

6. Szkeleton beadás

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

2020.03.30.

6. Szkeleton beadás

6.1 Fordítási és futtatási útmutató

6.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Direction.java	1 KB	2020.03.28 19:09	Az irányok enum-ja
DivingGear.java	1 KB	2020.03.25 19:23	A búváruha osztálya
Eskimo.java	1 KB	2020.03.25 19:23	Az eszkimók osztálya
FlareGunPart.java	2 KB	2020.03.25 19:23	A jelzőpisztoly alkatrész osztálya
Food.java	1 KB	2020.03.25 19:23	Az étel osztálya
Game.java	4 KB	2020.03.25 19:23	A játék osztálya
IceField.java	5 KB	2020.03.25 19:23	A jégmezők osztálya
Item.java	2 KB	2020.03.25 19:23	A tárgyak ősosztálya
Main.java	5 KB	2020.03.28 16:54	A main függvény
MethodPrinter.java	2 KB	2020.03.28 14:52	A függvényhívásokat kiíró osztály
Player.java	5 KB	2020.03.25 19:23	A játékos karakterek ősosztálya
Researcher.java	1 KB	2020.03.25 19:23	A kutatók osztálya
Rope.java	1 KB	2020.03.25 19:23	A kötel osztálya
Shovel.java	1 KB	2020.03.25 19:23	Az ásó osztálya
Skeleton.java	12 KB	2020.03.28 16:54	A use-case-ek

6.1.2 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 .\Direction.java .\DivingGear.java
.\Eskimo.java .\FlareGunPart.java .\Food.java .\Game.java
.\IceField.java .\Item.java .\Main.java
.\MethodPrinter.java .\Player.java .\Researcher.java
.\Rope.java .\Shovel.java .\Skeleton.java
```

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

6.1.3 Futtatás

Windows alatt adjuk ki a következő parancsot:

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

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

6.2 Megjegyzések

A modellen végrehajtottunk néhány változtatást, hogy a jelzőpisztoly működése átláthatóbb legyen.

Az új megoldásban a FlareGunPart osztály felülírja az ős Equip metódusát, melyben értesíti a Game osztályt, annak egy új metódusával (FlareGunPartFound), hogy megtalálták. A Game eltárolja a még megtalálendő darabok számát, így az IceField CountGunParts metódusára nincs szükség.

6.3 Értékelés

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

6.4 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2020.03.25. 19:00	1 óra	Karmacsi Suciu Seres Takács Bartsch	Értekezlet. Döntés: Feladatok felosztása, egységes kiírási sablon kialakítása
2020.03.28. 16:00	1 óra	Karmacsi Suciu Seres Takács	Megbeszélés. Részletek egyeztetése.
2020.03.28. 17:00	2 óra	Karmacsi	Game osztály függvényei, fordítás és futtatás leírása. 6.1.2, 6.1.3
2020.03.28. 17:00	2 óra	Takács	Icefield osztály
2020.03.29. 12:15	4 óra	Bartsch	Skeleton osztály
2020.03.29. 16:00	3 óra	Suciu	Player osztály
2020.03.29. 17:00	3 óra	Seres	Item osztály
2020.03.29. 18:00	5 óra	Takács Bartsch Seres Karmacsi Suciu	Hibakeresés, menü tervezése, dokumentum szerkesztése
2020.03.30 11:00	2 óra	Takács Bartsch Karmacsi Suciu	Dokumentum véglegesítése, menü for