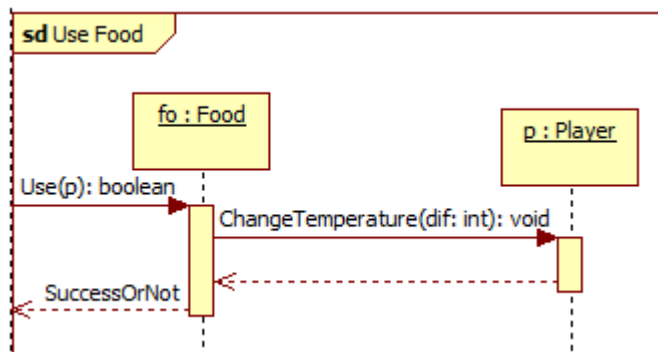
5.3.3 Use flare gun, everyone is here



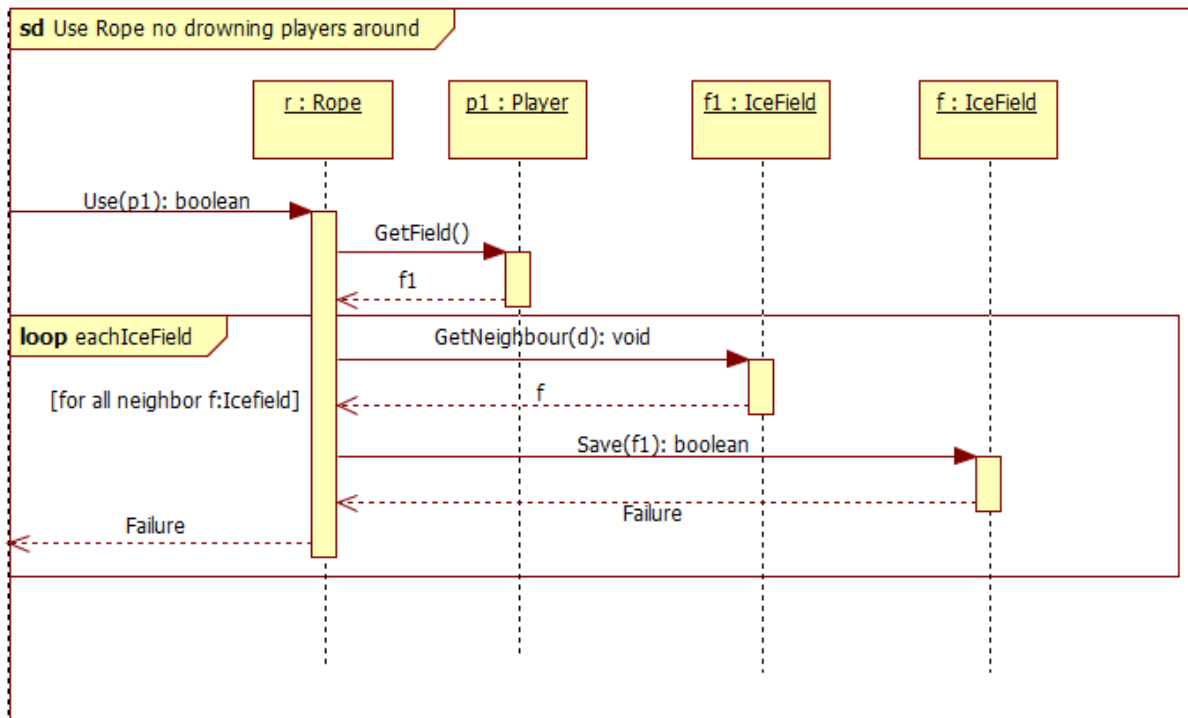
5.3.4 Use flare gun, somebody is missing



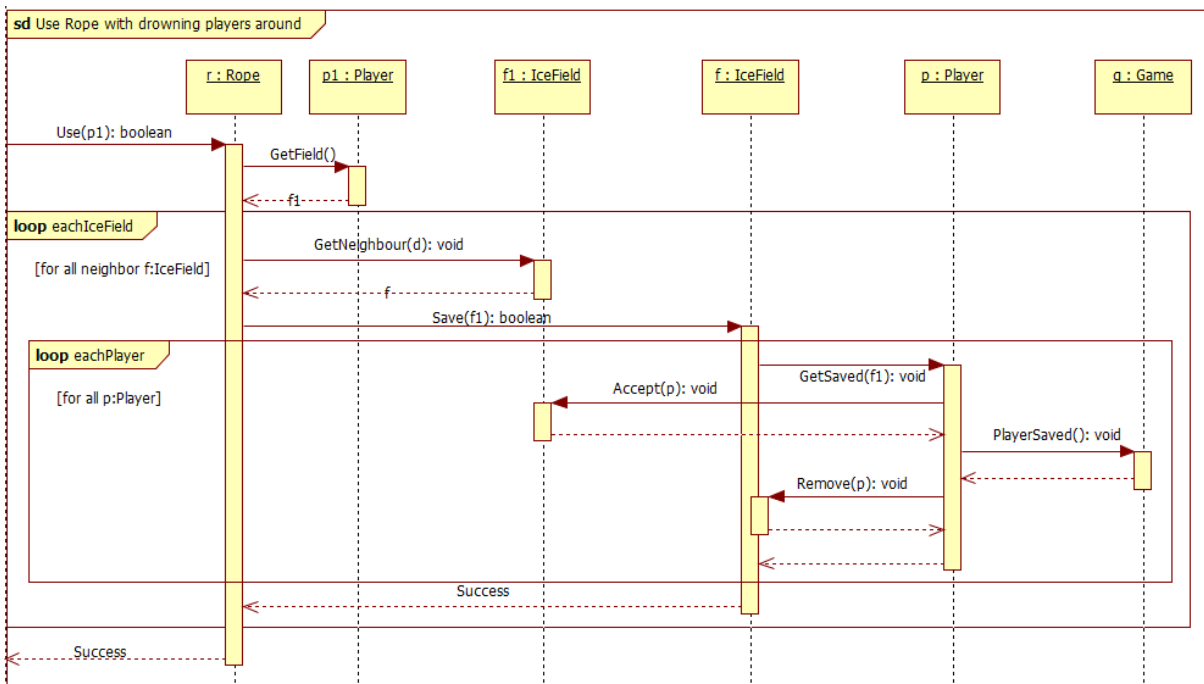
5.3.5 Use Food



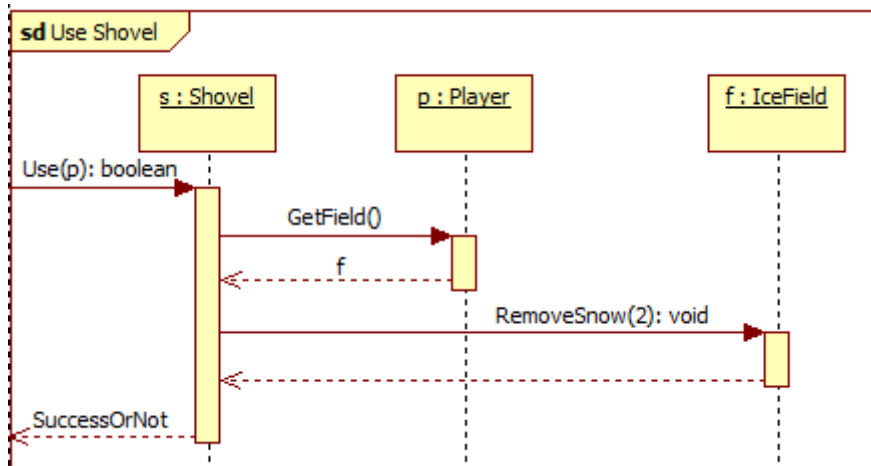
5.3.6 Use Rope, no drowning players around



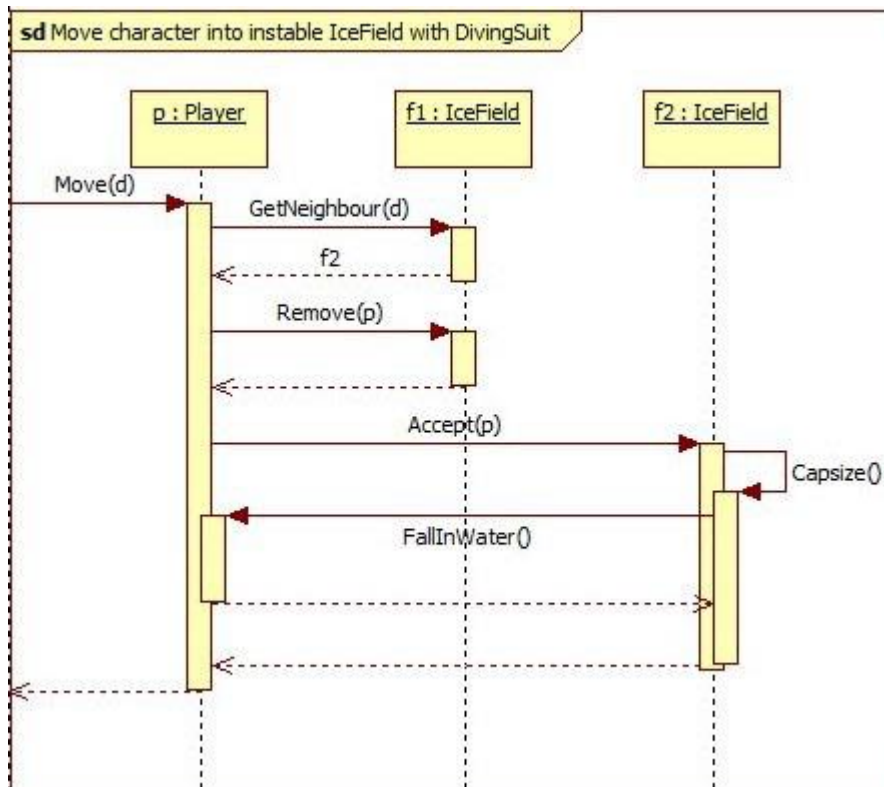
5.3.7 Use Rope with drowning players around



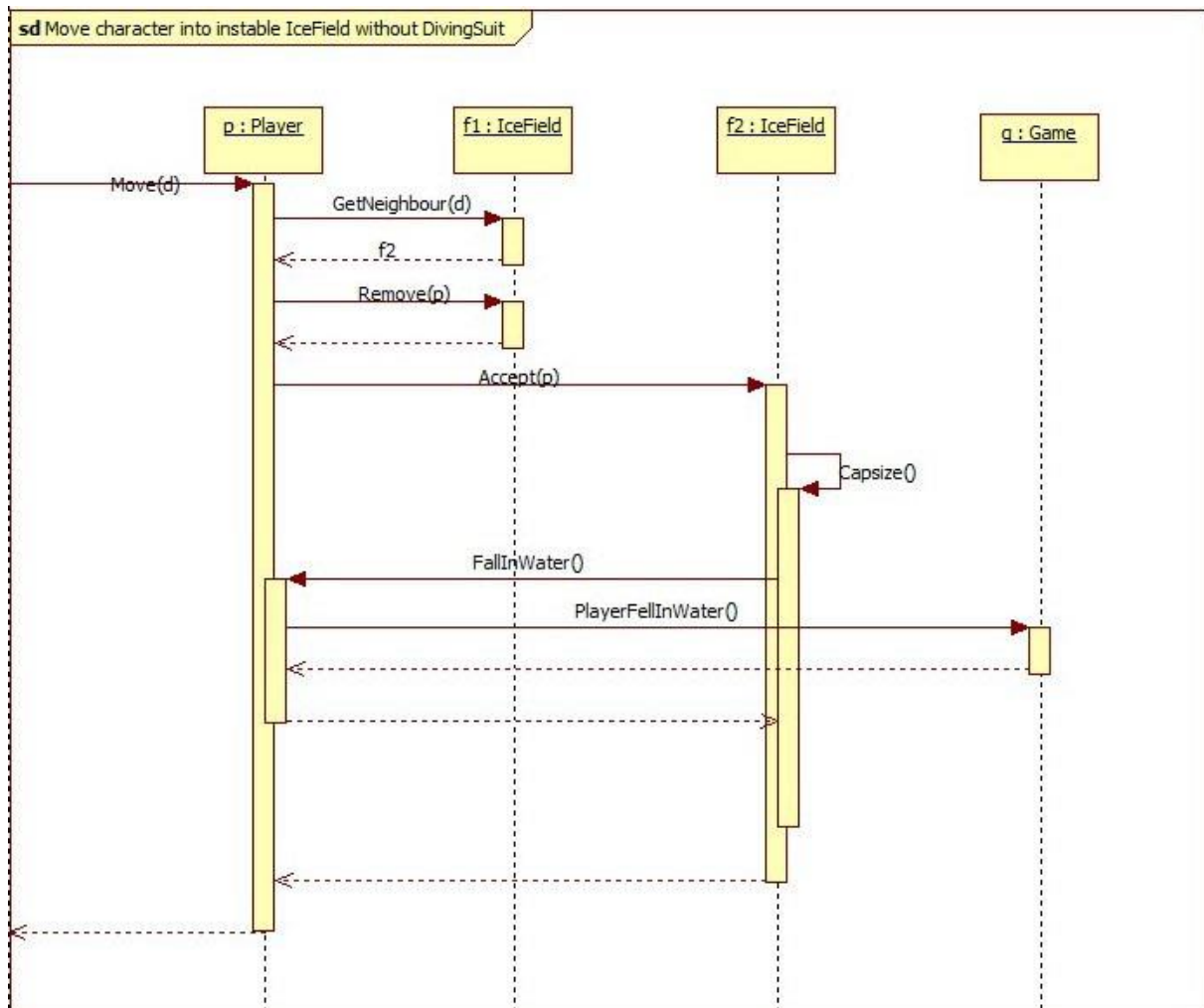
5.3.8 Use Shovel



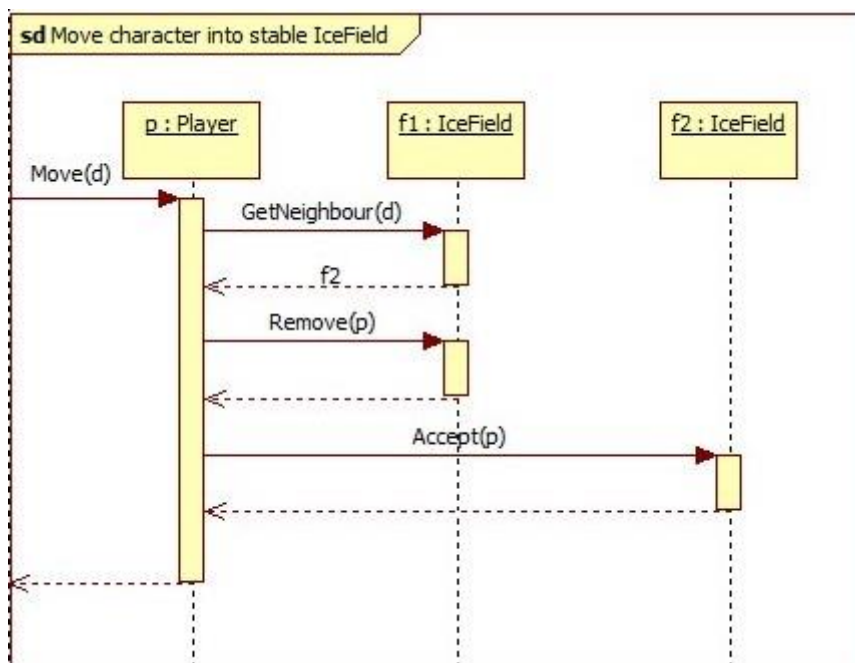
5.3.9 Move character into instable icefield with divingsuit



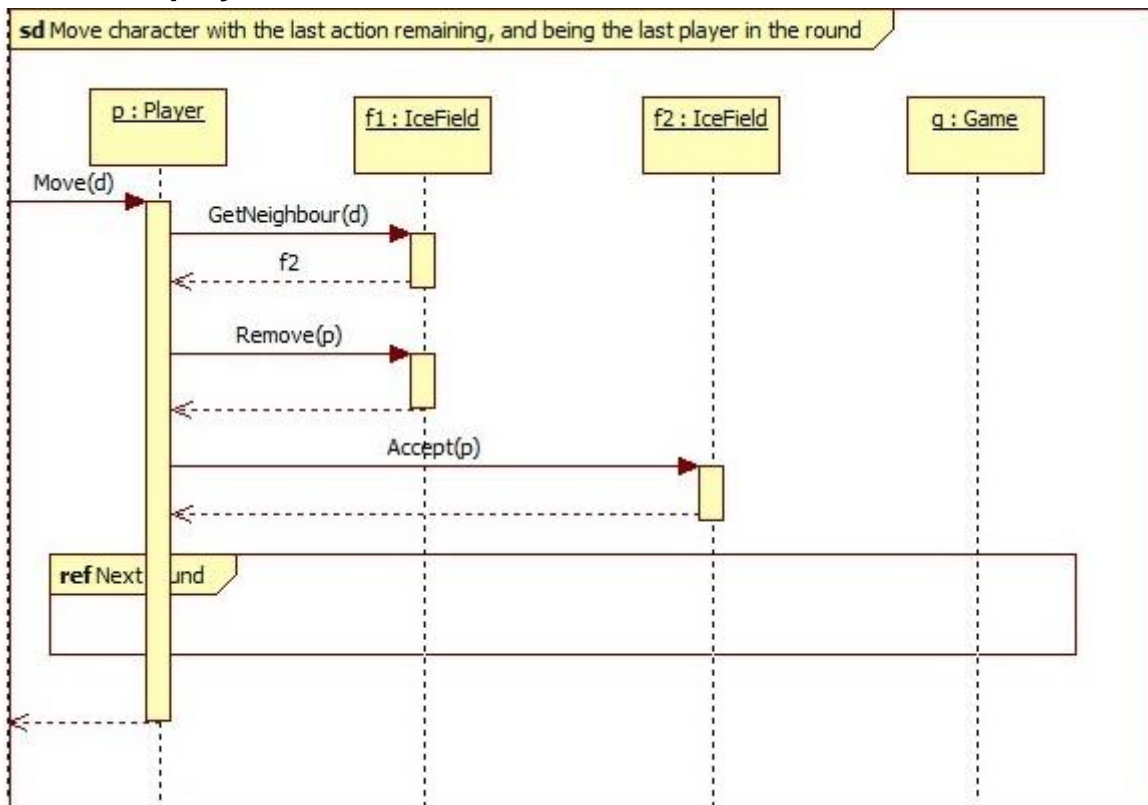
5.3.10 Move character into instable icefield without divingsuit



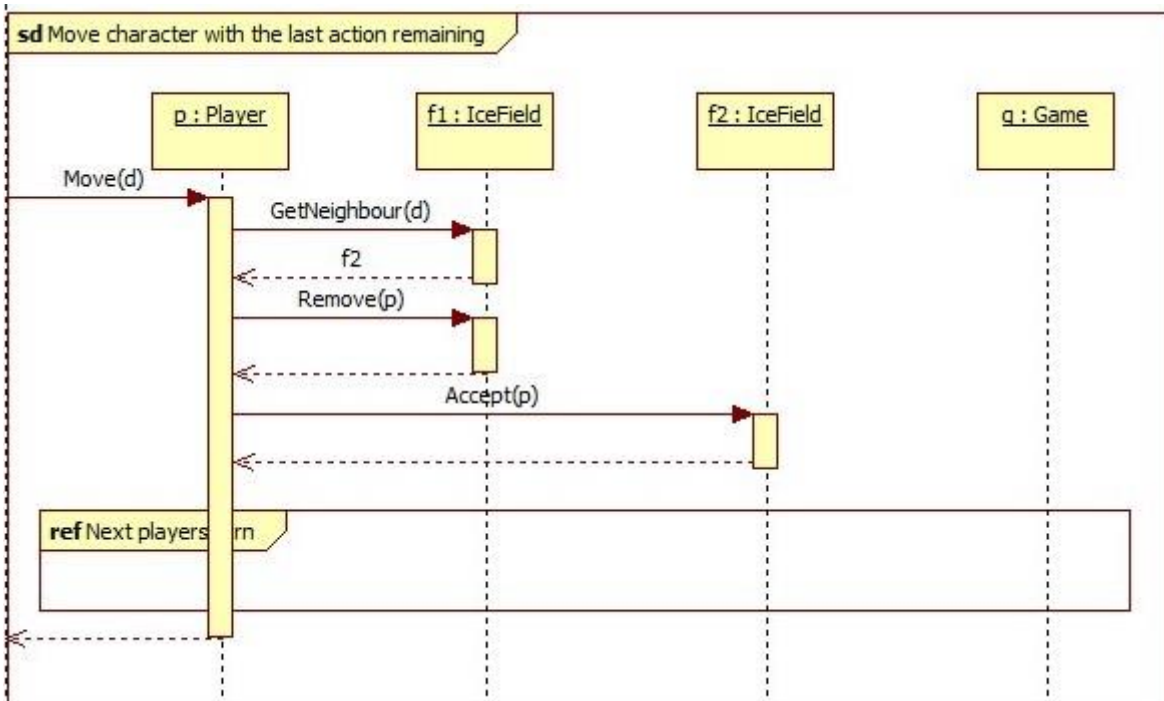
5.3.11 Move character into stable icefield



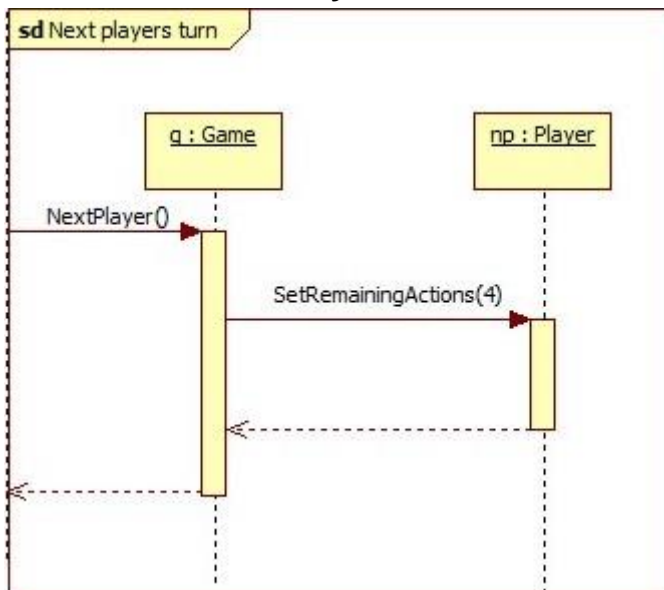
5.3.12 Move character with the last action remaining, and being the last player in the round



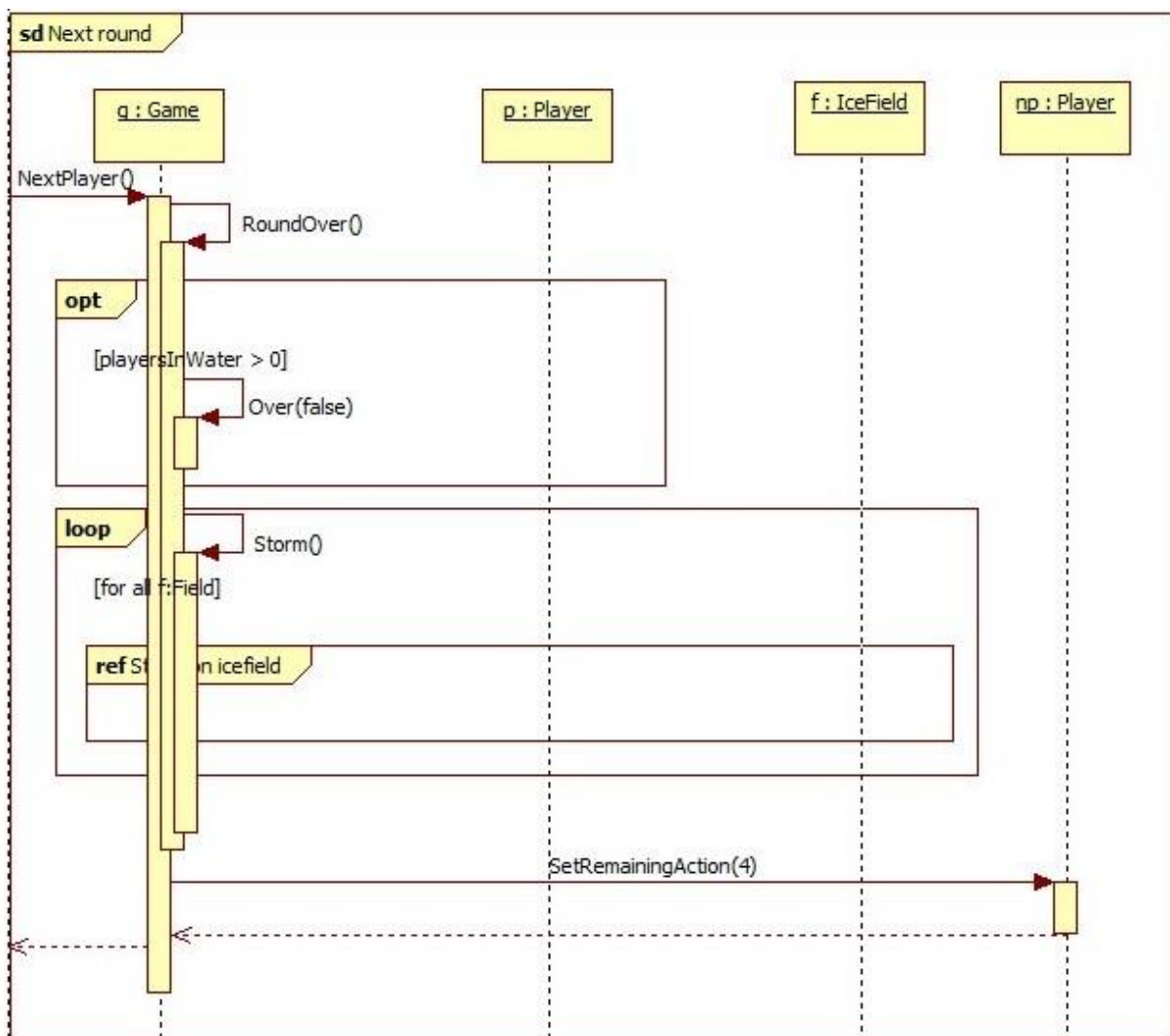
5.3.13 Move character with the last action remaining



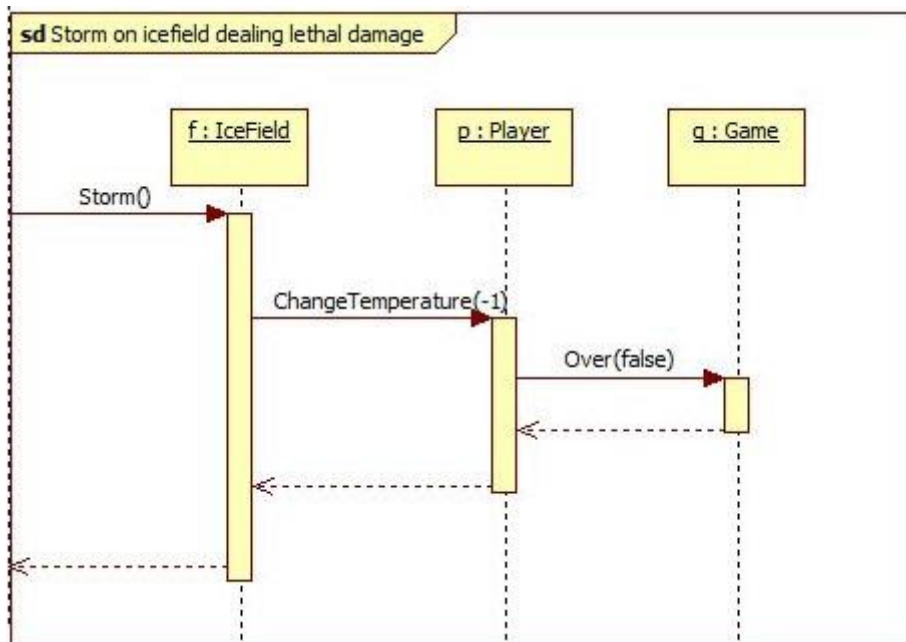
5.3.14 Next Players turn



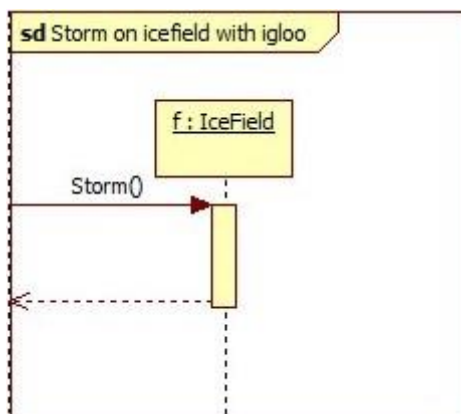
5.3.15 Next round



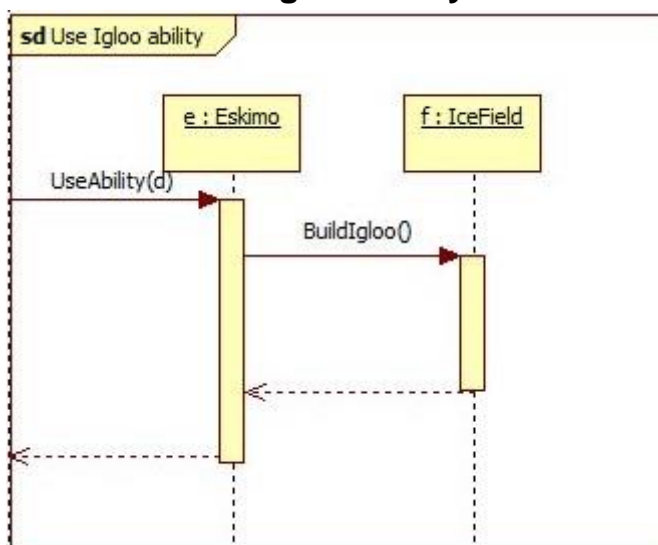
5.3.16 Storm on icefield dealing lethal damage

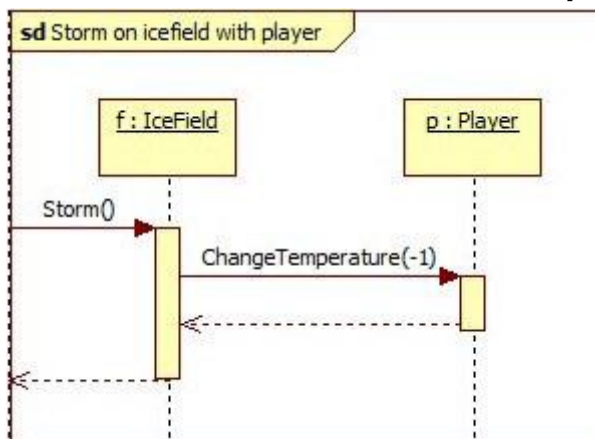
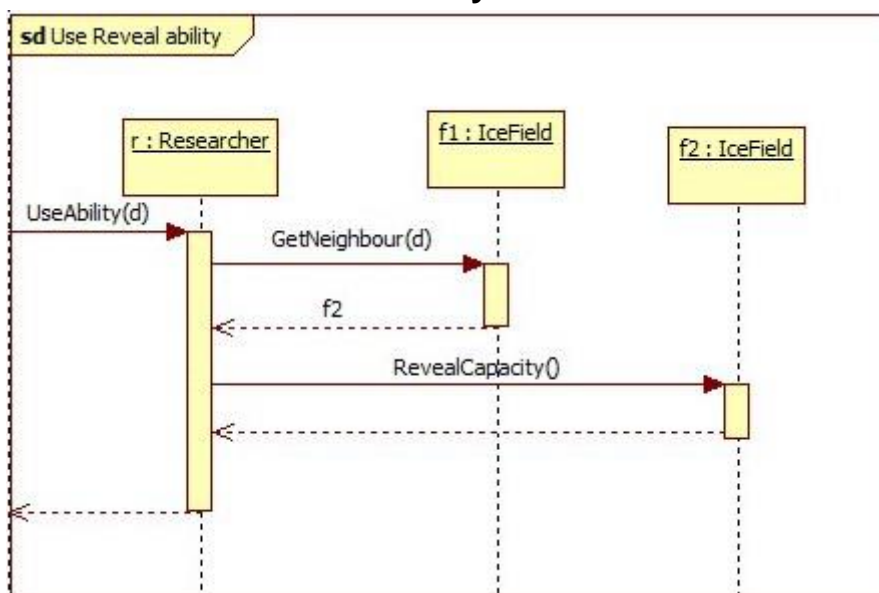


5.3.17 Storm on icefield with igloo



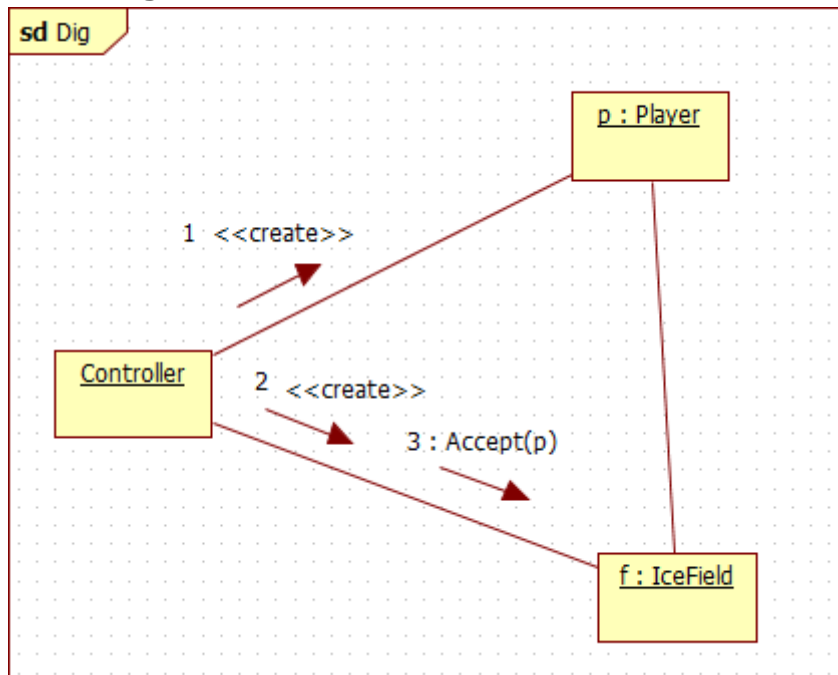
5.3.18 Use Igloo Ability



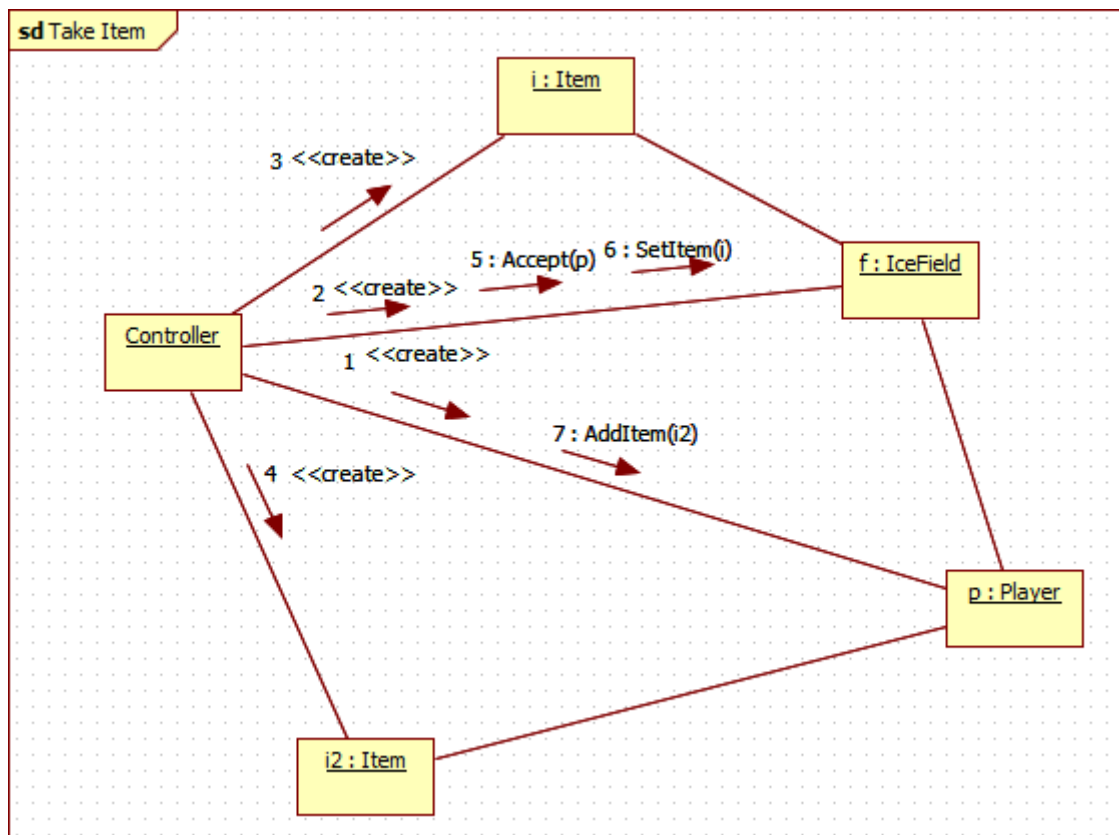
5.3.19 Storm on icefield with player**5.3.20 Use Reveal ability**

5.4 Kommunikációs diagramok

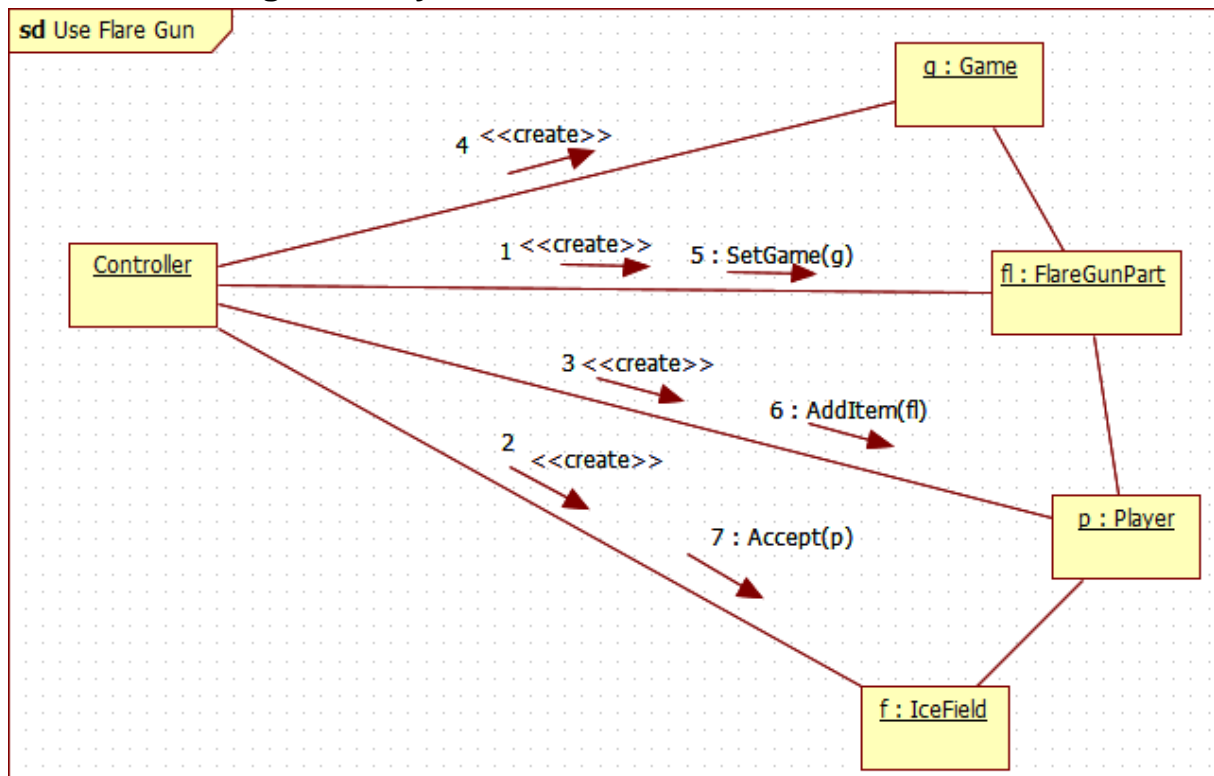
5.4.1 Dig



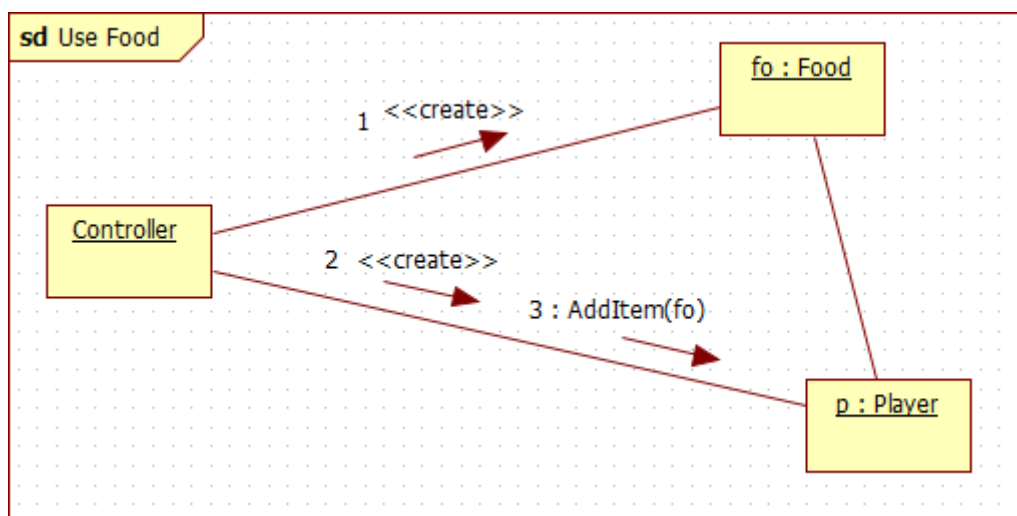
5.4.2 Take Item



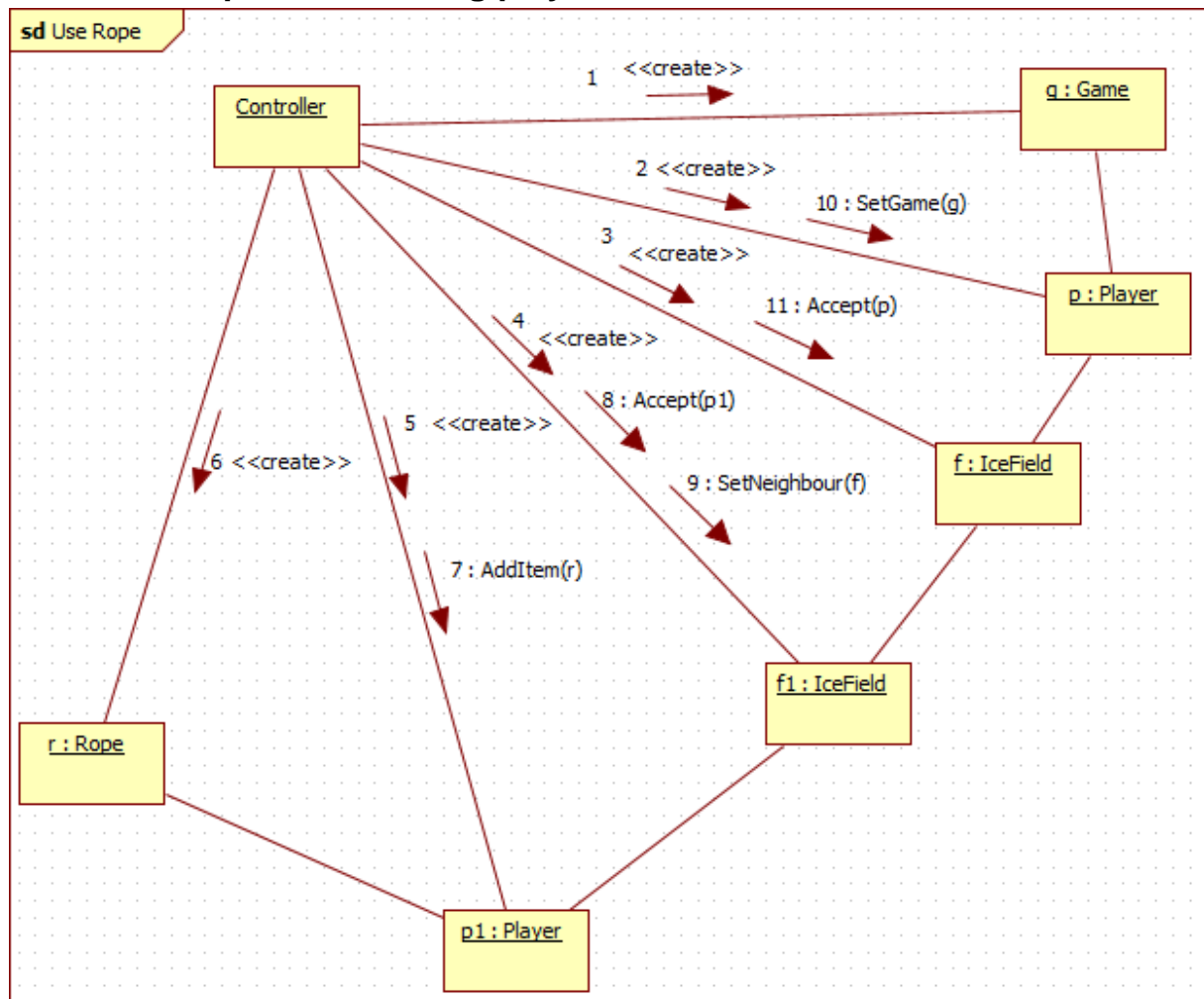
5.4.3 Use flare gun, everyone is here



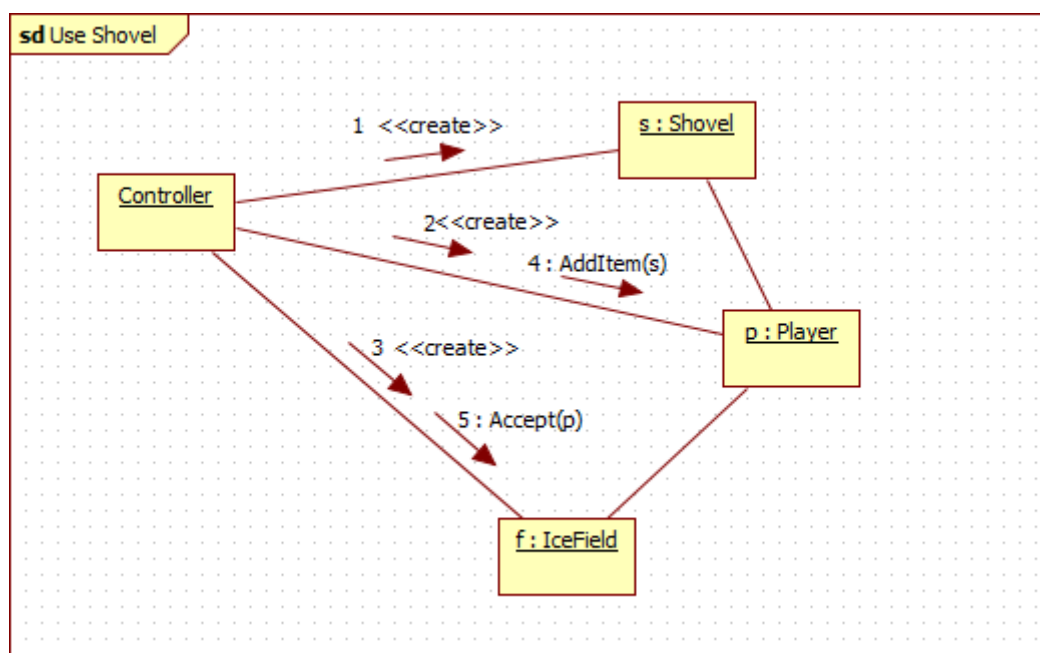
5.4.4 Use Food



5.4.5 Use Rope, no drowning players around

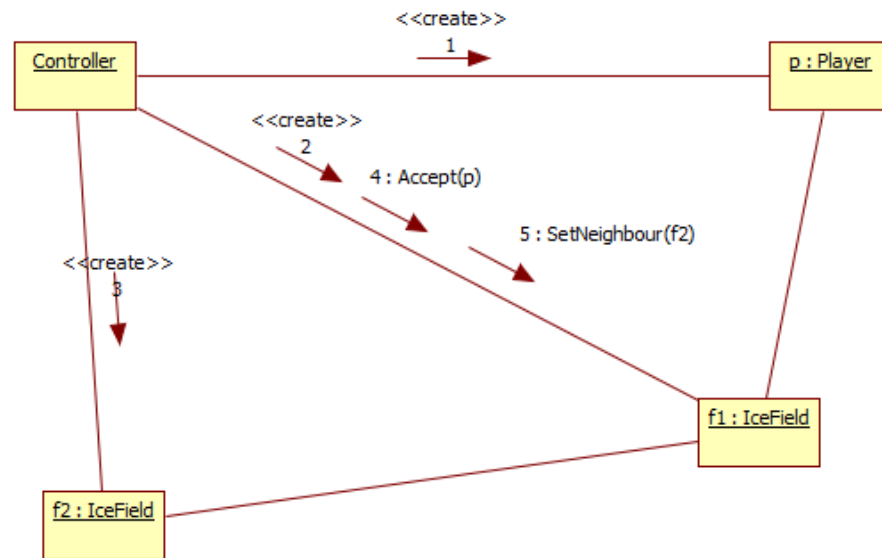


5.4.6 Use Shovel



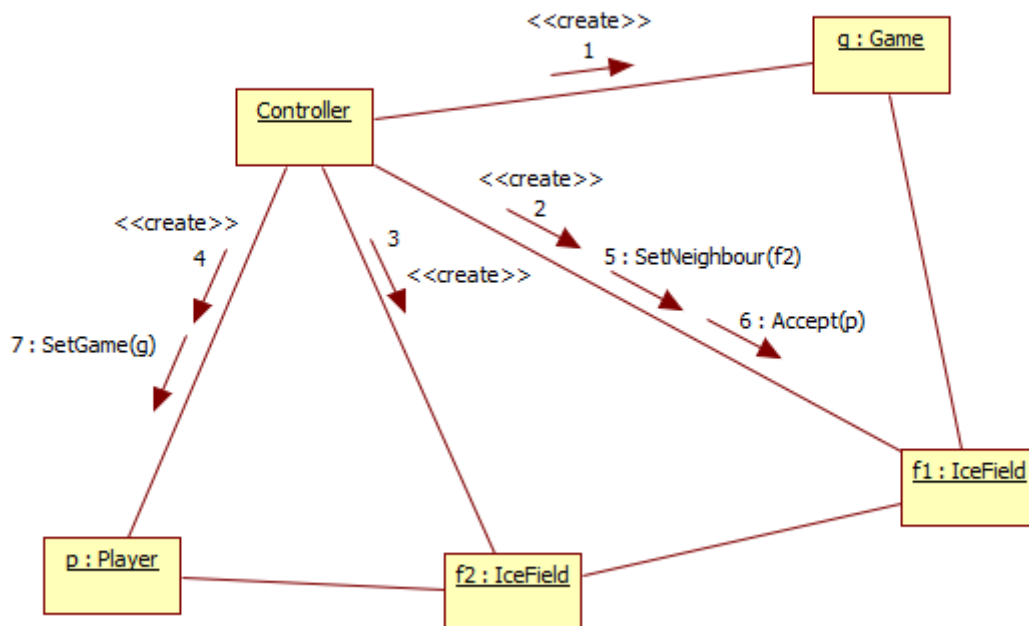
5.4.7 Move character into instable icefield with divingsuit

sd Move character into instable IceField with DivingSuit



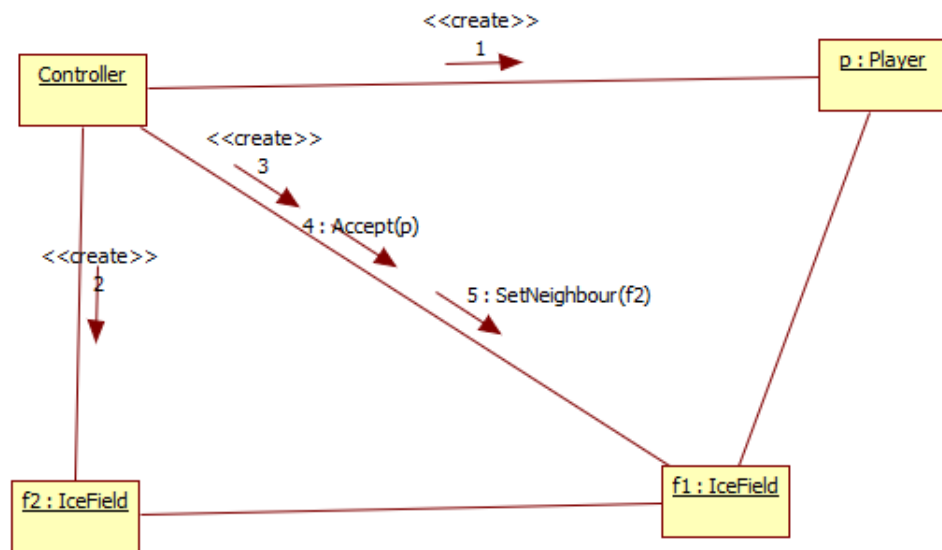
5.4.8 Move character into instable icefield without divingsuit

sd Move character into instable IceField without DivingSuit



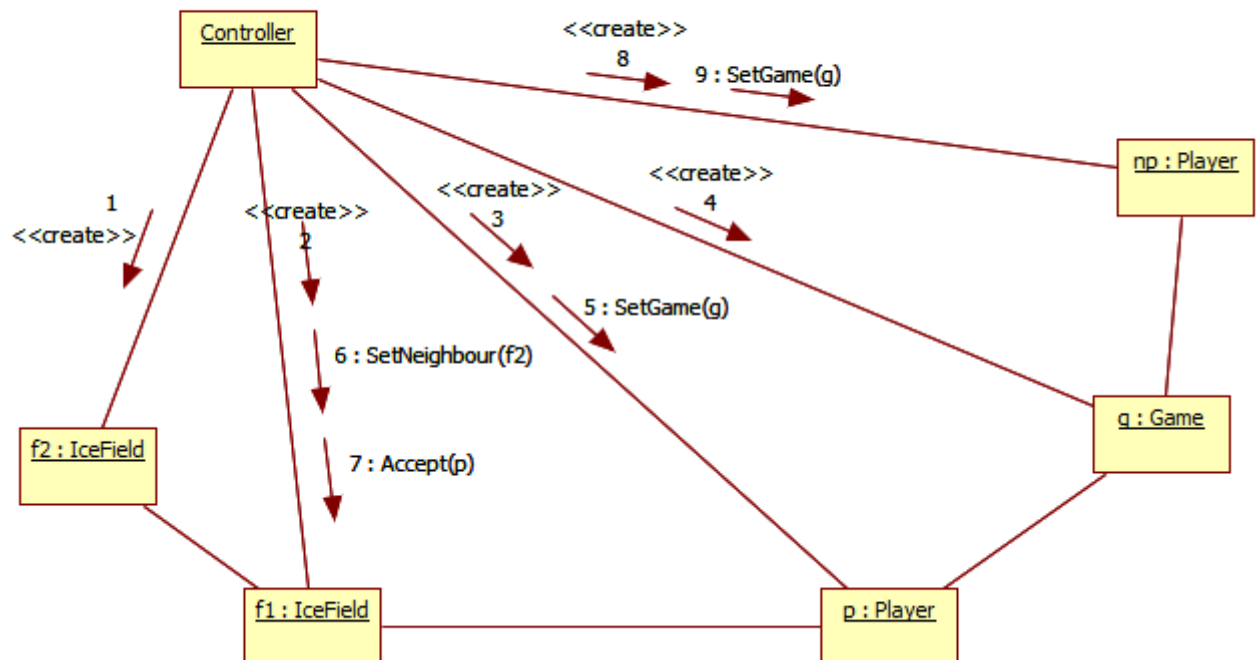
5.4.9 Move character into stable icefield

sd Move character into stable IceField



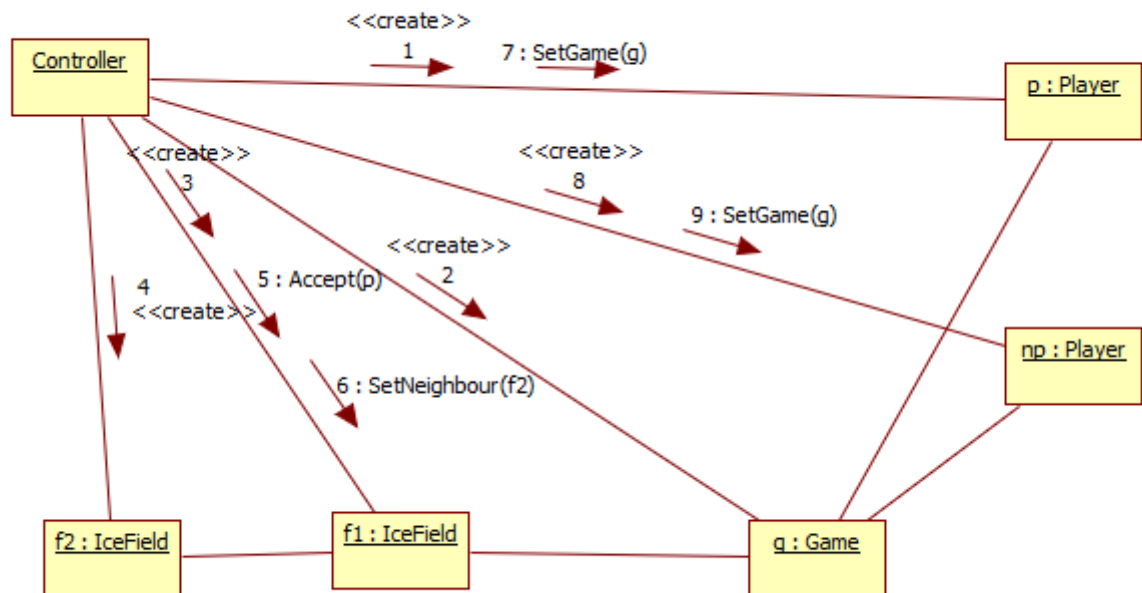
5.4.10 Move character with the last action remaining, and being the last player in the round

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



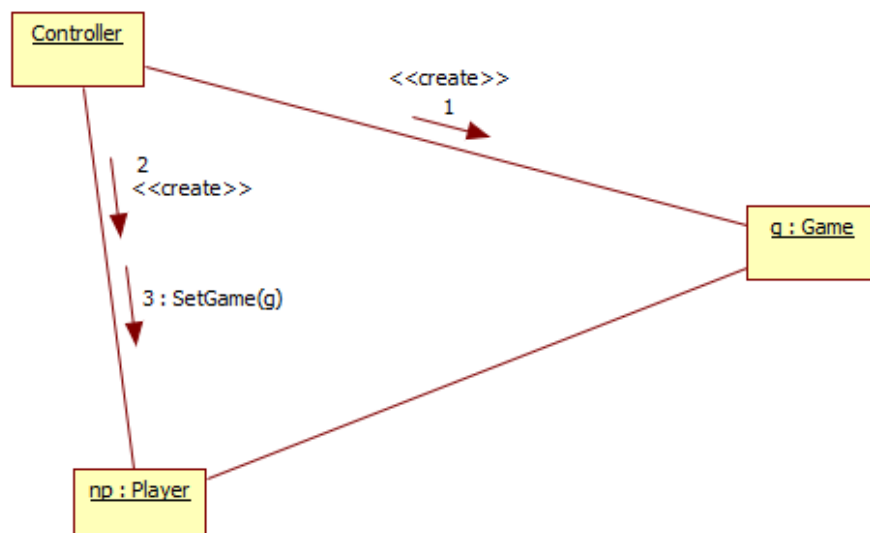
5.4.11 Move character with the last action remaining

sd Move character with the last action remaining



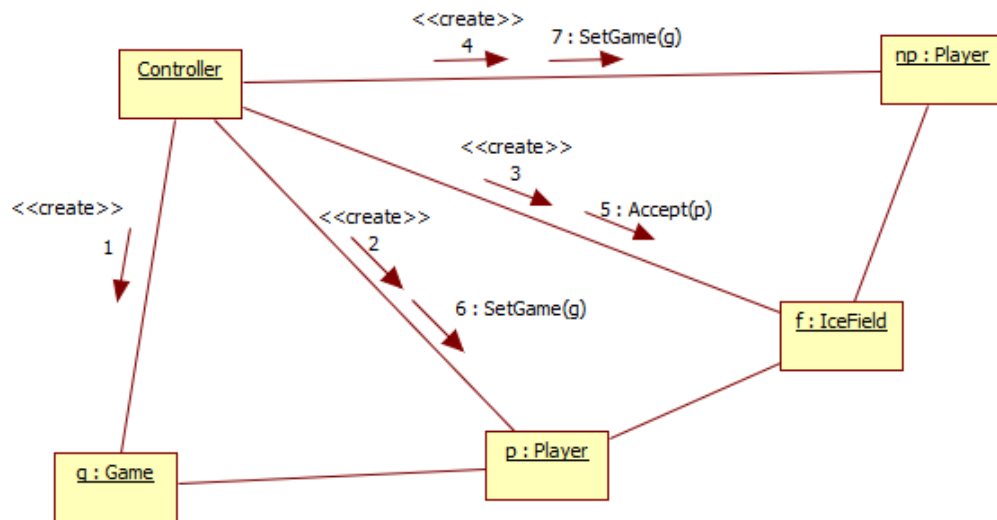
5.4.12 Next Players turn

sd Next players turn



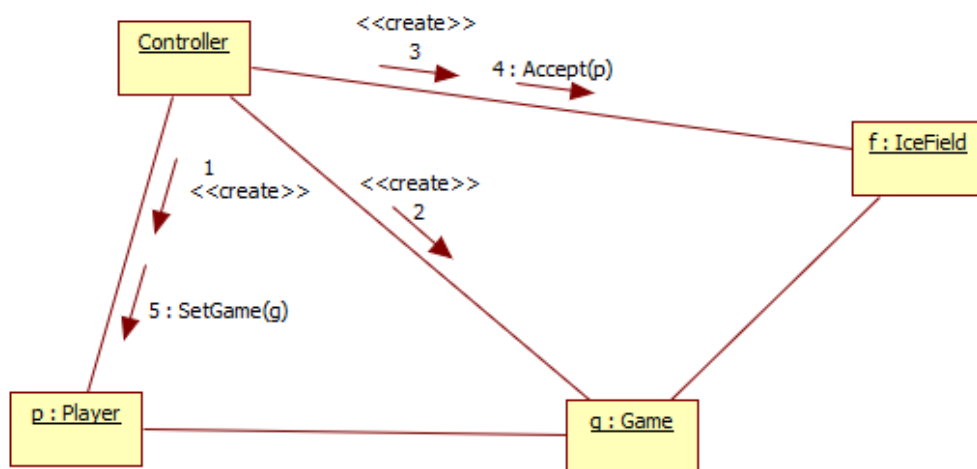
5.4.13 Next round

sd Next round



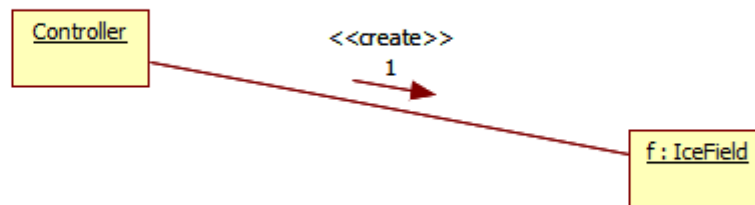
5.4.14 Storm on icefield dealing lethal damage

sd Storm on icefield dealing lethal damage



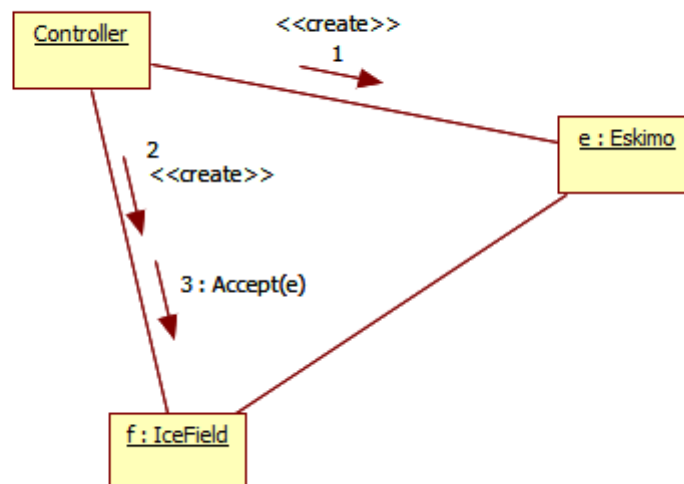
5.4.15 Storm on icefield with igloo

sd Storm on icefield with igloo



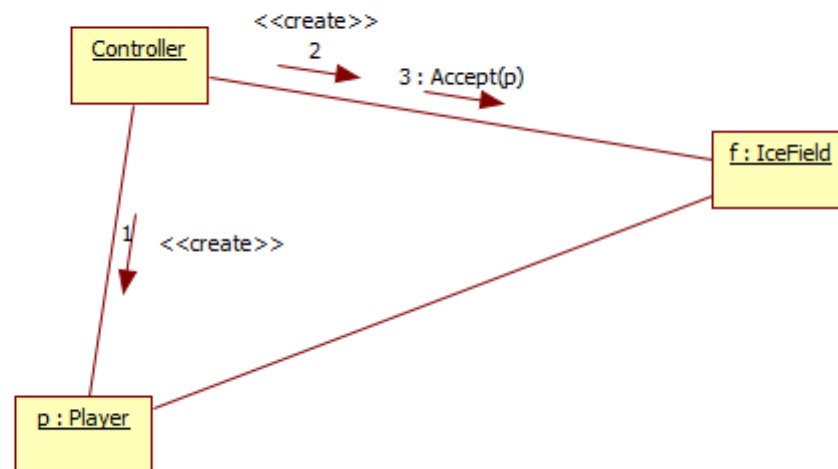
5.4.16 Use Igloo Ability

sd Use Igloo ability



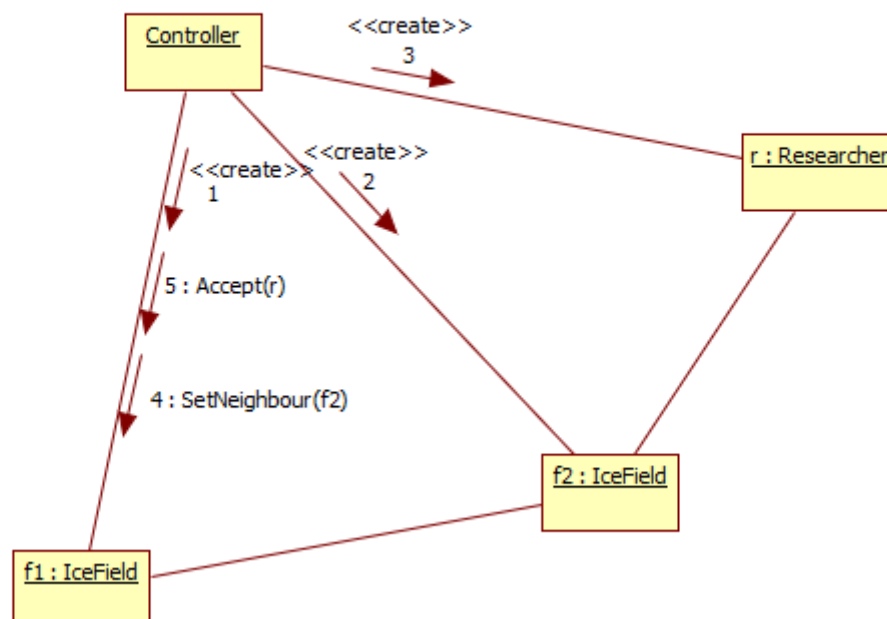
5.4.17 Storm on icefield with player

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 |