

## 5. Szkeleton tervezése

53 – kedvenc\_csapatom

Konzulens:

Potyók Csaba

### Csapattagok

Fazekas Bence Mihály	W0TH54	bencemisi2003@gmail.com
Molnár Botond Kristóf	H1XYPA	molnarboti2003@gmail.com
Simon Tímea	SZFS1V	simontiti1109@gmail.com
Juhász Gábor	VA2469	ju.gabo14@gmail.com
Rimmel Botond	DMPMNZ	rimmelbotond@gmail.com

2024-03-17

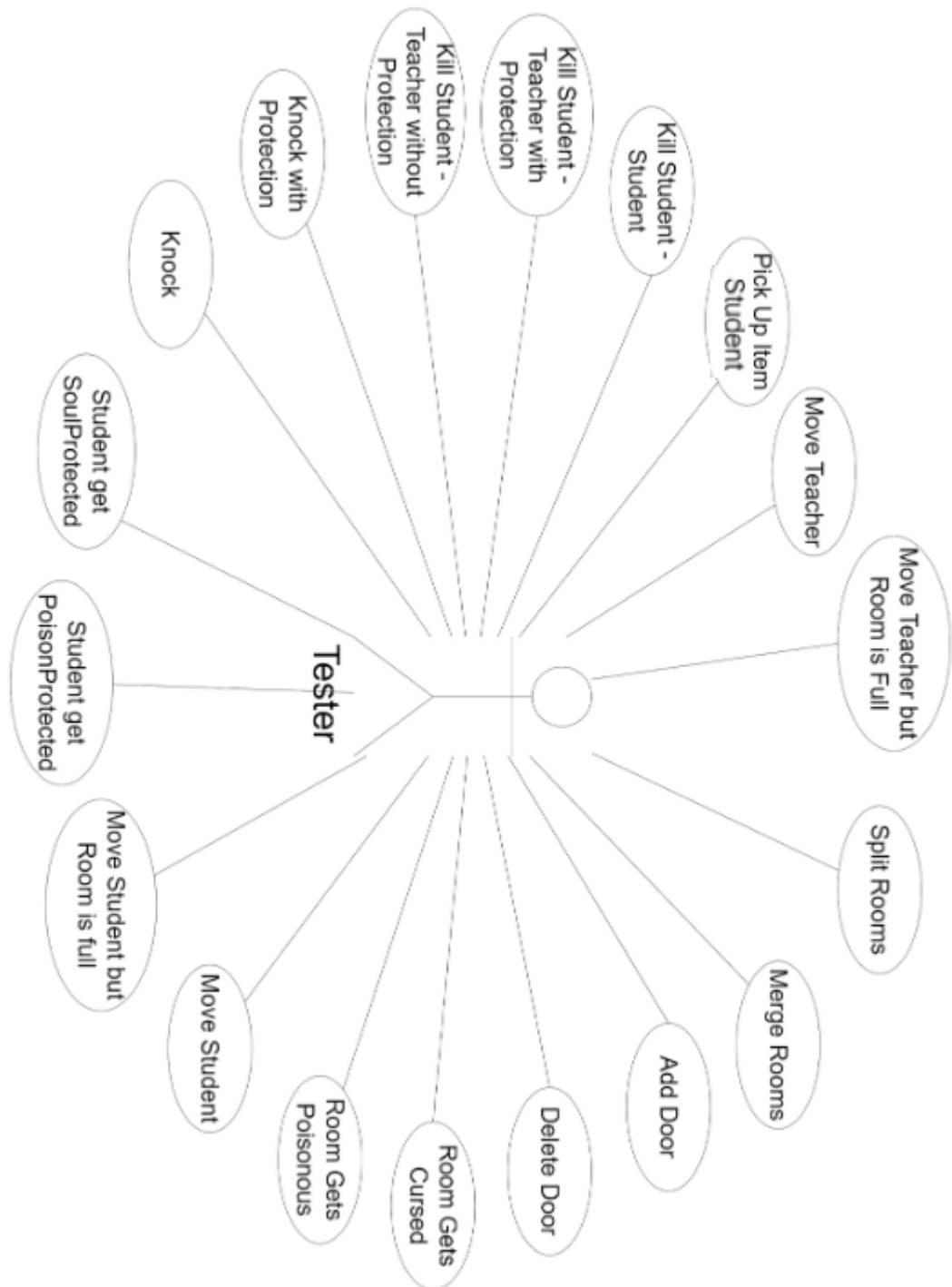
## 5. Szkeleton tervezése

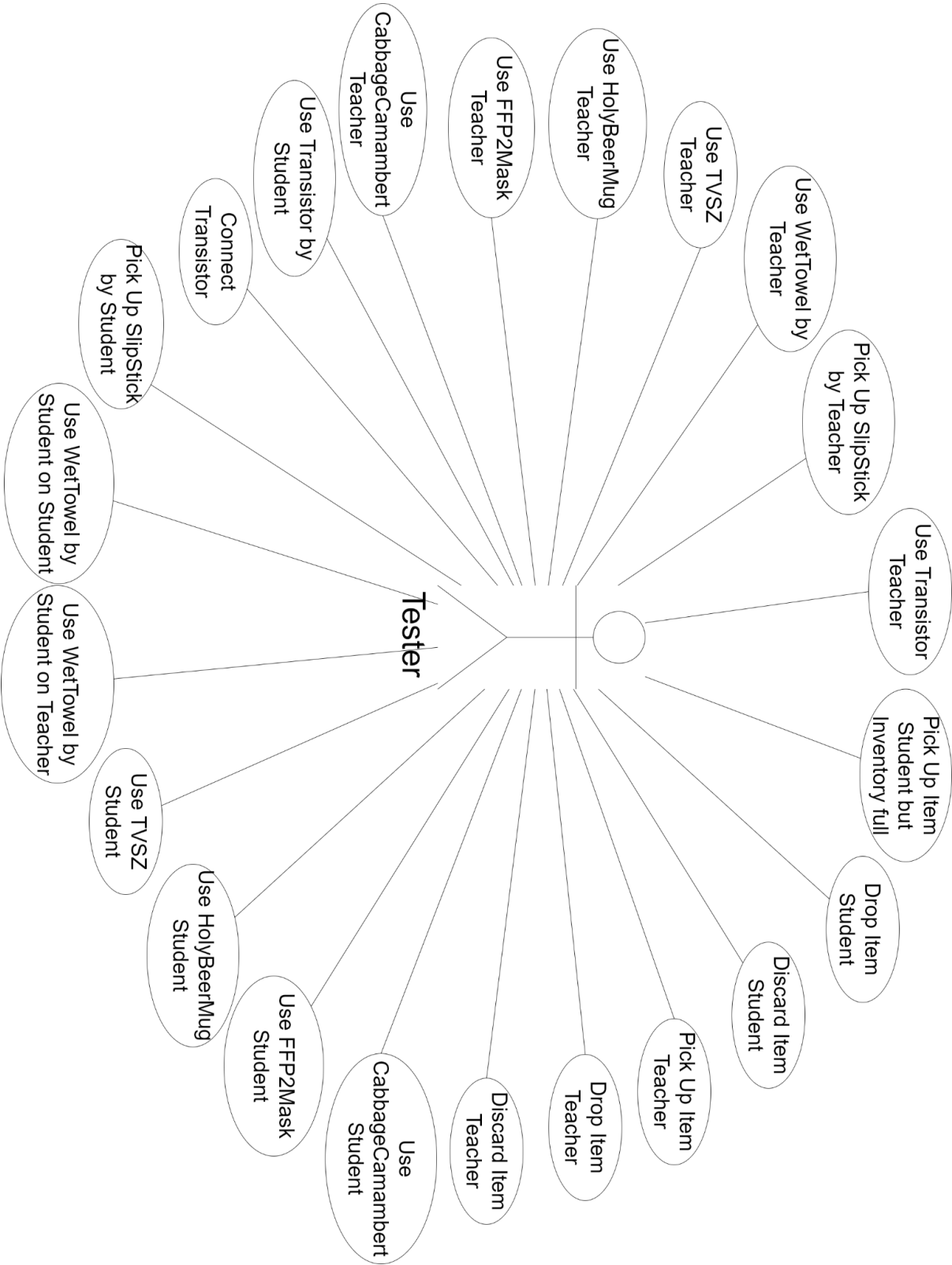
### 5.1 A szkeleton modell valóságos use-case-ei

1. Split Rooms capacity
2. Merge Rooms delete
3. Add Door Done
4. Delete Door Done
5. Room Gets Cursed
6. Room Gets Poisonous
7. Move Student
8. Move Student but Room is full
9. Move Teacher
10. Move Teacher but Room is full
11. Student get PoisonProtected
12. Student get SoulProtected
13. Knock
14. Knock with Protection
15. Kill Student - Teacher without Protection
16. Kill Student - Teacher with Protection
17. Kill Student - Student
18. Pick Up Item Student
19. Pick Up Item Student but Inventory full
20. Drop Item Student
21. Discard Item Student
22. Pick Up Item Teacher
23. Drop Item Teacher
24. Discard Item Teacher
25. Use CabbageCamambert Student
26. Use FFP2Mask Student
27. Use HolyBeerMug Student
28. Use TVSZ Student
29. Use WetTowel by Student on Teacher
30. Use WetTowel by Student on Student
31. Pick Up SlipStick by Student
32. Connect Transistor
33. Use Transistor by Student
34. Use CabbageCamambert Teacher
35. Use FFP2Mask Teacher
36. Use HolyBeerMug Teacher
37. Use TVSZ Teacher
38. Use WetTowel by Teacher
39. Pick Up SlipStick by Teacher
40. Use Transistor Teacher

### 5.1.1 Use-case diagram

A use case diagramot két részre szedtük a jobb olvashatóság és kialakítás érdekében.





### 5.1.2 Use-case leírások

<b>Use-case neve</b>	Split Rooms
<b>Rövid leírás</b>	Egy, a labirintusban lévő szoba két másikra osztódik szét, olyan módon, ahogyan a követelményekben lefektettük.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A szoba kettéosztódik. A keletkező szoba a követelményeknek megfelelő módon létrejön.</li> <li>2. A két szoba közé ajtó helyeződik</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Merge Rooms
<b>Rövid leírás</b>	Egy, a labirintusban lévő két szoba egyesül egygyé, olyan módon, ahogyan a követelményekben lefektettük.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Létrehozuk az új szobát a követelményeknek megfelelő módon.</li> <li>2. Az egyesülő szobák törlődnek</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Add Door
<b>Rövid leírás</b>	Az elátkozott típusú szobában megjelenik egy ajtó, melyet használhatnak a karakterek a lépések során.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A szobában megjelenik egy új ajtó és így szomszédos lesz egy másik szobával.</li> <li>2. A másik szoba értesül erről és tudni fog az új ajtóról.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Delete Door
<b>Rövid leírás</b>	Az elátkozott típusú szobában eltűnik egy ajtó, így azt a karakterek már nem használhatják a lépések során.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A szoba megnézi van-e még ajtaja.</li> <li>2. Amennyiben van, akkor a szobához tartozó ajtó eltűnik, a követelményekben lefektetett módon.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Room Gets Cursed
<b>Rövid leírás</b>	A szoba elátkozott típusúvá válik.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A szoba tulajdonságai közé bekerül az elátkozott tulajdonság.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Room Gets Poisonous
<b>Rövid leírás</b>	A szoba típusa mérgezővé válik.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A szoba tulajdonságai közé bekerül az mérgező tulajdonság.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Move Student
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató a jelenlegi szobájából egy másik, azzal szomszédos olyan szobába lép.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A hallgató megnézi, hogy a jelenlegi szobájából hova mely másik(ok)ba vezet ajtó</li> <li>2. A kiválasztott szobában tartózkodó karakterek száma kevesebb mint a szoba befogadóképessége</li> <li>3. A hallgató a másik szobába lép.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Move Student but room is full
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató a jelenlegi szobájából egy másik, azzal szomszédos olyan szobába lép de abban a szobában annyi karakter tartózkodik amennyi a szoba befogadóképessége.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A hallgató megnézi, hogy a jelenlegi szobájából hova mely másik(ok)ba vezet ajtó</li> <li>2. A kiválasztott szobában tartózkodó karakterek száma egyenlő a szoba befogadóképességével</li> <li>3. A hallgató nem lép a másik szobába.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Move Teacher
<b>Rövid leírás</b>	Az oktató a jelenlegi szobájából egy másik, azzal szomszédos olyan szobába lép.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Az oktató megnézi, hogy a jelenlegi szobájából hova mely másik(ok)ba vezet ajtó.</li> <li>2. A kiválasztott szobában tartózkodó karakterek száma kevesebb mint a szoba befogadóképessége</li> <li>3. Az oktató a másik szobába lép.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Move Teacher but Room is full
<b>Rövid leírás</b>	Az oktató a jelenlegi szobájából egy másik, azzal szomszédos olyan szobába lép, de abban a szobában annyi karakter tartózkodik amennyi a szoba befogadóképessége.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Az oktató megnézi, hogy a jelenlegi szobájából hova mely másik(ok)ba vezet ajtó</li> <li>5. A kiválasztott szobában tartózkodó karakterek száma egyenlő a szoba befogadóképességével</li> <li>6. Az oktató nem lép a másik szobába.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Student get PoisonProtected
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató az FFP2-es maszk használatával védetté válik a mérgezés ellen.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A hallgató eszköztárában van FFP2-es maszk.</li> <li>2. A hallgató használja a maszkot.</li> <li>3. A hallgató védetté válik a mérgezés ellen.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Student get SoulProtected
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató a TVSZ vagy a szent söröspohár használatával védetté válik az oktatók támadásai ellen.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A hallgató eszköztárában van Tvsz vagy Szent söröspohár.</li> <li>2. A hallgató használja a két tárgy valamelyikét.</li> <li>3. A hallgató védetté válik az oktatók támadásai ellen.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Knock
<b>Rövid leírás</b>	A karakter belép egy olyan szobába amely mérgező, vagy a szoba amelyben tartózkodik mérgezővé válik. A karakter nem védett a mérgezés ellen ezért a mérgező szoba hatására a karakter az eszméletét veszti.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A karakter kapcsolatba kerül egy szobával amely mérgező.</li> <li>2. A karakter nem védett mérgezés ellen.</li> <li>3. A karakter eszméletét veszti.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Knock with Protection
<b>Rövid leírás</b>	A karakter belép egy olyan szobába amely mérgező, vagy a szoba amelyben tartózkodik mérgezővé válik. A karakter védett a mérgezés ellen ezért nem történik a karakterrel semmi.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A karakter kapcsolatba kerül egy szobával amely mérgező.</li> <li>2. A karakter védett a mérgezés ellen.</li> <li>3. A karakter nem veszti eszméletét.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Kill Student - Teacher without Protection
<b>Rövid leírás</b>	Az oktató megöli a vele egy szobában lévő olyan hallgatókat, akik nem védettek az oktató támadásai ellen.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Az oktató egy szobába kerül egy vagy több hallgatóval.</li> <li>2. Az oktató megöli hallgatókat.</li> <li>3. A megölt hallgatók kiesnek a játékból</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Kill Student - Teacher with Protection
<b>Rövid leírás</b>	Az oktató megpróbálja megölni a vele egy szobába került hallgatókat, de a hallgatók védettek az oktató támadásai ellen.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Az oktató egy szobába kerül egy vagy több hallgatóval.</li> <li>2. Az oktató megpróbálja megölni a hallgatókat.</li> <li>3. A hallgatók nem halnak meg, továbbra is játékban maradnak.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Kill Student - Student
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató megpróbálja megölni a vele egy szobába került oktatókat.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A hallgató egy szobába kerül egy vagy több oktatóval.</li> <li>2. A hallgató megpróbálja megölni az oktatókat.</li> <li>3. Az oktatók nem halnak meg, továbbra is játékban maradnak.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Pick Up Item Student
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató felvesz egy tárgyat.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A hallgató megvizsgálja, hogy az eszköztárában van-e elég hely a tárgy felvételéhez.</li> <li>2. Amennyiben van, felveszi a tárgyat.</li> <li>3. A szobából a tárgy eltűnik</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Pick Up Item Student but Inventory Full
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató felvesz egy tárgyat.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A hallgató megvizsgálja, hogy az eszköztárában van-e elég hely a tárgy felvételéhez.</li> <li>2. Amennyiben nincs, nem veszi fel a tárgyat.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Drop Item Student
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató lerak egy tárgyat.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A hallgató leteszi a tárgyat.</li> <li>2. A hallgató eszköztárából kikerül a tárgy, mert leteszi a szobába.</li> </ol>



<b>Use-case neve</b>	Discard Item Student
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató az eszköztárában lévő tárgyat elégeti.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. A hallgató elégeti a tárgyat.

<b>Use-case neve</b>	Pick Up Item Teacher
<b>Rövid leírás</b>	Az oktató felvesz egy tárgyat.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. A tárgyat az oktató felveszi, így a tárgy már nem lesz az adott szobában. 2. Az oktató a felvett tárgyat és elégeti.

<b>Use-case neve</b>	Drop Item Teacher
<b>Rövid leírás</b>	Az oktató letesz egy nála levő tárgyat.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. Az oktató leteszi a tárgyat abba a szobába, ahol tartózkodik.

<b>Use-case neve</b>	Discard Item Teacher
<b>Rövid leírás</b>	Az oktató elégeti az egyik nála levő tárgyat.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. Az oktató a kiválasztott tárgyat elégeti.

<b>Use-case neve</b>	Use CabbageCamambert Student
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató felhasználja az eszköztárában lévő dobozolt káposztás camambert.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. A hallgató felhasználja a dobozolt káposztás camambert tárgyat. 2. A szoba, ahol a hallgató tartózkodik, gázos szoba lesz. 3. A dobozolt káposztás camambert elég.

<b>Use-case neve</b>	Use FFP2Mask Student
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató felhasználja az eszköztárában lévő FFP2Mask tárgyat.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. A hallgató felhasználja az FFP2Mask tárgyat. 1. A hallgató védeltséget élvez a mérges gázzal teli szobában a mérges gázzal szemben. 2. Az FFP2Mask használhatósága csökken. 3. Ha lejár az FFP2Mask tárgy használhatósági ideje, a tárgy elég.

<b>Use-case neve</b>	Use HolyBeerMug Student
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató felhasználja az eszköztárában lévő szent söröspoharat.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A hallgató felhasználja az eszköztárában lévő szent söröspoharat.</li> <li>2. A hallgató védettséget élvez a vele egy szobában tartózkodó oktatókkal szemben.</li> <li>3. Ha lejár a szent söröspohár használhatósági ideje, a tárgy elég.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Use TVSZ Student
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató felhasználja az eszköztárában lévő TVSZ tárgyat.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A hallgató felhasználja az eszköztárában lévő TVSZ tárgyat.</li> <li>2. A hallgató védettséget élvez a vele egy szobában tartózkodó oktatókkal szemben.</li> <li>3. A TVSZ használhatósági ideje csökken.</li> <li>4. Ha lejár a TVSZ használhatósági ideje, a tárgy elég, így kikerül a hallgató eszköztárából.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Use WetTowel by Student on Teacher
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató felhasználja az eszköztárában lévő nedves táblatörő rongyot egy vagy több oktatóval szemben.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A hallgató felhasználja az eszköztárában lévő nedves táblatörő rongy tárgyat.</li> <li>2. A hallgatóval egy szobában tartózkodó oktató(k) lebénul(nak).</li> <li>3. Ha lejár a nedves táblatörő rongy használhatósági ideje, a tárgy elég.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Use WetTowel by Student on Student
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató felhasználja az eszköztárában lévő nedves táblatörő rongyot egy vagy több hallgatóval szemben.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A hallgató felhasználja az eszköztárában lévő nedves táblatörő rongy tárgyat..</li> <li>2. A tárgy a hallgatókra nem lesz kihatással.</li> <li>3. Ha lejár a nedves táblatörő rongy használhatósági ideje, a tárgy elég.</li> </ol>

<b>Use-case neve</b>	Pick Up Slipstick by Student
----------------------	------------------------------

<b>Rövid leírás</b>	A hallgató felveszi a Logarléc tárgyat.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. A hallgató felveszi a Logarléc tárgyat. 2. A hallgató a Logarléccel megnyeri a játékot.

<b>Use-case neve</b>	Connect Transistor
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató az eszköztárában lévő két tranzisztort összekapcsolja.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. Amennyiben van két különböző tranzisztor, akkor összekapcsolja őket.

<b>Use-case neve</b>	Use Transistor by Student
<b>Rövid leírás</b>	A hallgató az eszköztárában lévő, korábban már egy másik tranzisztorttal összekapcsolt tranzisztort felhasznál.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. A hallgató felhasználja a tranzisztort. 2. A hallgató a tranzisztorttal korábban összekapcsolt és másik szobában elhelyezett tranzisztorhoz teleportál.

<b>Use-case neve</b>	Use CabbageCamambert Teacher
<b>Rövid leírás</b>	Az oktató az eszköztárában lévő dobozolt káposztás camambert felhasználja.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. Az oktató felhasználja a dobozolt káposztás camambert tárgyat, azonban annak semmilyen hatása nem lesz.

<b>Use-case neve</b>	Use FFP2Mask Teacher
<b>Rövid leírás</b>	Az oktató az eszköztárában lévő FFP2Mask tárgyat felhasználja.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. Az oktató felhasználja az FFP2Mask tárgyat, azonban annak semmilyen hatása nem lesz.

<b>Use-case neve</b>	Use HolyBeerMug Teacher
<b>Rövid leírás</b>	Az oktató az eszköztárában lévő HolyBeerMug tárgyat felhasználja.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. Az oktató felhasználja az HolyBeerMug tárgyat, azonban annak semmilyen hatása nem lesz.

<b>Use-case neve</b>	Use TVSZ Teacher
<b>Rövid leírás</b>	Az oktató az eszköztárában lévő TVSZ tárgyat felhasználja.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. Az oktató felhasználja az TVSZ tárgyat, azonban annak semmilyen hatása nem lesz.

<b>Use-case neve</b>	Use WetTowel by Teacher
<b>Rövid leírás</b>	Az oktató az eszköztárában lévő nedves táblatörő rongy tárgyat felhasználja.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. Az oktató felhasználja az WetTowel tárgyat, azonban annak semmilyen hatása nem lesz.

<b>Use-case neve</b>	Pick Up Slipstick by Teacher
<b>Rövid leírás</b>	Az oktató felveszi a Logarléc tárgyat.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. Az oktató felveszi az eszköztárába a Logarléc tárgyat. 2. Az oktató nem semmisíti meg, hanem adott időegység után leteszi.

<b>Use-case neve</b>	Use Transistor Teacher
<b>Rövid leírás</b>	Az oktató az eszköztárában lévő Transistor tárgyat felhasználja.
<b>Aktorok</b>	Tester
<b>Forgatókönyv</b>	1. Az oktató felhasználja a Transistor tárgyat, azonban annak semmilyen hatása nem lesz.

## 5.2 A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok

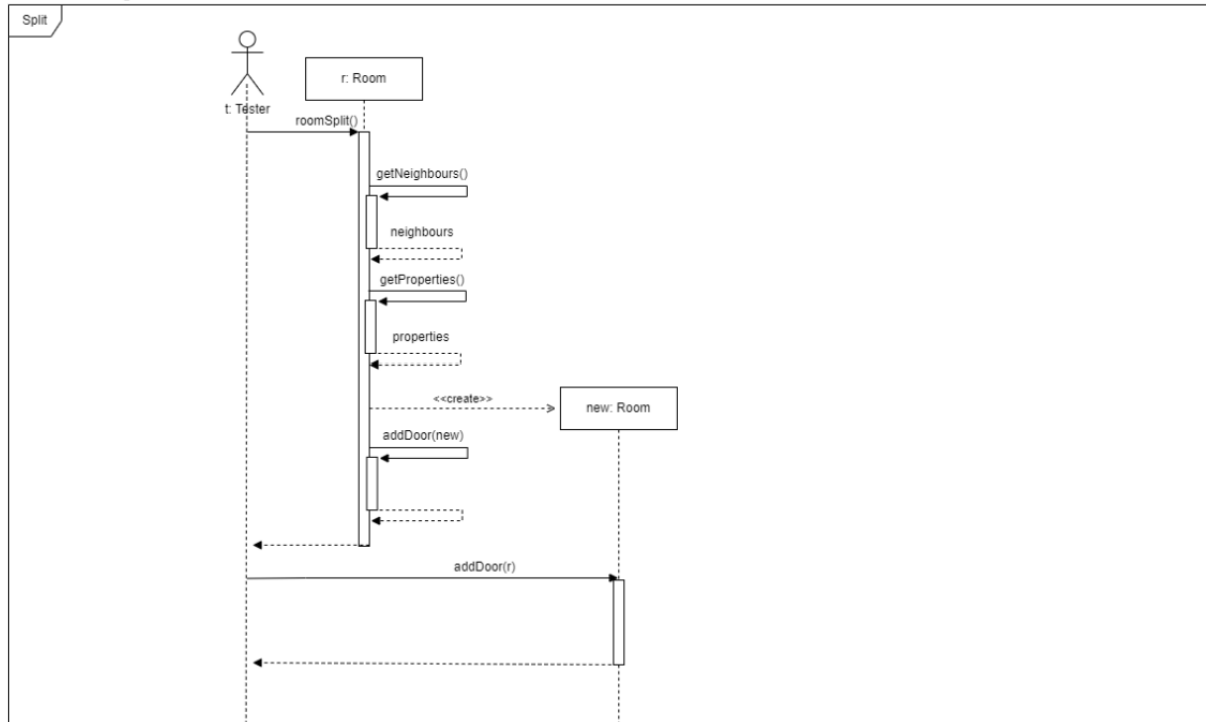
A 42 tesztet közül egyszerre egyet választhat a tesztelő. 1-42-ig kell megadni egy számot, más bemenetre nem reagál a program a 0 kivételével, ami hatására terminál a program.

Minden hívott függvény kiírja, a nevét és paramétereit, amikor meghívják (pl. fv(p1, p2), illetve kiírja a visszatérésének tényét, a visszatérés előtt (pl. fv returned). Ha a függvénynek van visszatérési értéke, azt is hozzáfűzi (pl. fv returned true).

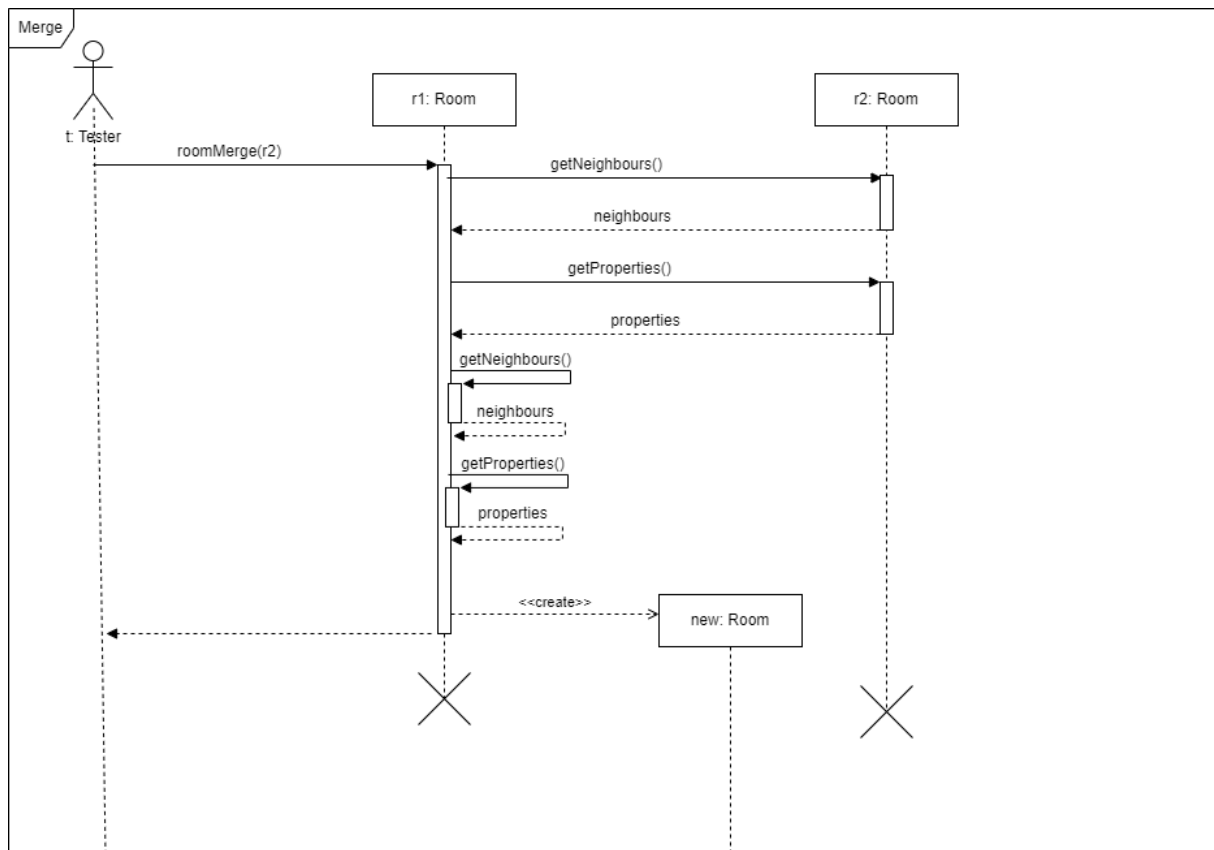
Azon tesztesetek esetén, amikor a tesztelőtől további bemenetre van szükség, addig nem kezdődik el a tesztet futása, amíg ezeket nem adja meg a tesztelő. Ezen bemeneti paraméterek karakterek lesznek, amiket a program jelezni fog, és el fogja magyarázni jelentésüket.

## 5.3 Szekvencia diagramok a belső működésre

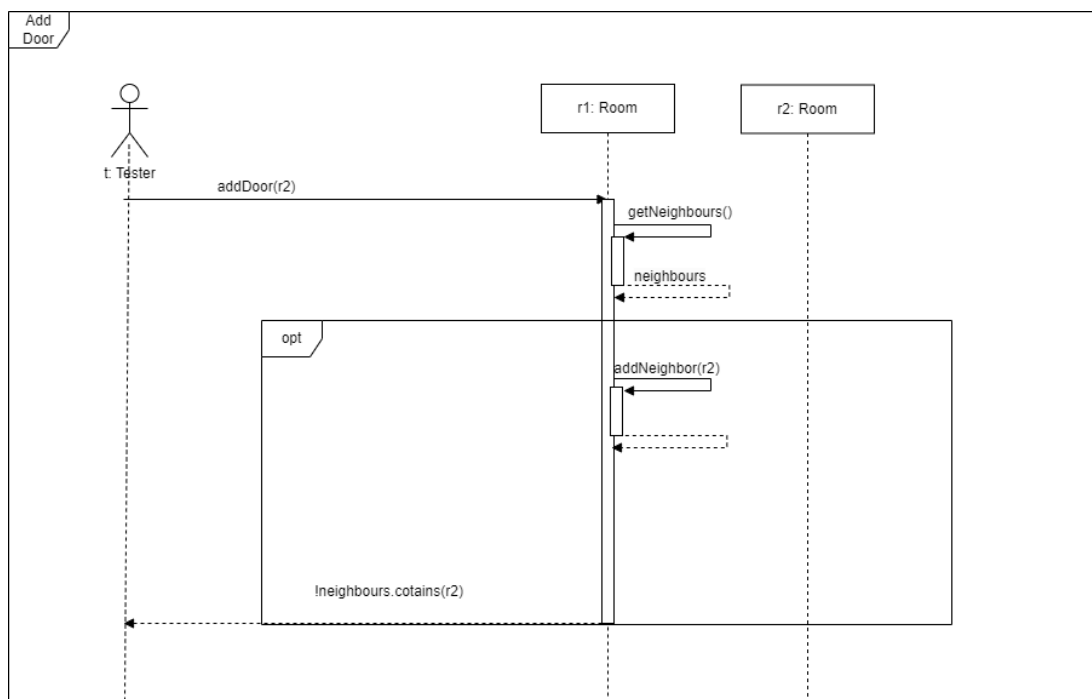
### 5.3.1. Split Rooms



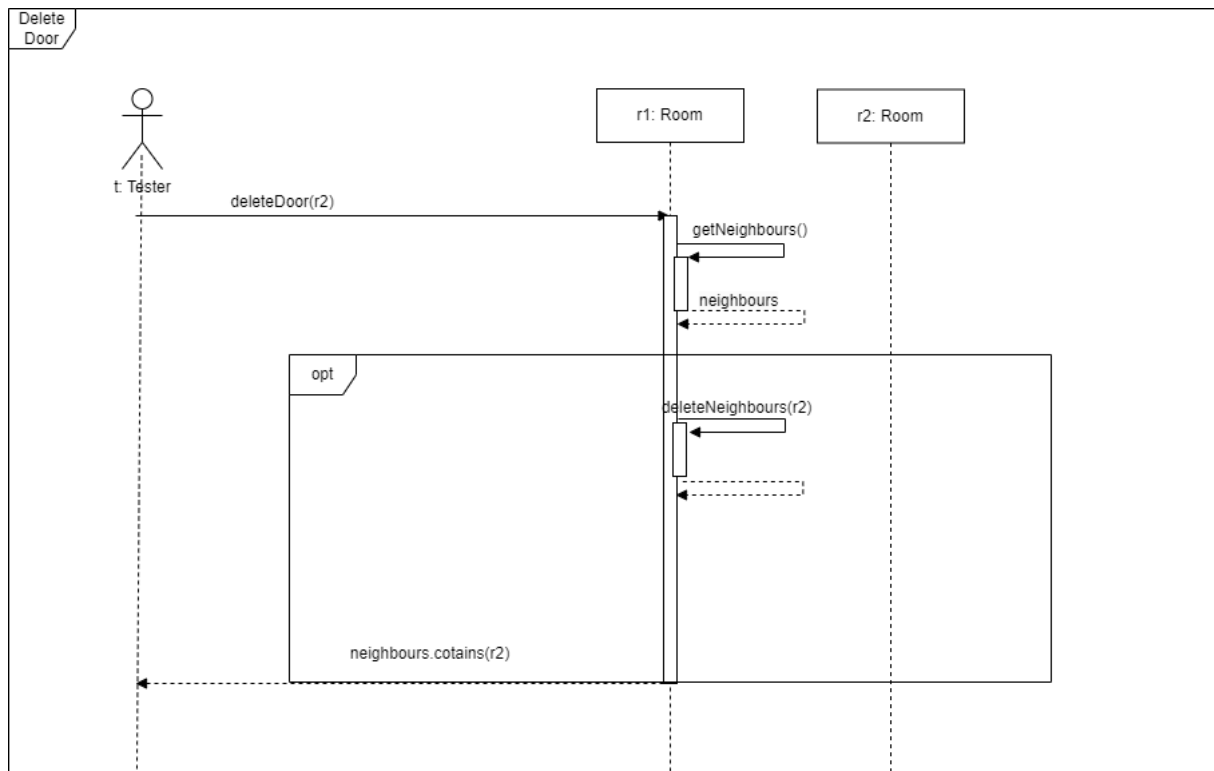
### 5.3.2. Merge Rooms



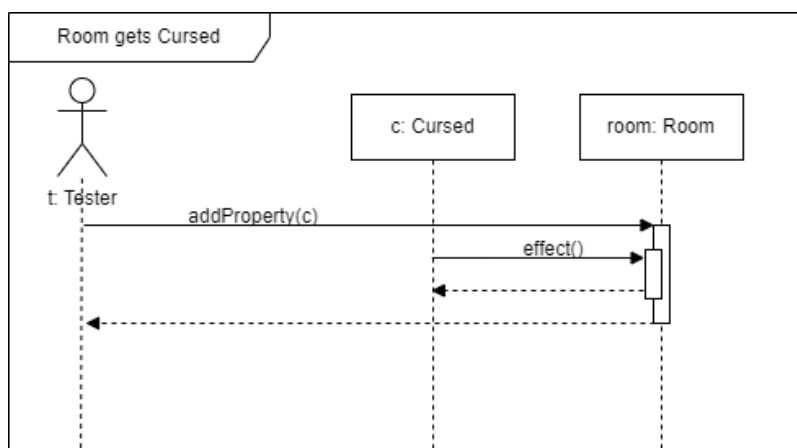
### 5.3.3 Add Door



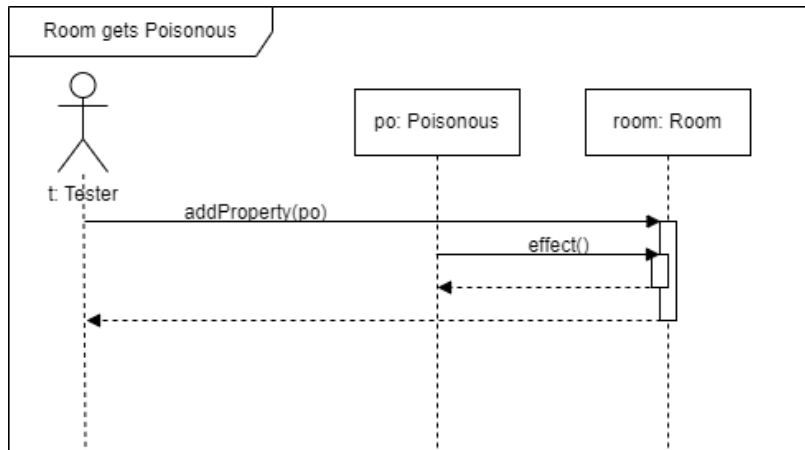
### 5.3.4 Delete Door



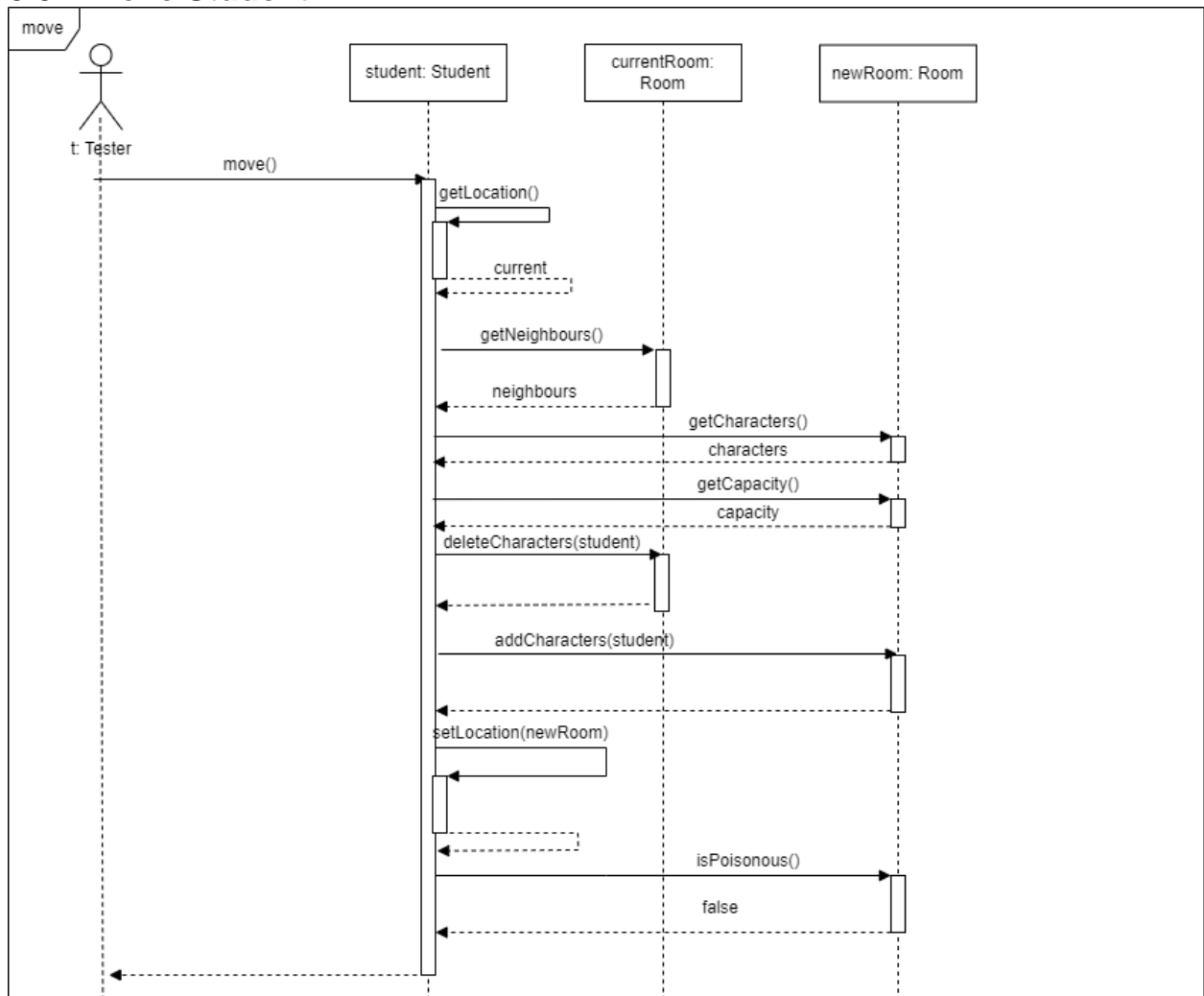
### 5.3.5 Room Gets Cursed



### 5.3.6 Room Gets Poisonous

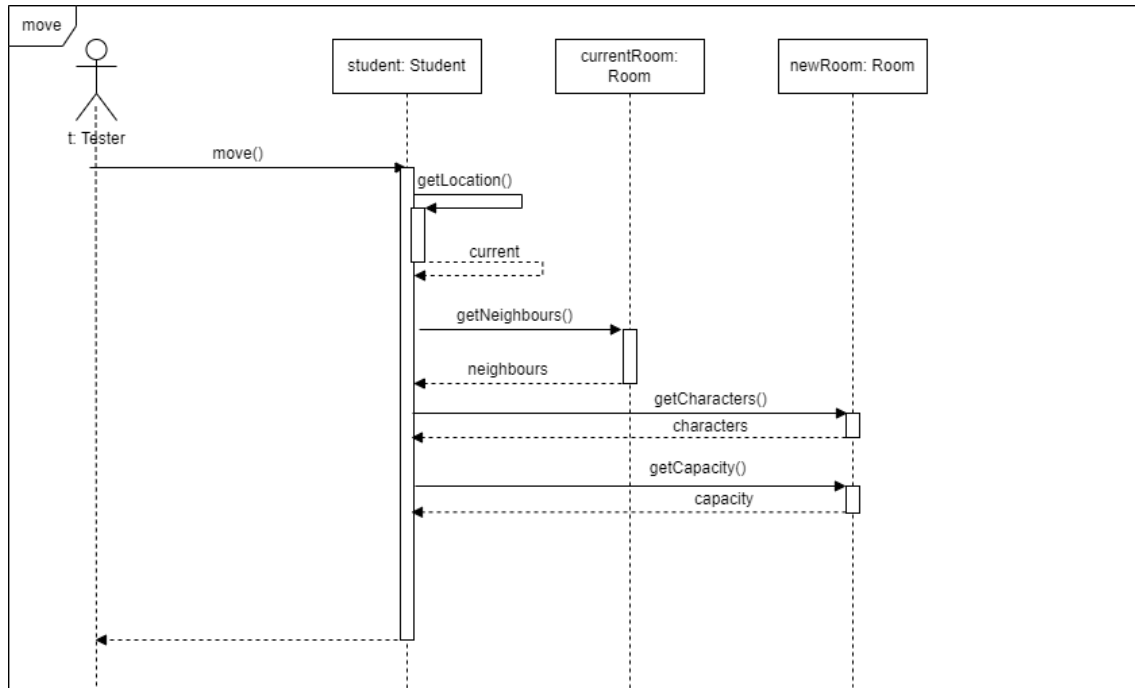


### 5.3.7 Move Student

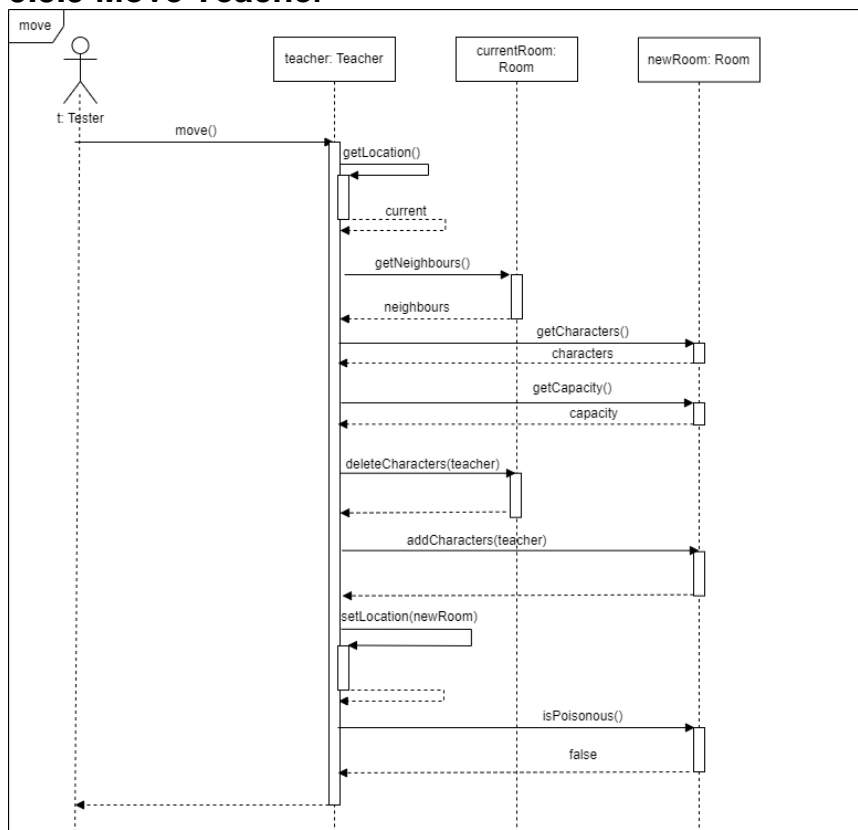




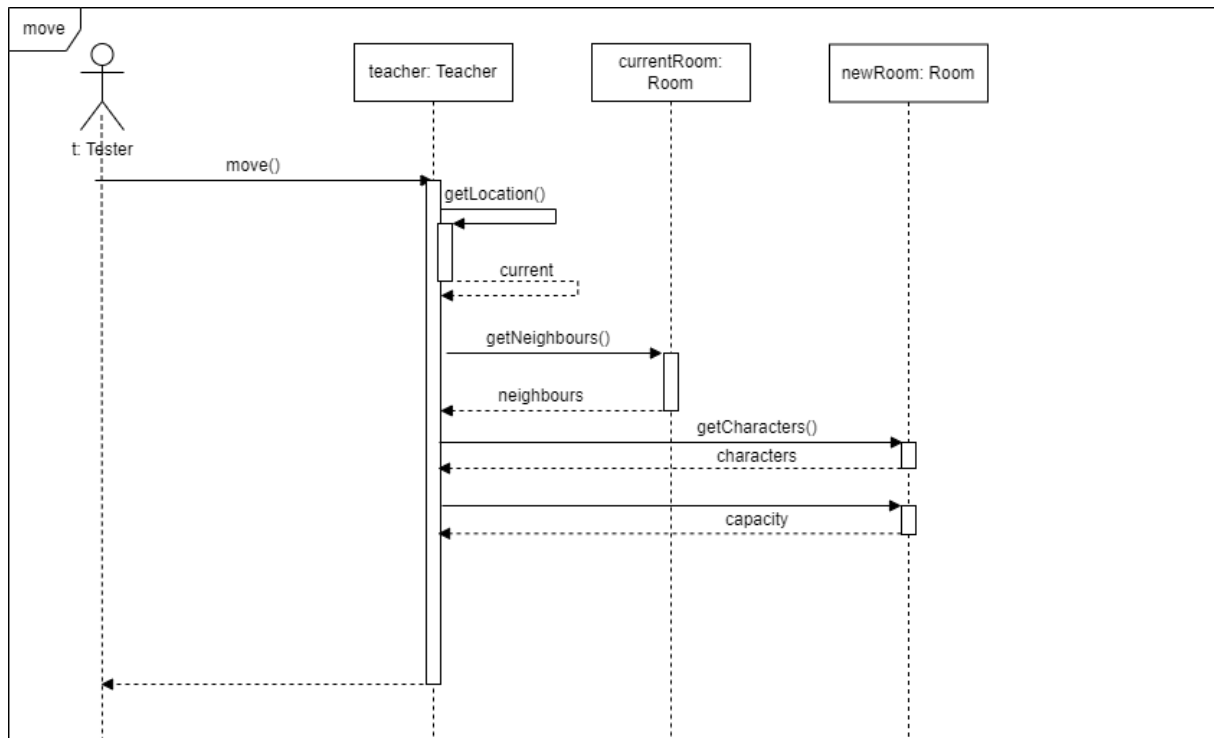
### 5.3.8 Move Student but Room is full



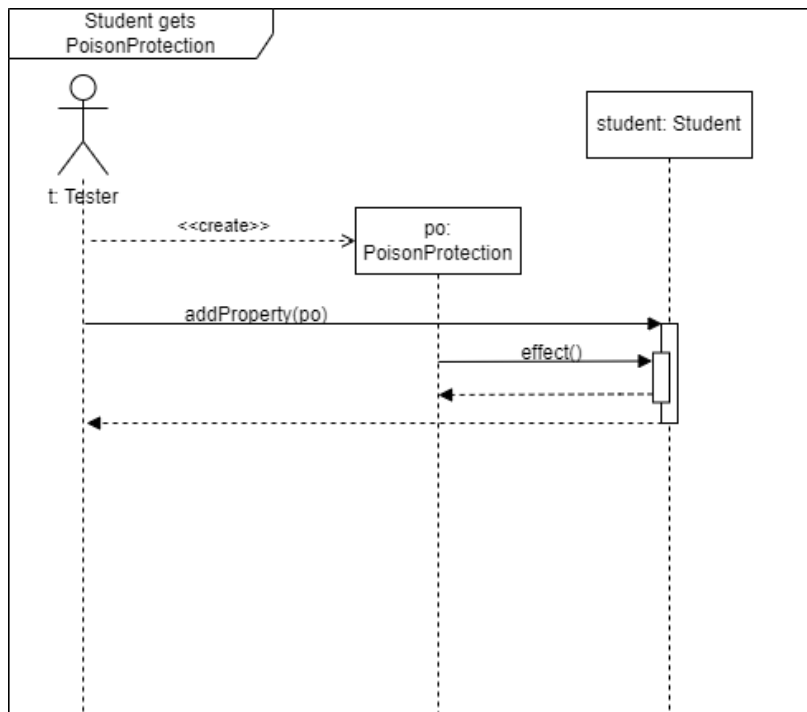
### 5.3.9 Move Teacher



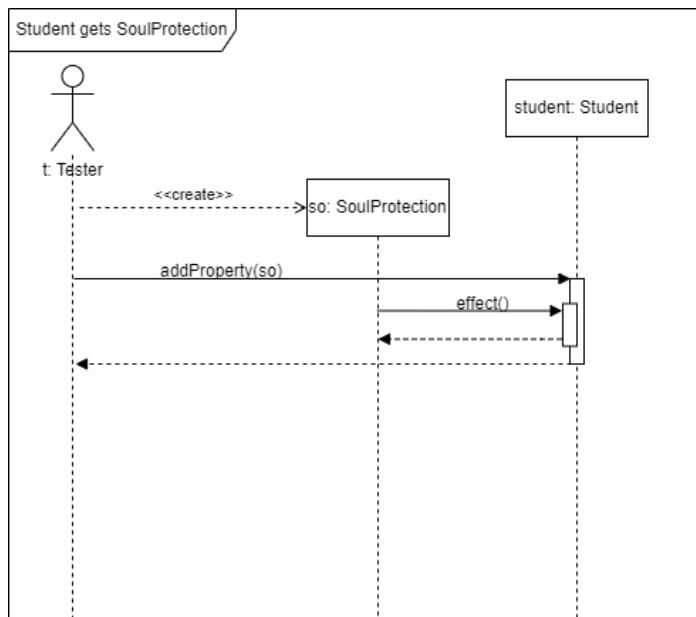
## 5.3.10 Move Teacher but room is full



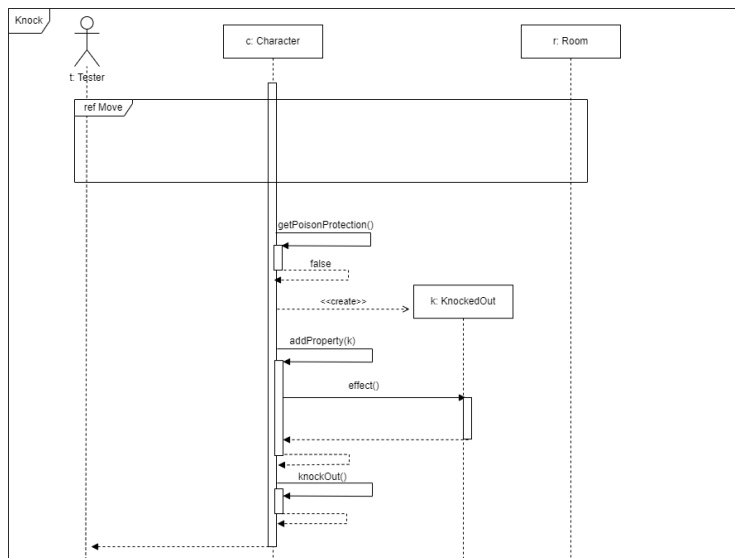
## 5.3.11 Student get PoisonProtected



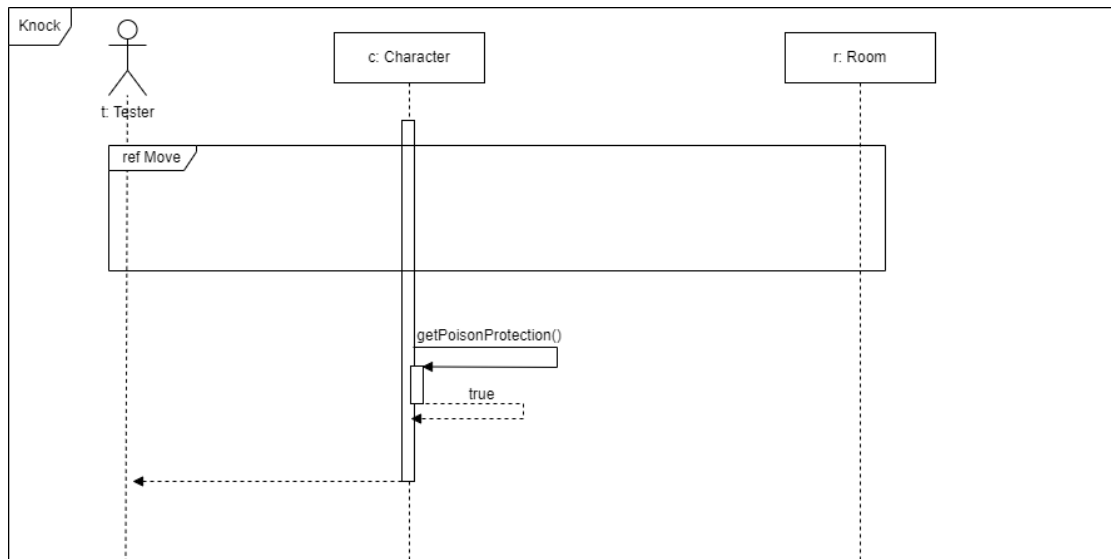
### 5.3.12 Student get SoulProtected



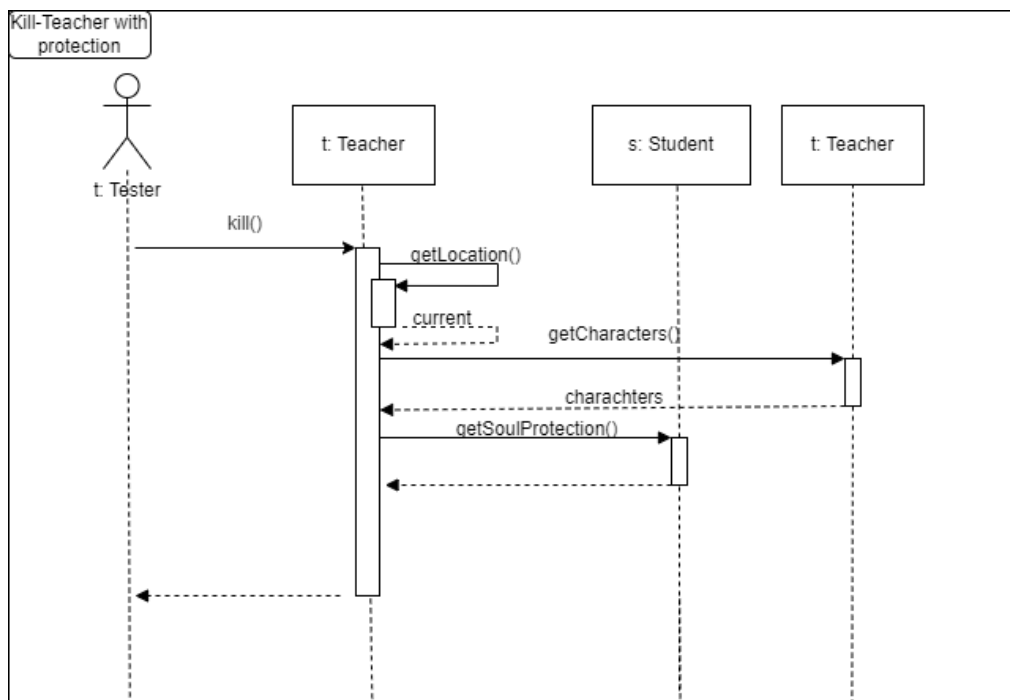
### 5.3.13 Knock

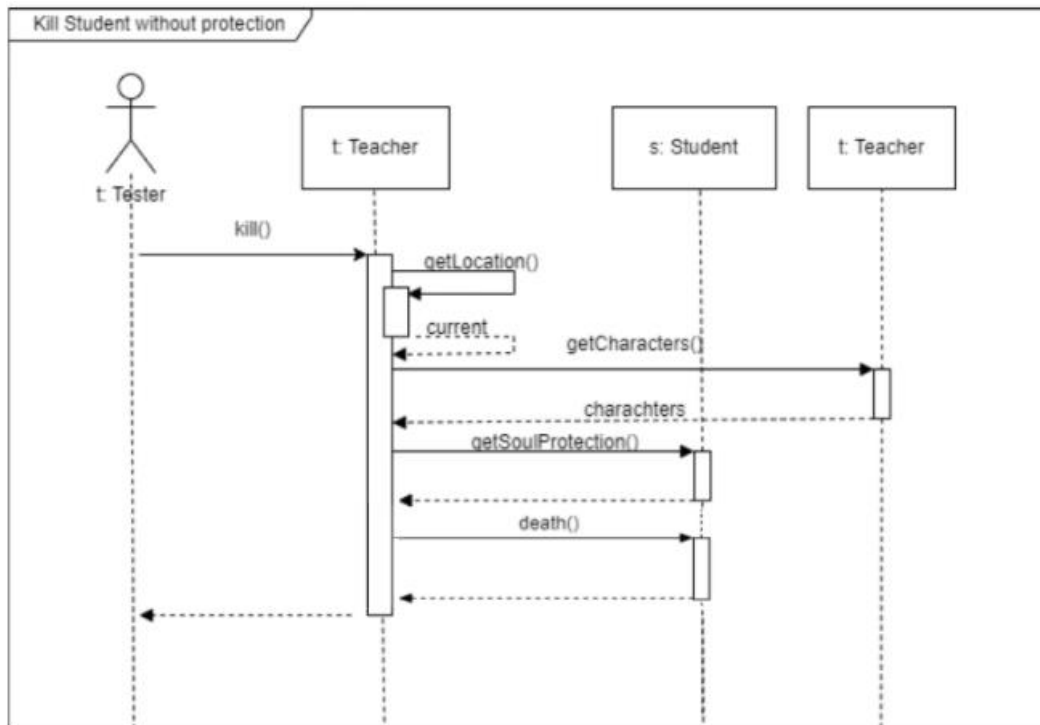
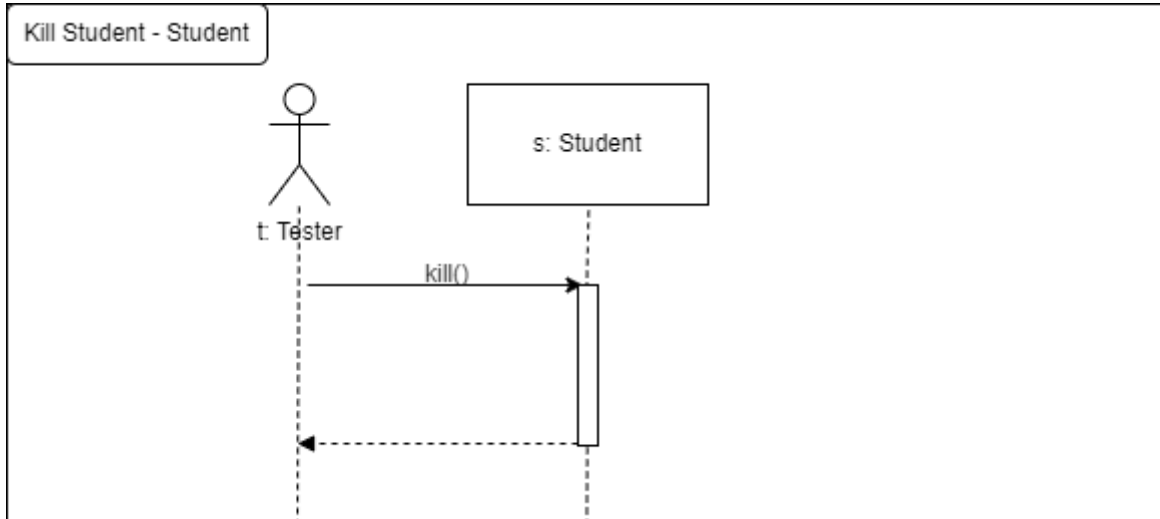


### 5.3.14 Knock with protection

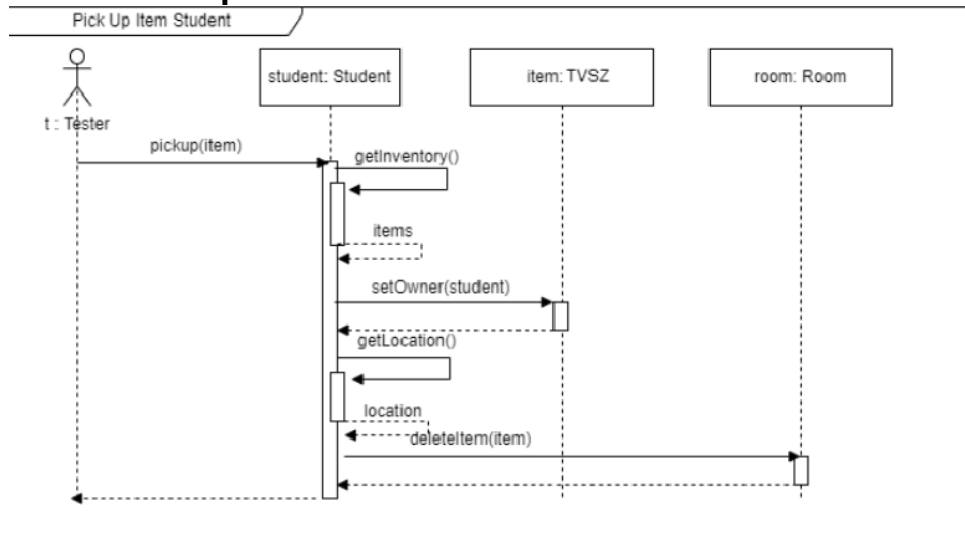


### 5.3.15 Kill Student - Teacher with protection

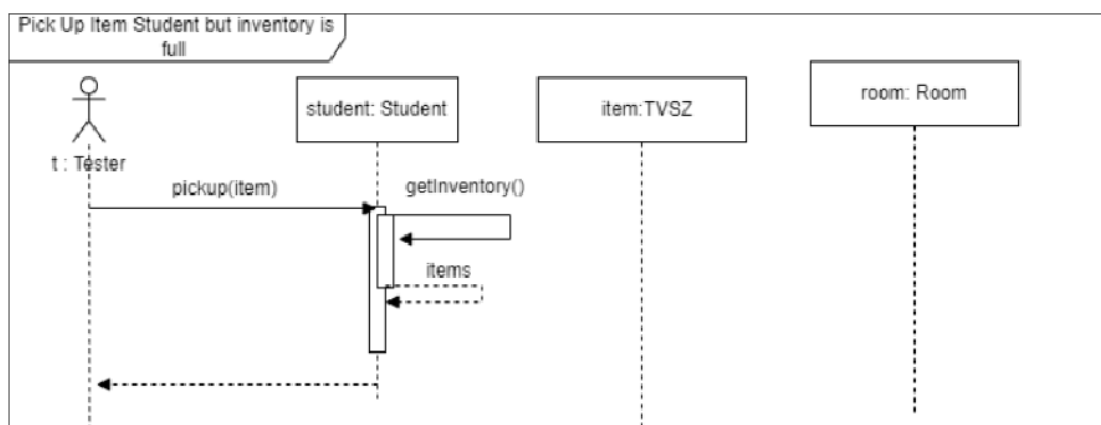


**5.3.16 Kill Student - Teacher without Protection****5.3.17 Kill Student - Student**

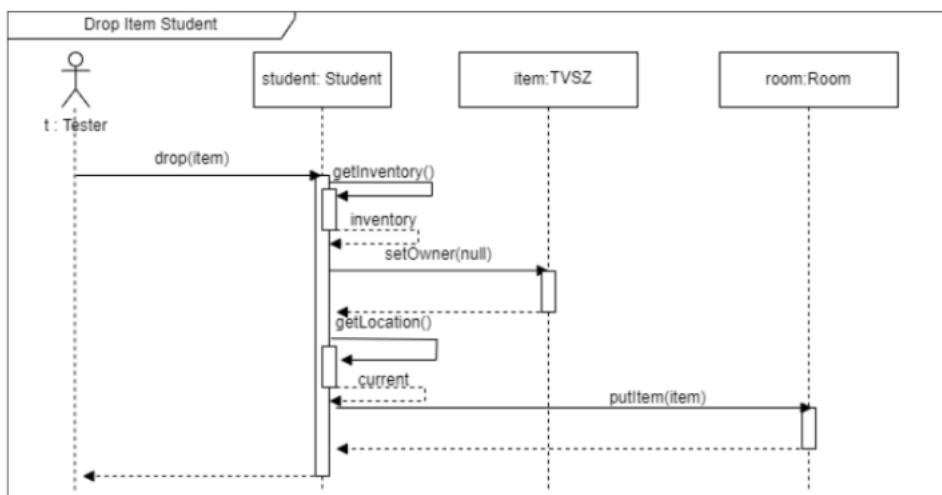
### 5.3.18 Pick Up Item Student



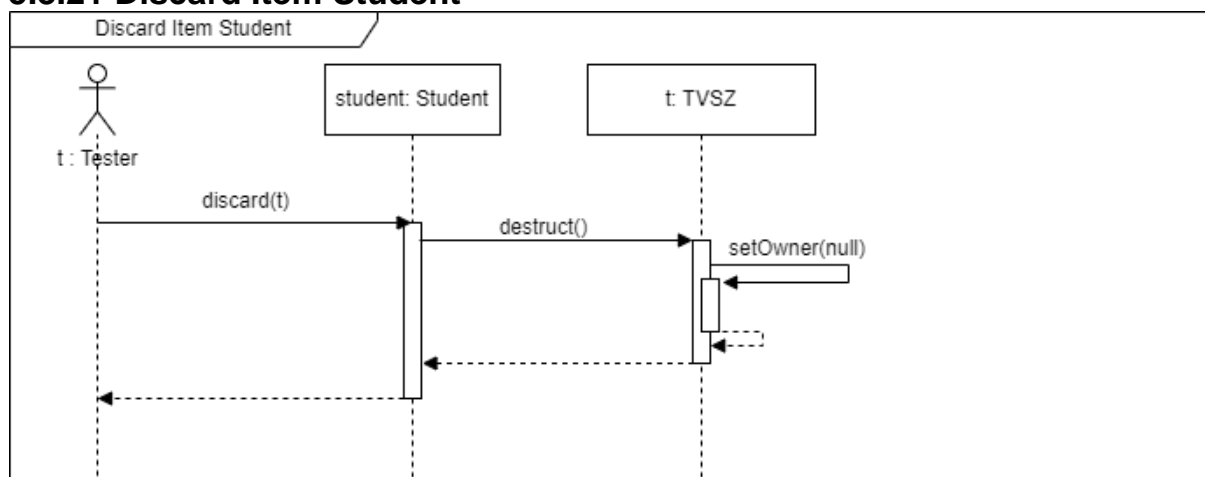
### 5.3.19 Pick Up Item Student but Inventory full



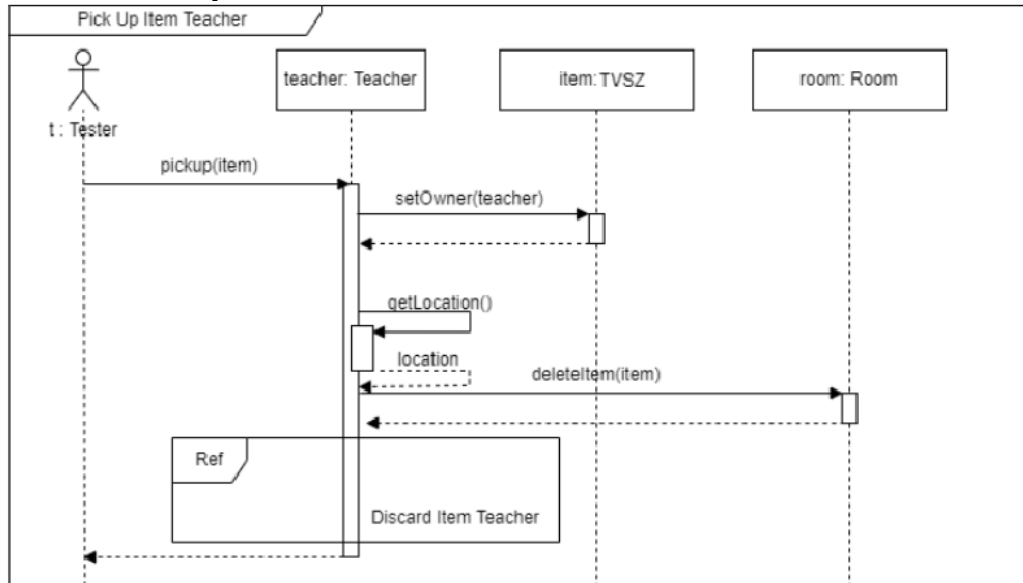
### 5.3.20 Drop Item Student



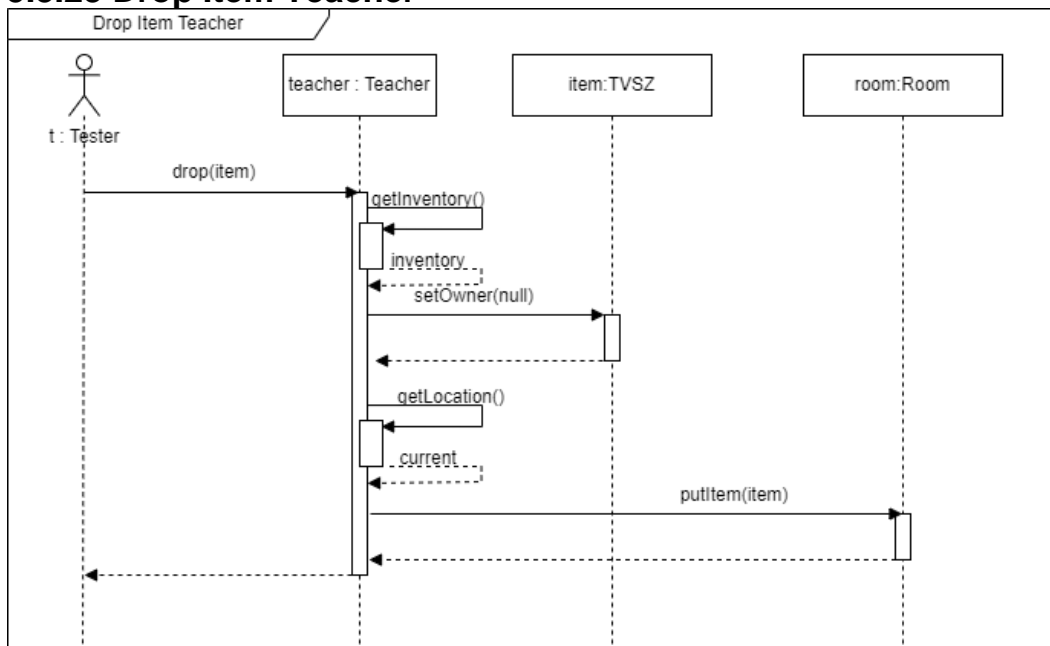
### 5.3.21 Discard Item Student



### 5.3.22 Pick Up Item Teacher

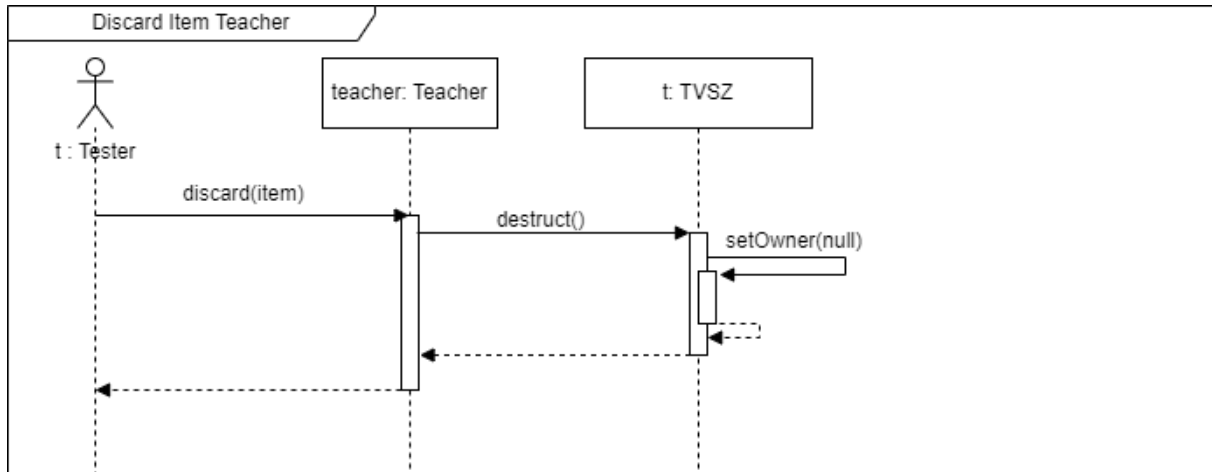


### 5.3.23 Drop Item Teacher

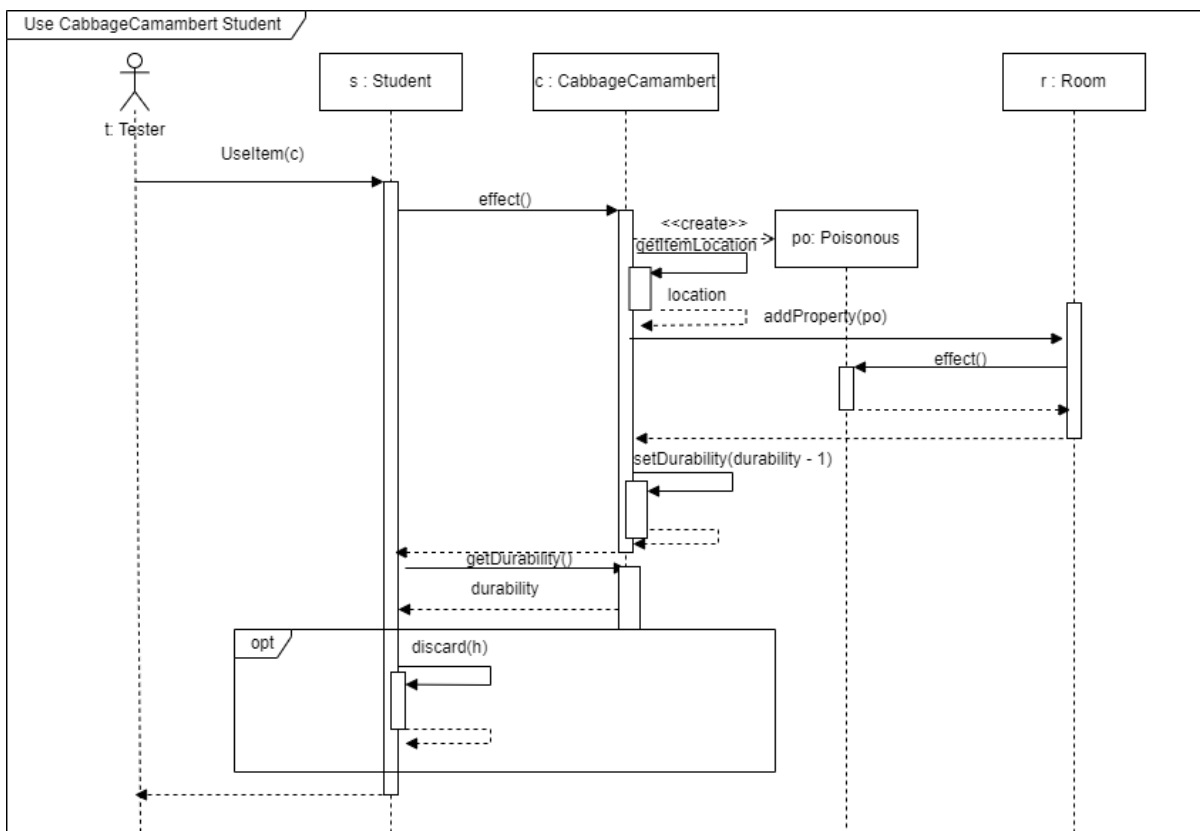




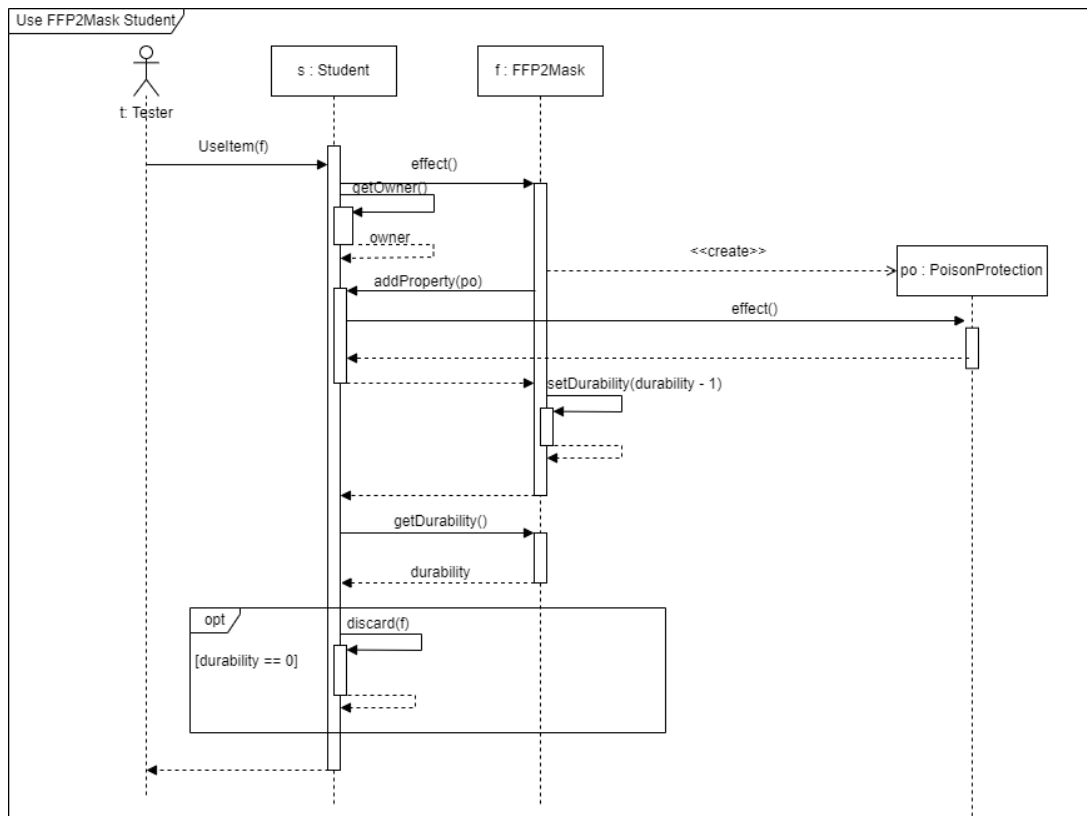
## 5.3.24 Discard Item Teacher



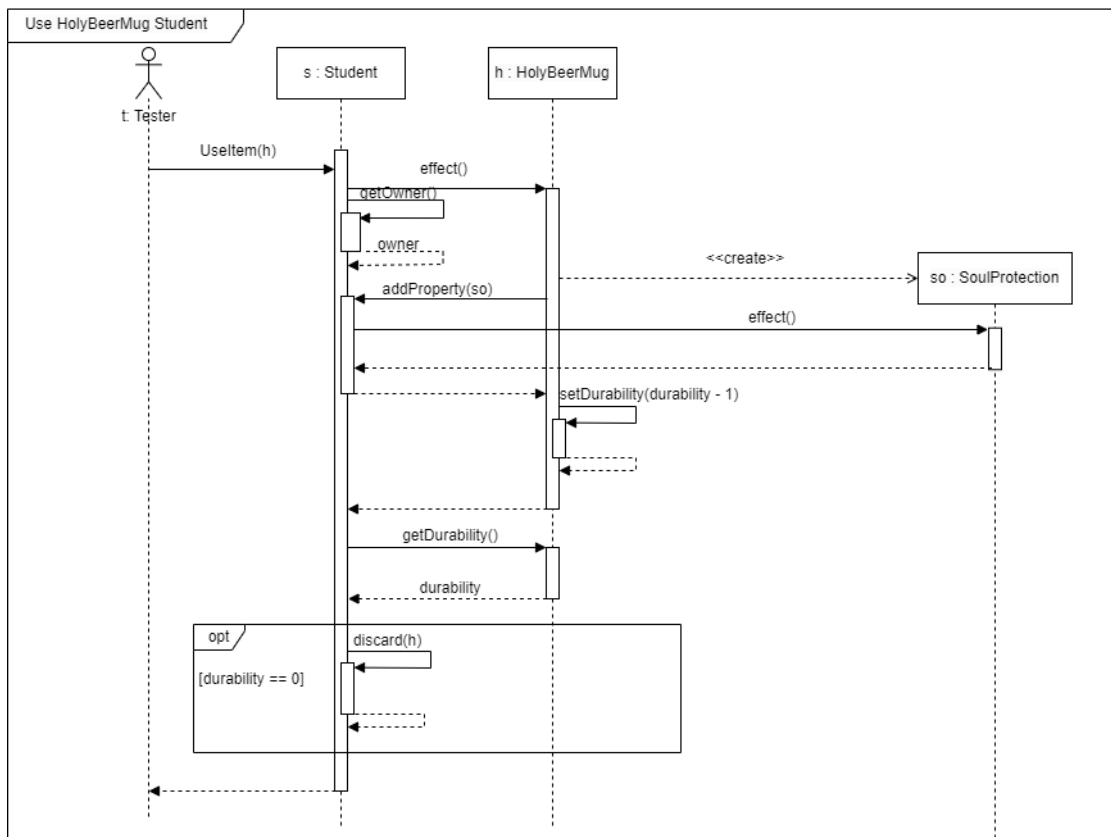
## 5.3.25 Use CabbageCamambert Student



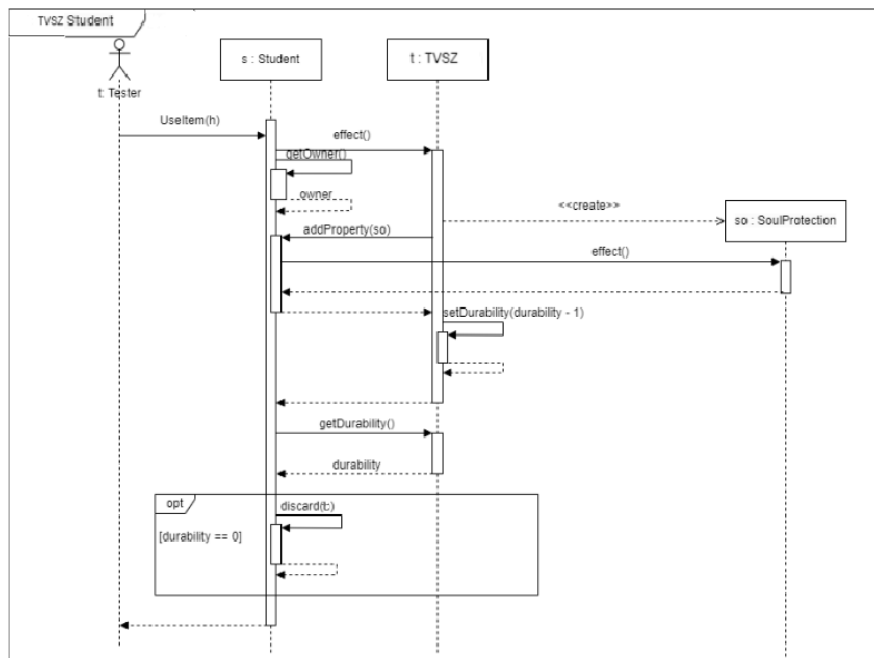
## 5.3.26 Use FFP2Mask Student



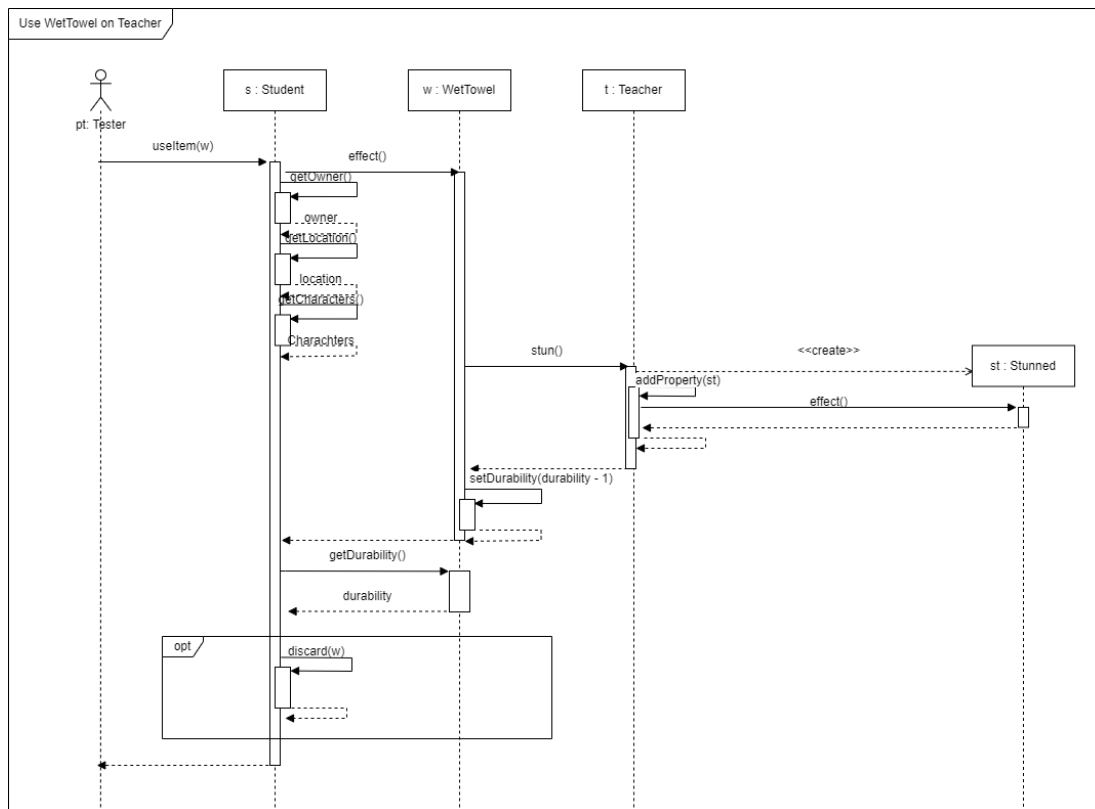
### 5.3.27 Use HolyBeerMug Student



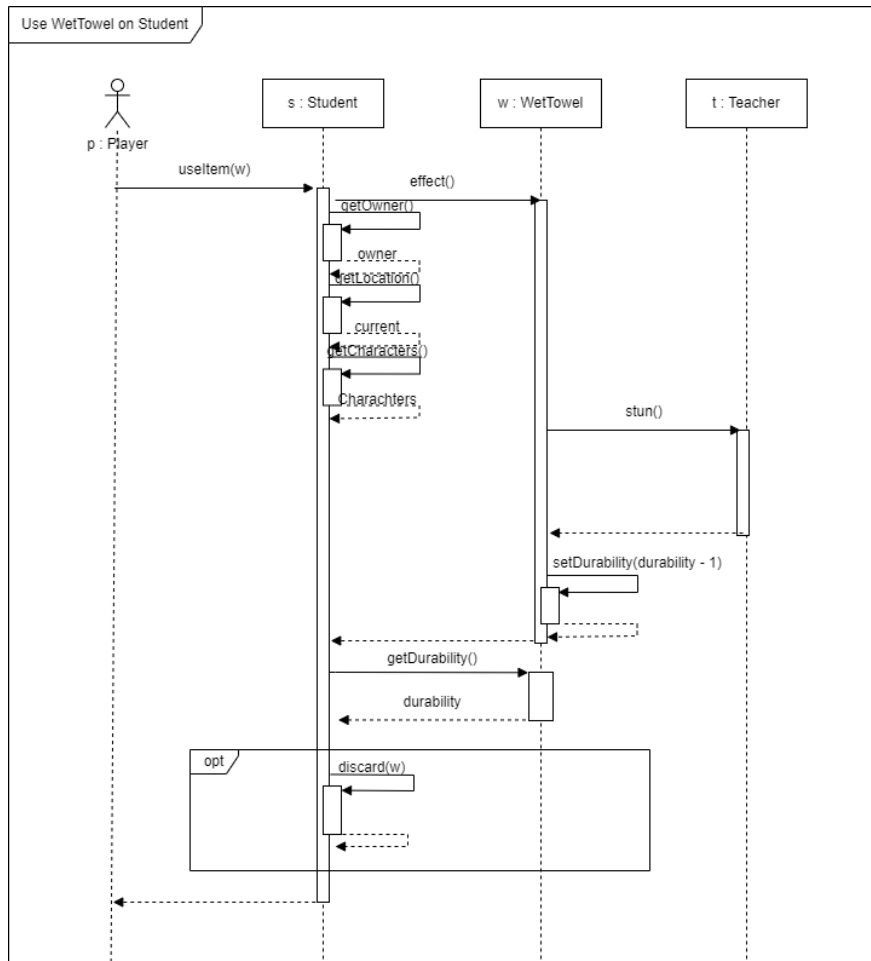
### 5.3.28 Use TVSZ Student



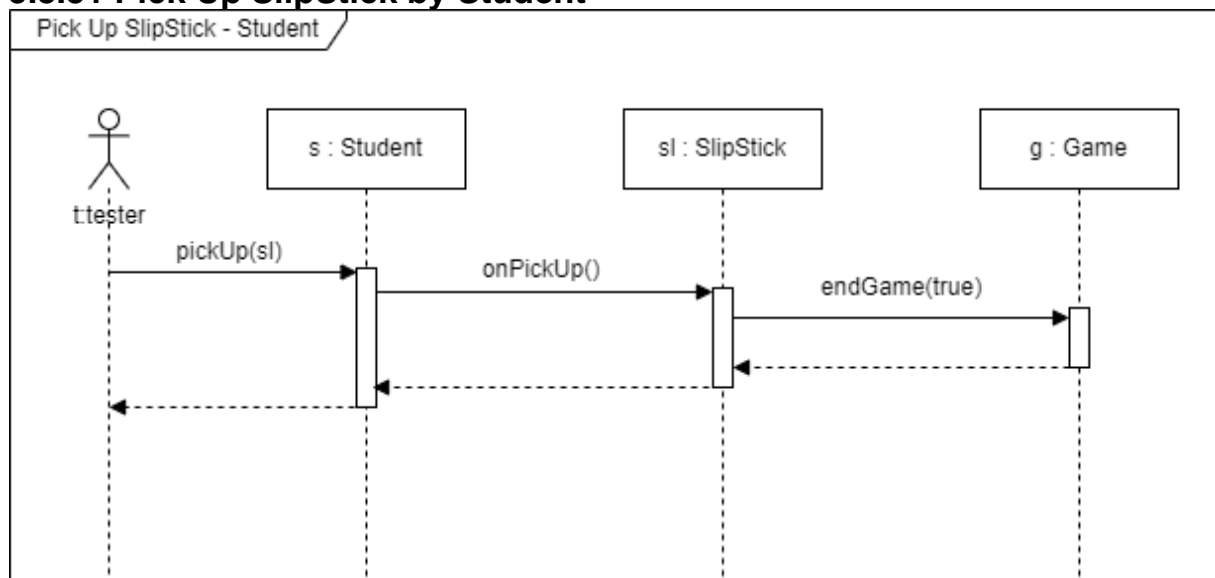
### 5.3.29 Use WetTowel by Student on Teacher



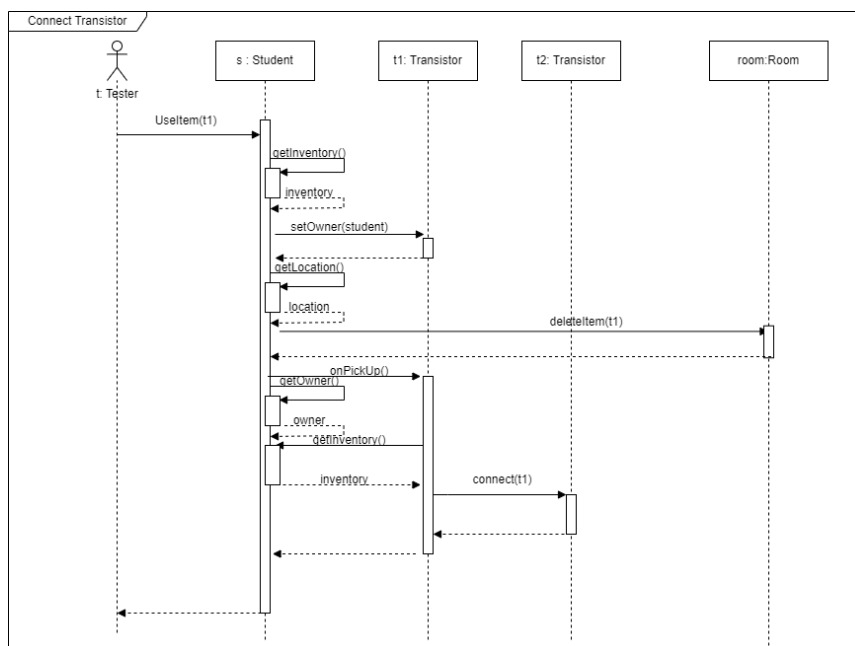
### 5.3.30 Use WetTowel by Student on Student



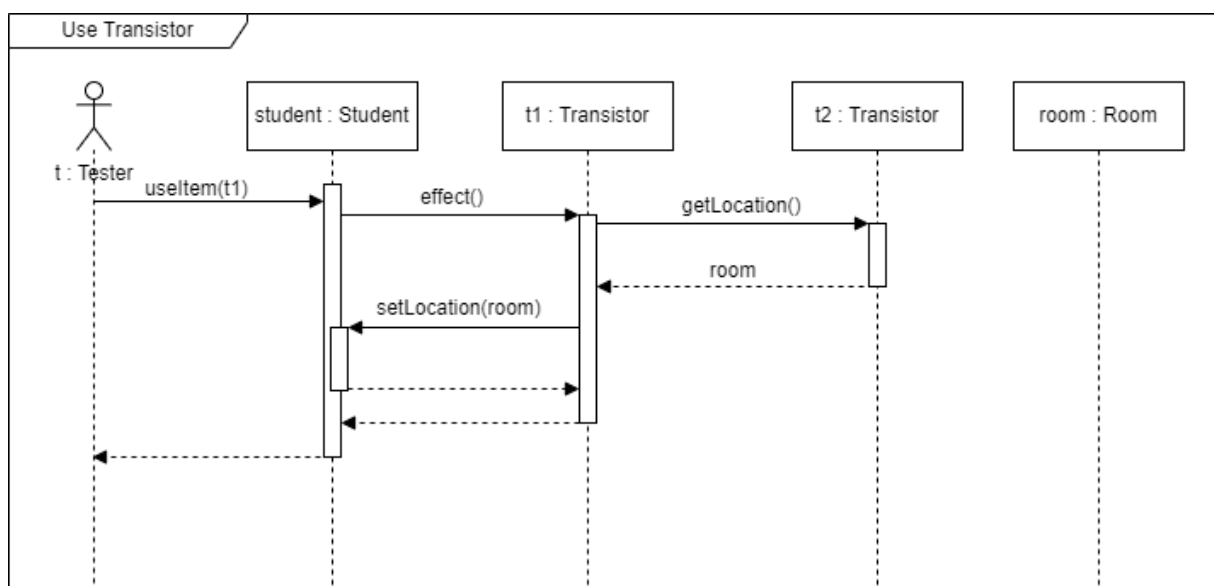
### 5.3.31 Pick Up SlipStick by Student

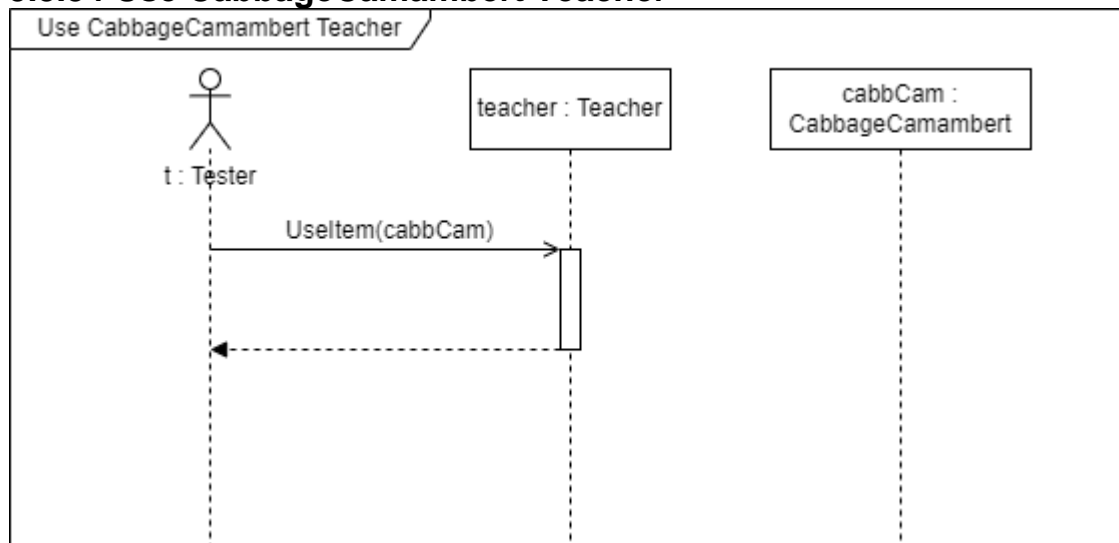
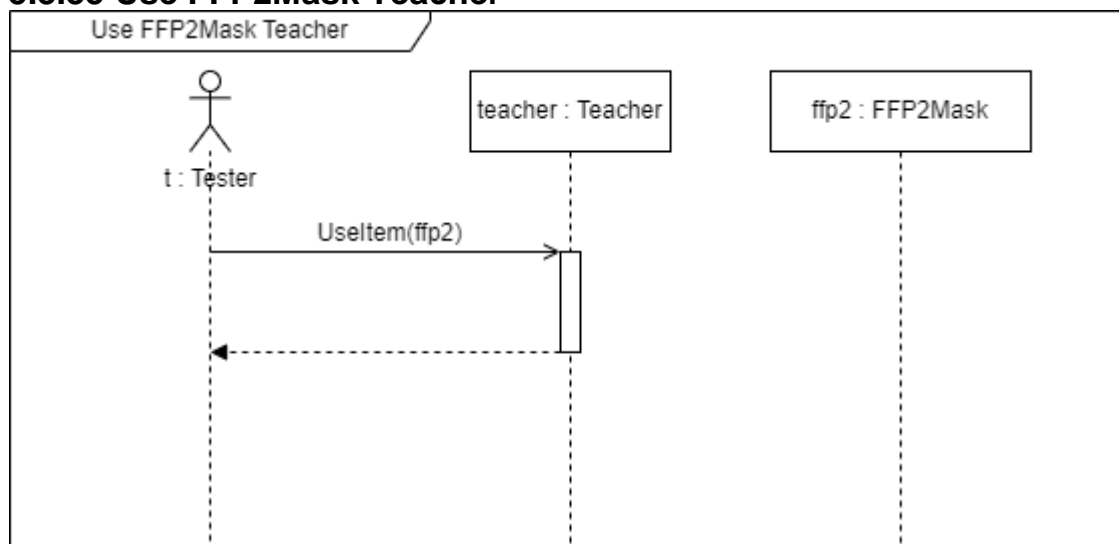


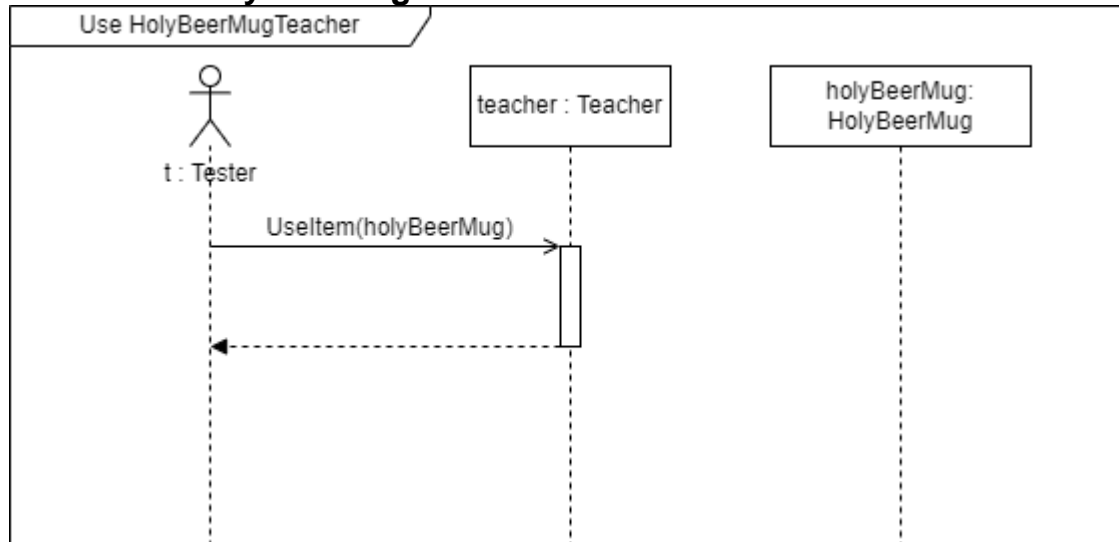
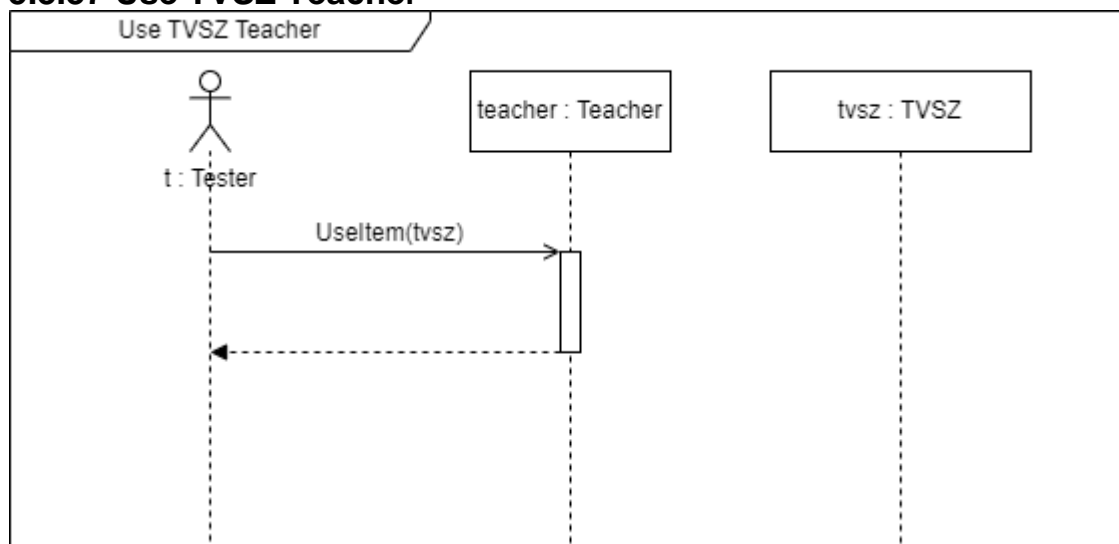
### 5.3.32 Connect Transistor



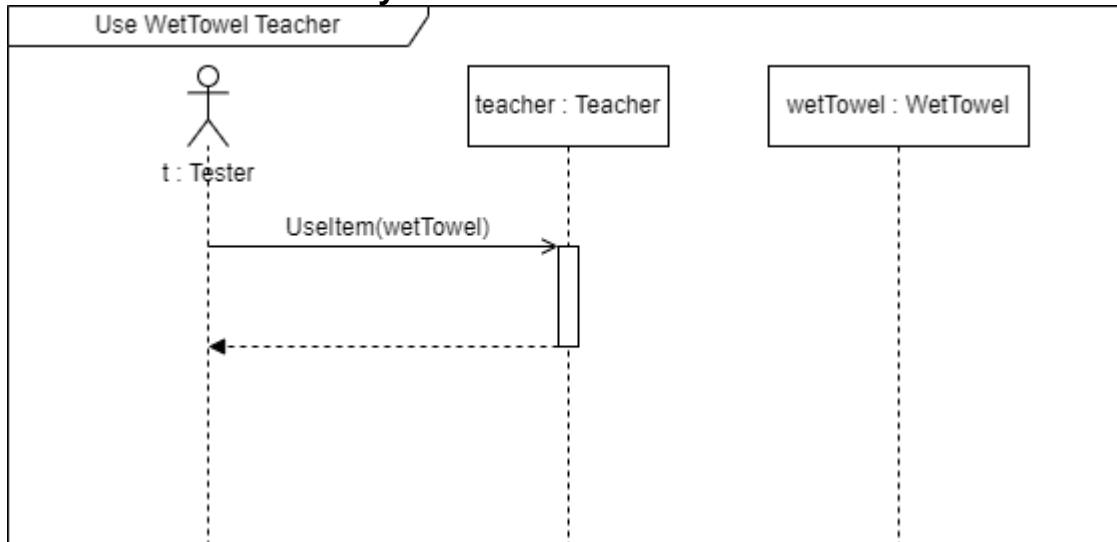
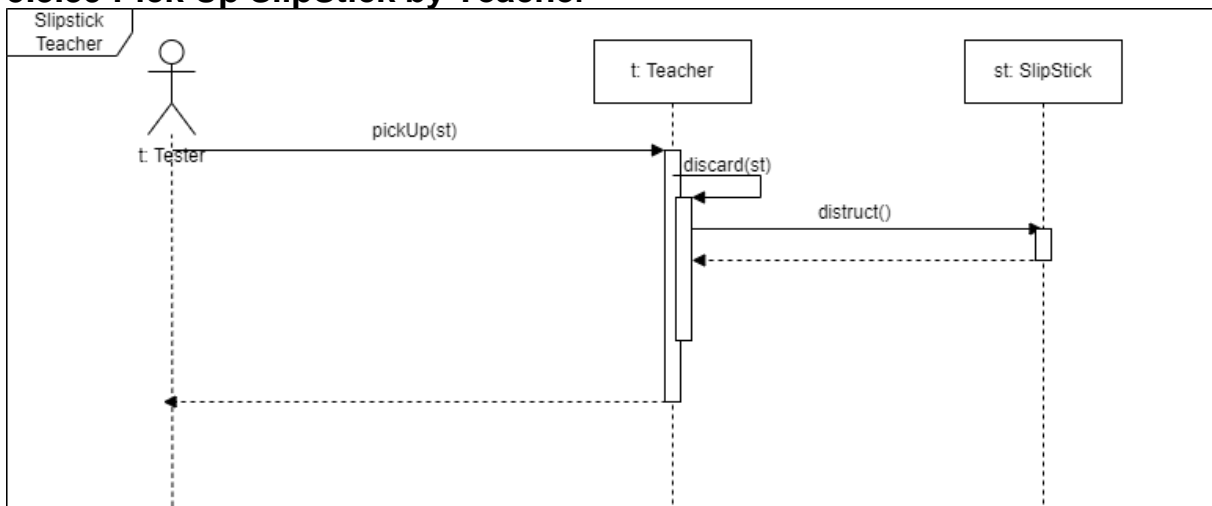
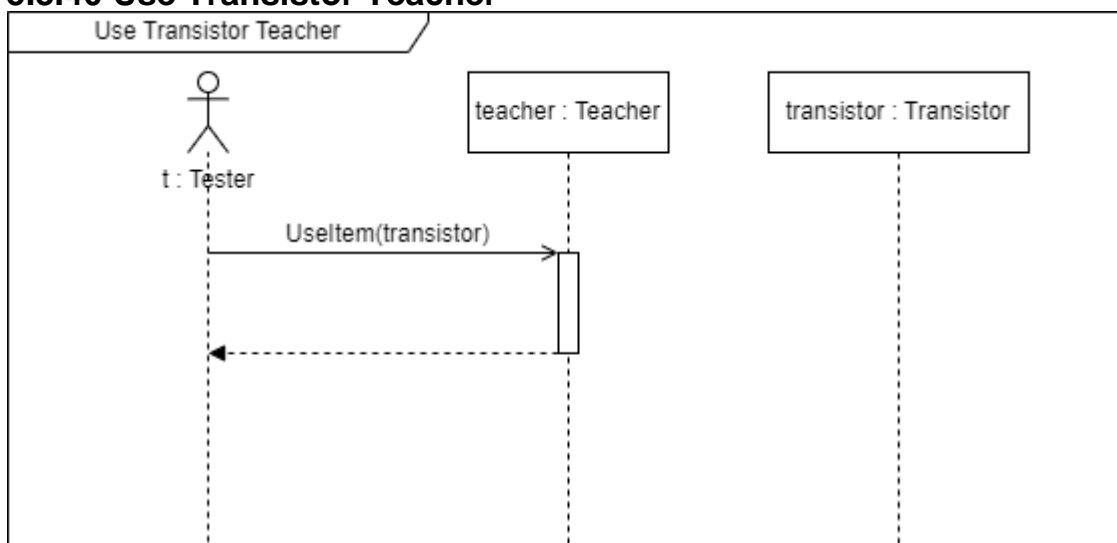
### 5.3.33 Use Transistor by Student



**5.3.34 Use CabbageCamambert Teacher****5.3.35 Use FFP2Mask Teacher**

**5.3.36 Use HolyBeerMug Teacher****5.3.37 Use TVSZ Teacher**

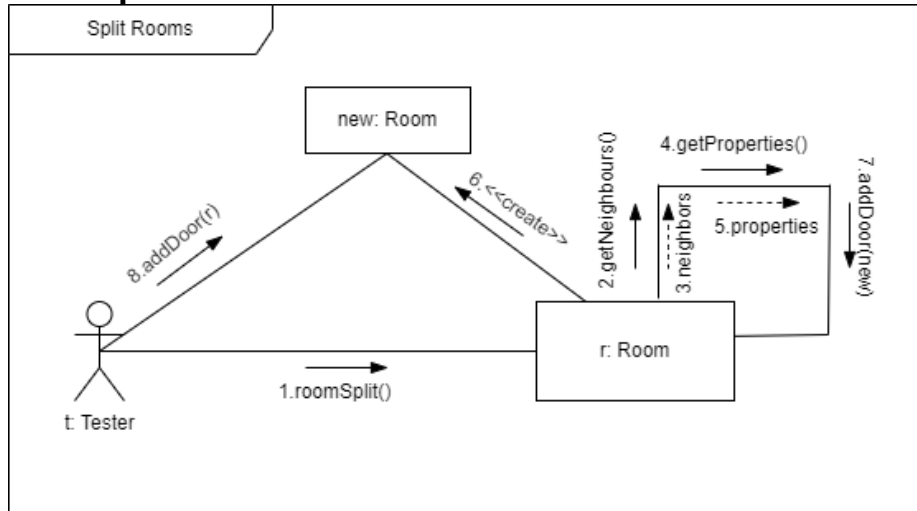


**5.3.38 Use WetTowel by Teacher****5.3.39 Pick Up SlipStick by Teacher****5.3.40 Use Transistor Teacher**

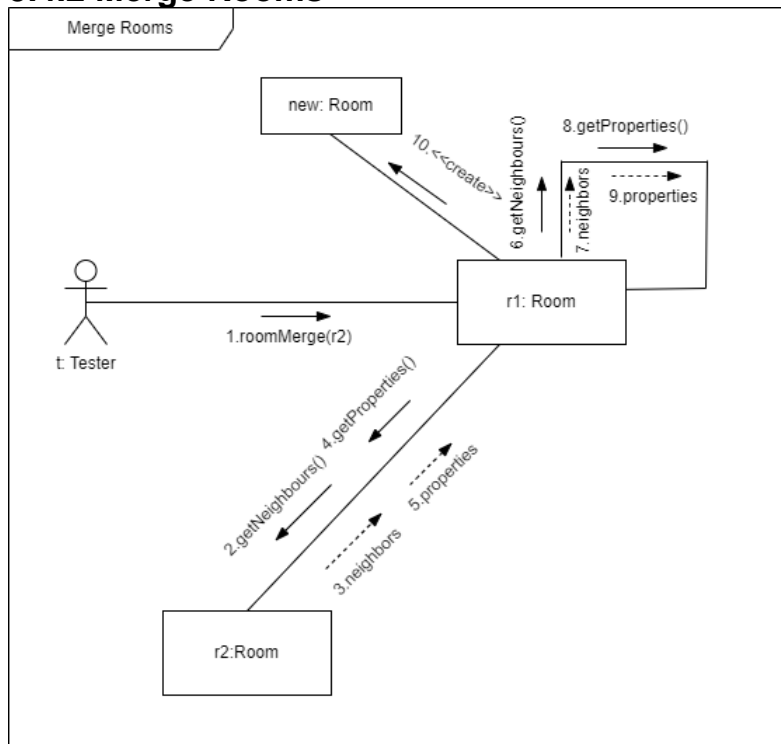


## 5.4 Kommunikációs diagramok

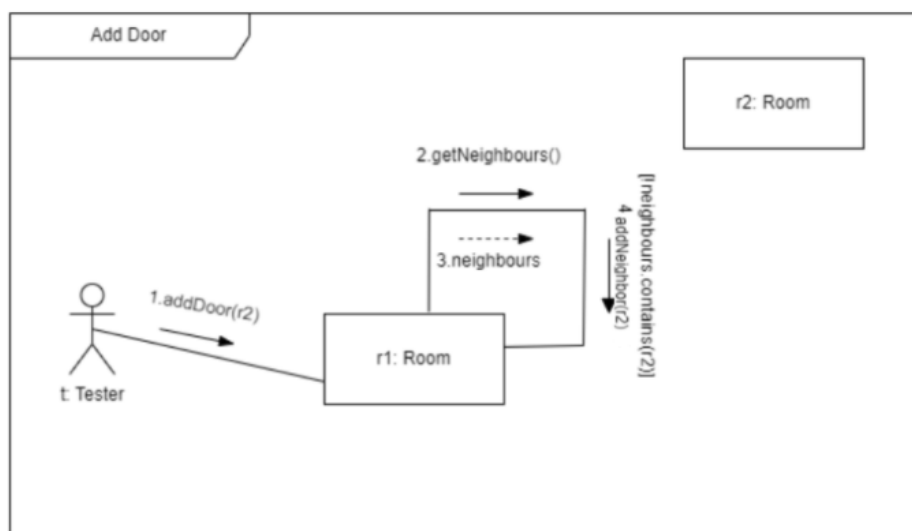
### 5.4.1 Split Rooms



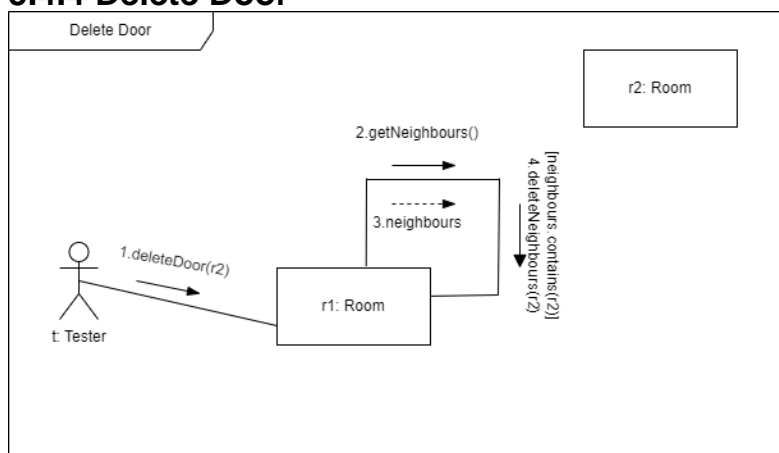
### 5.4.2 Merge Rooms



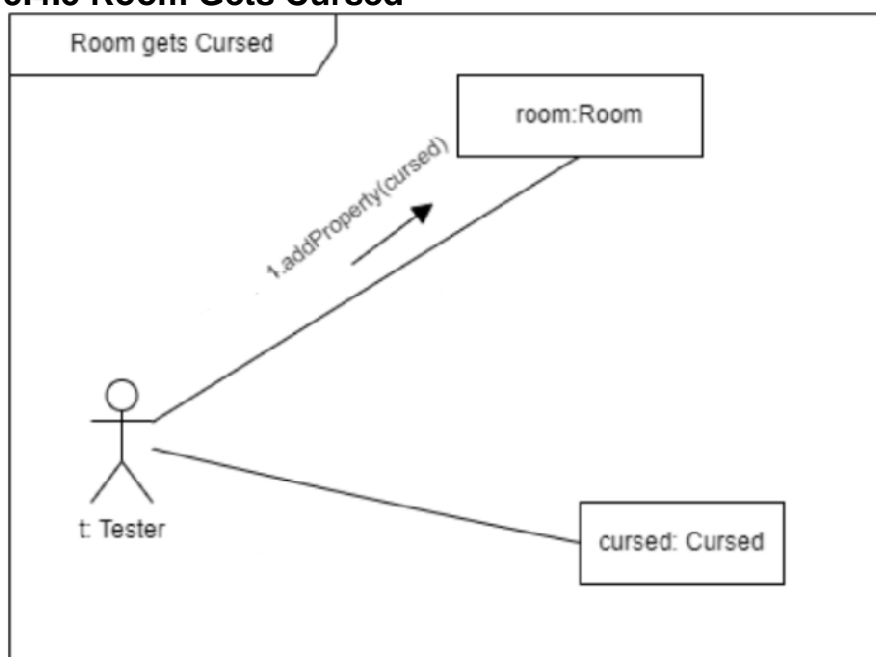
### 5.4.3 Add Door



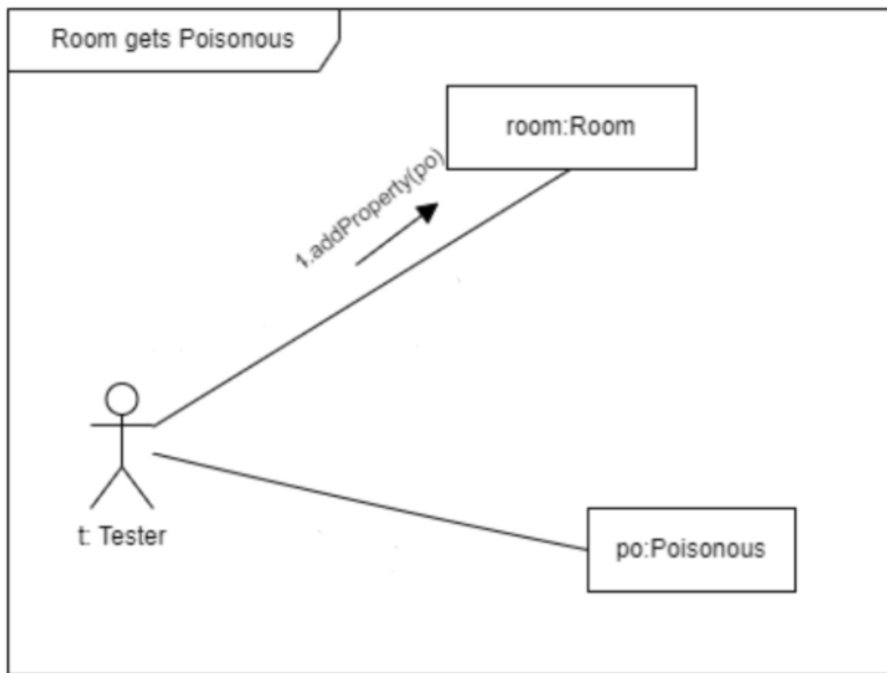
### 5.4.4 Delete Door



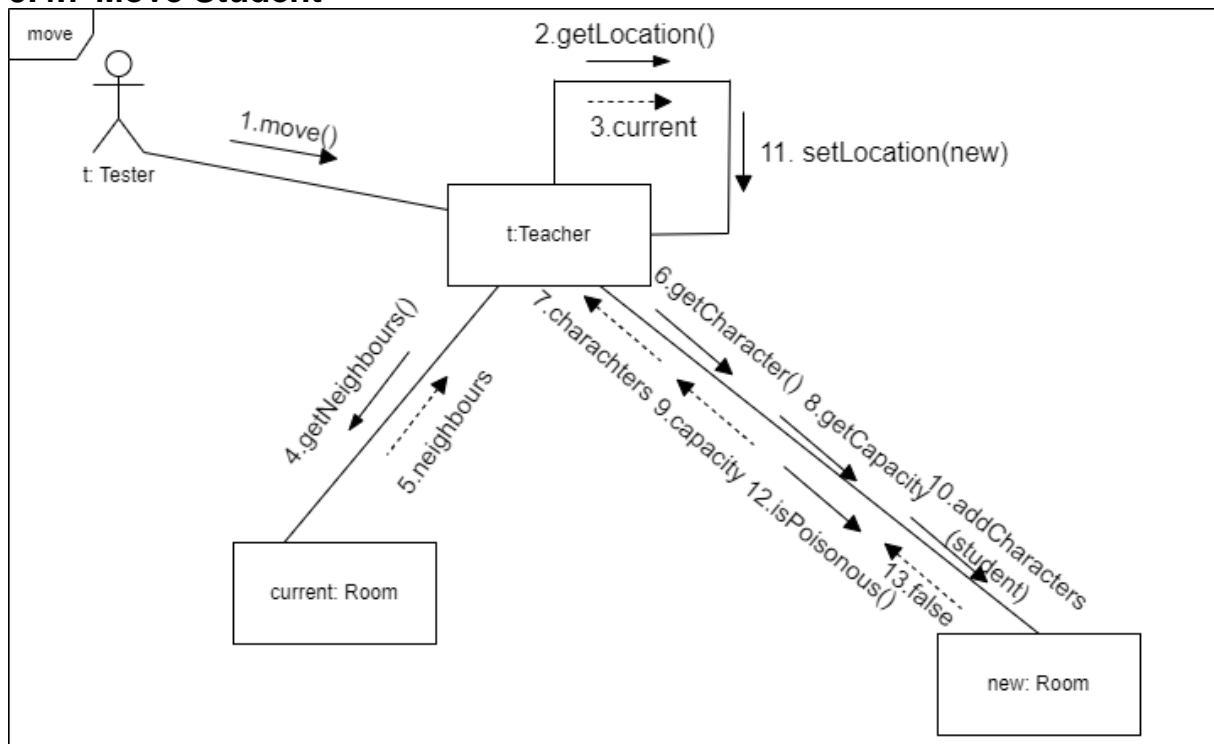
### 5.4.5 Room Gets Cursed



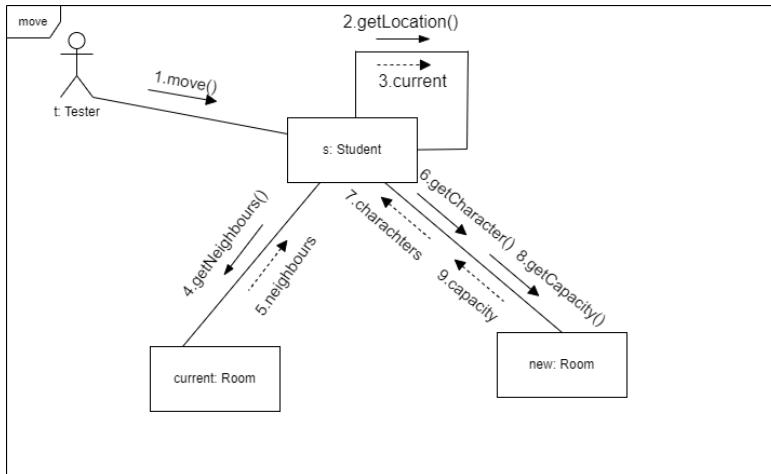
### 5.4.6 Room Gets Poisonous



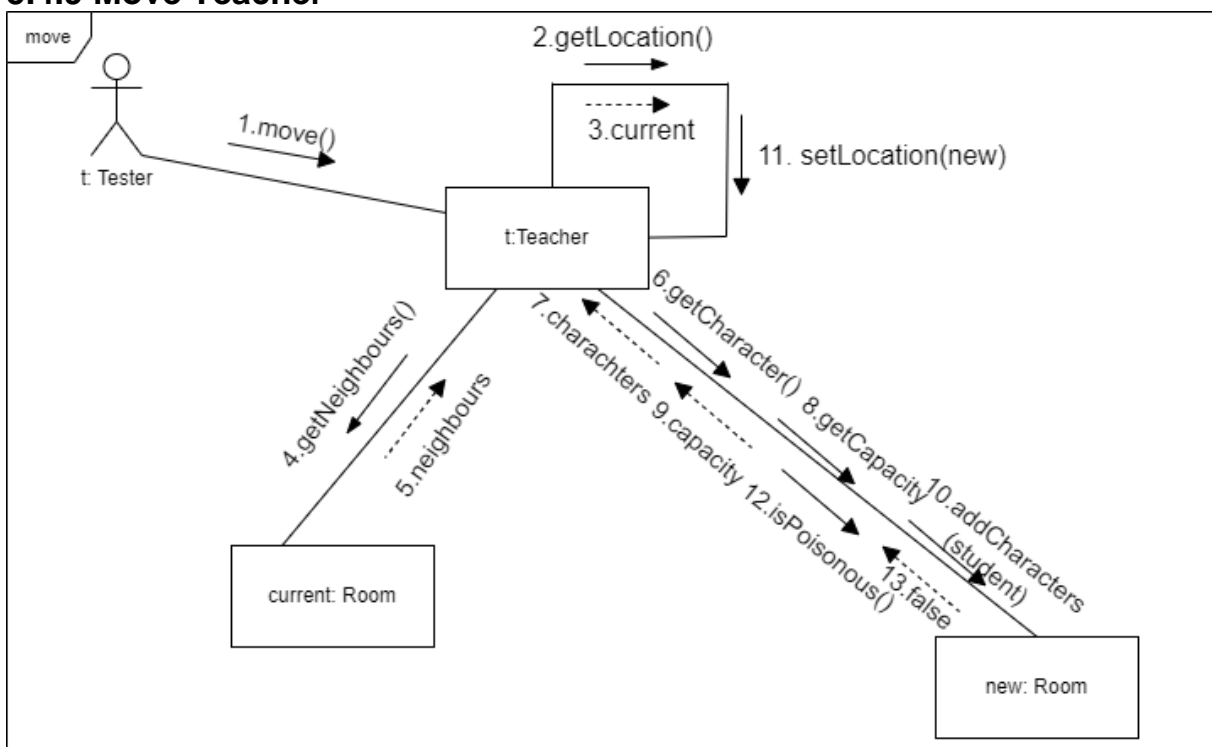
#### 5.4.7 Move Student



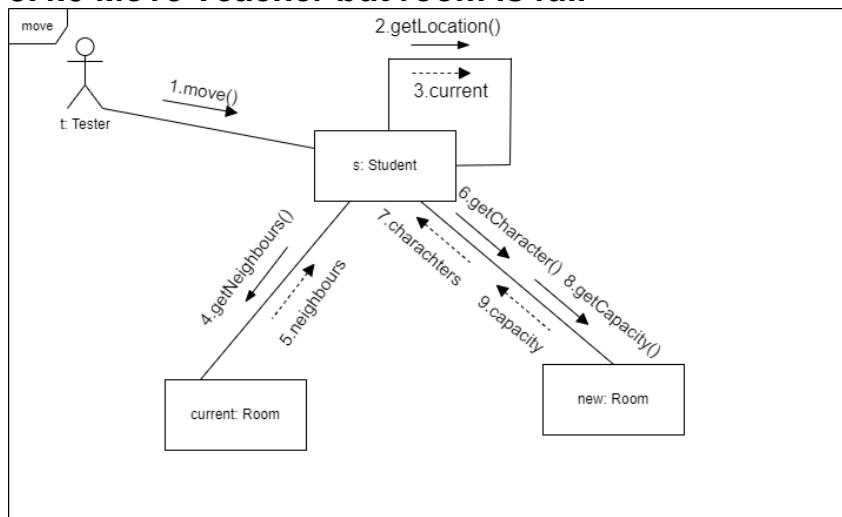
### 5.4.8 Move Student but room is full



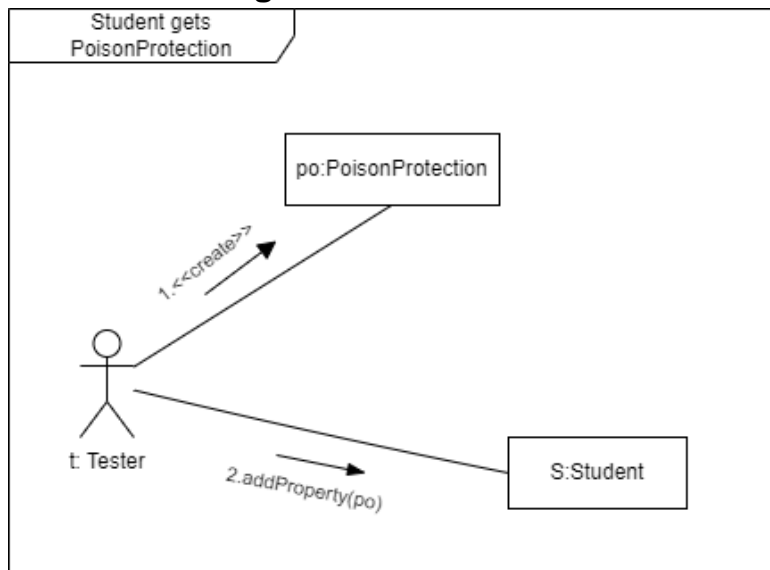
### 5.4.9 Move Teacher



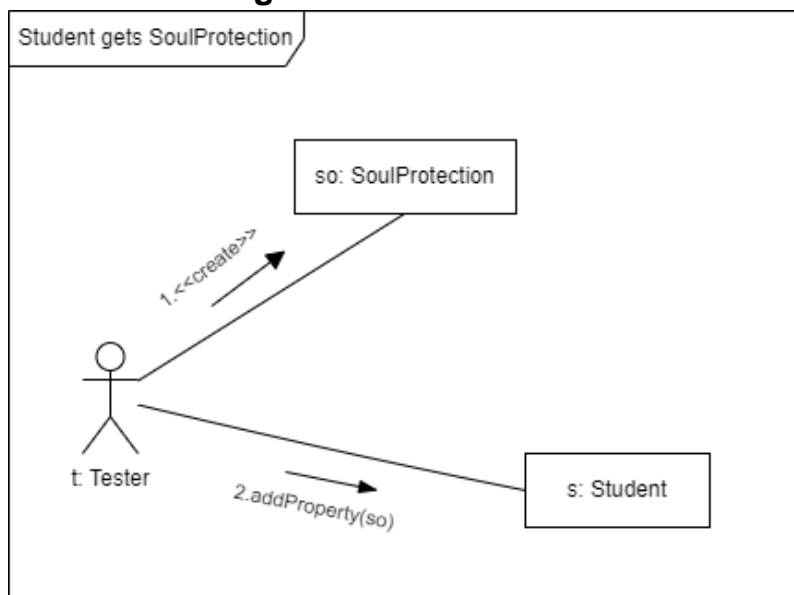
### 5.4.0 Move Teacher but room is full



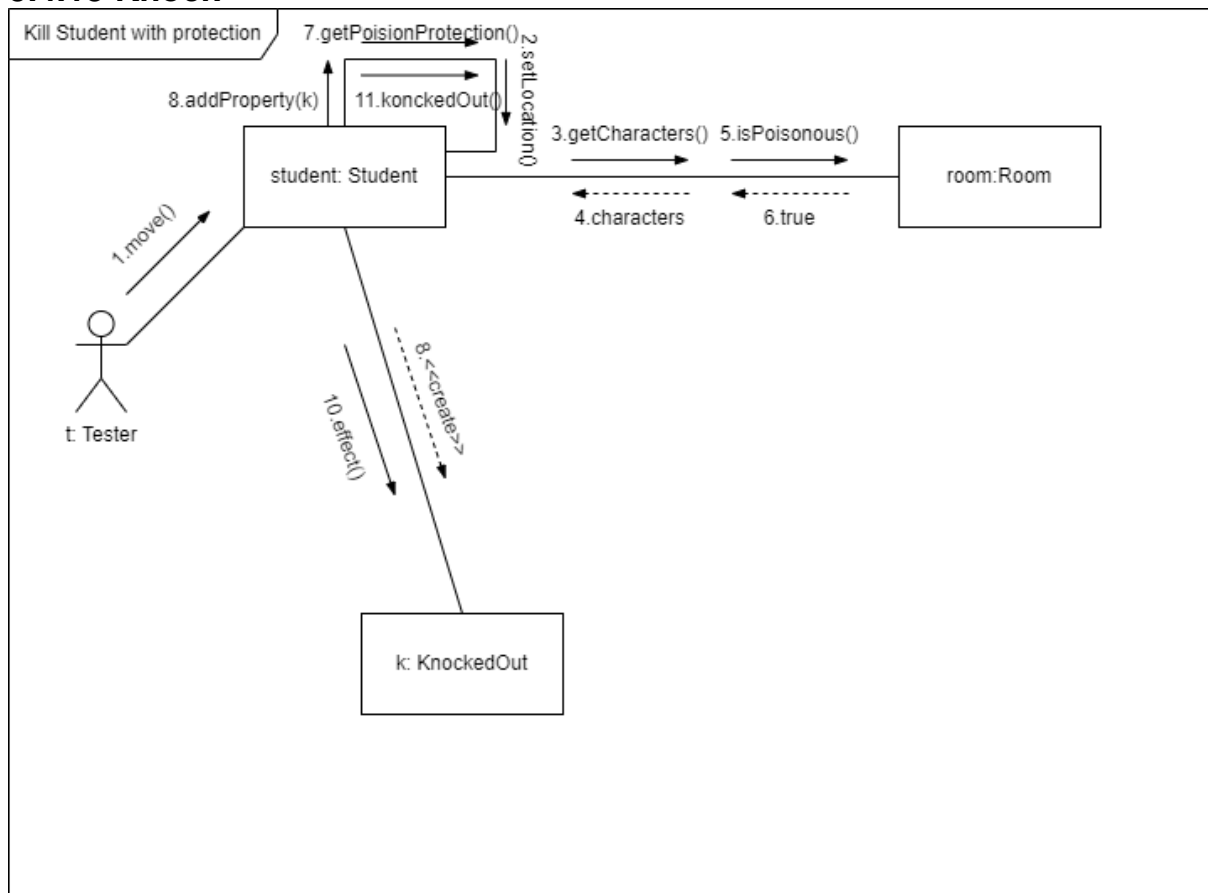
### 5.4.11 Student get PoisonProtected



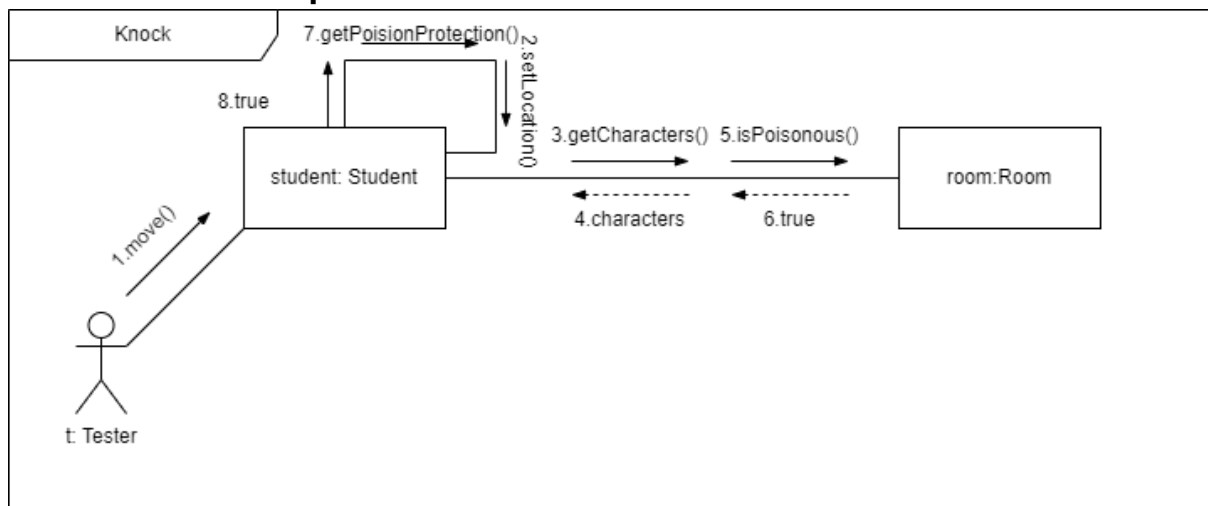
### 5.4.12 Student get SoulProtected



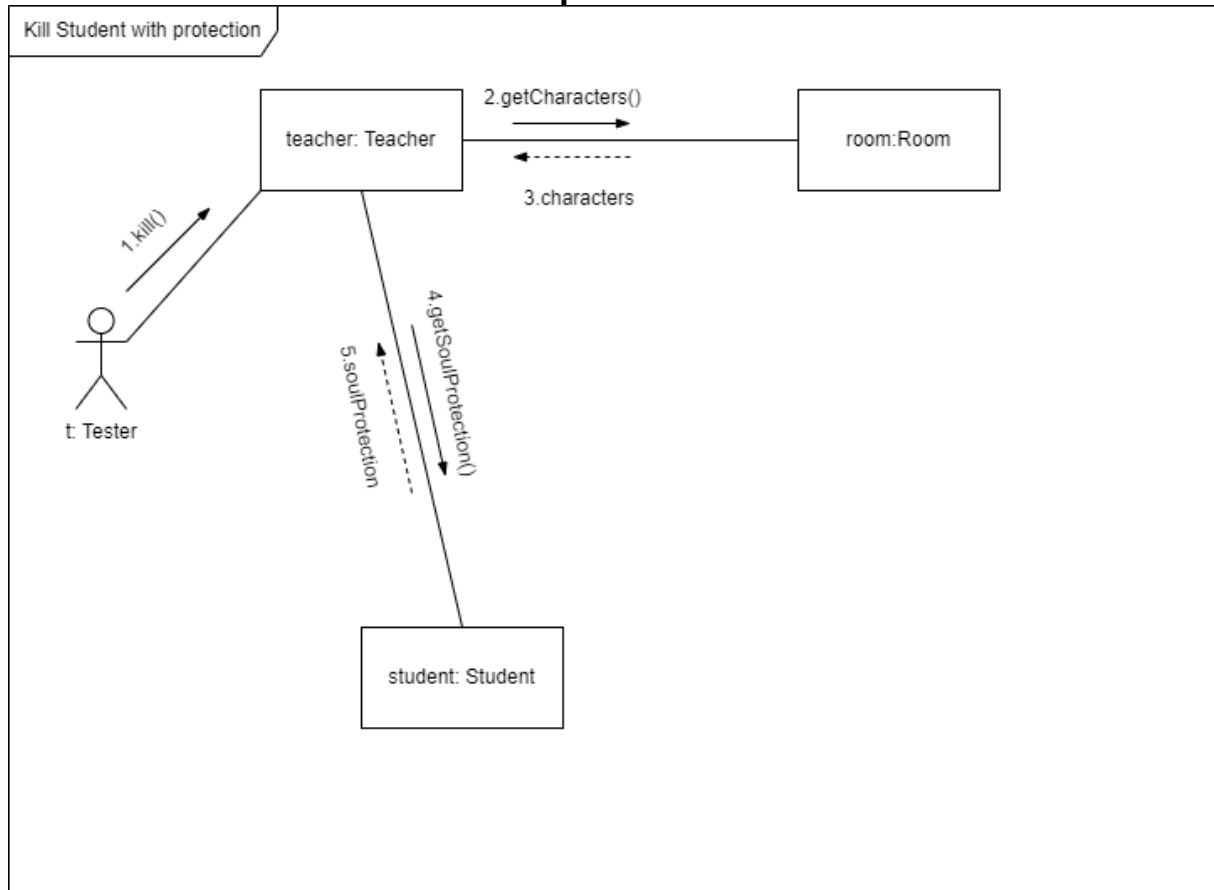
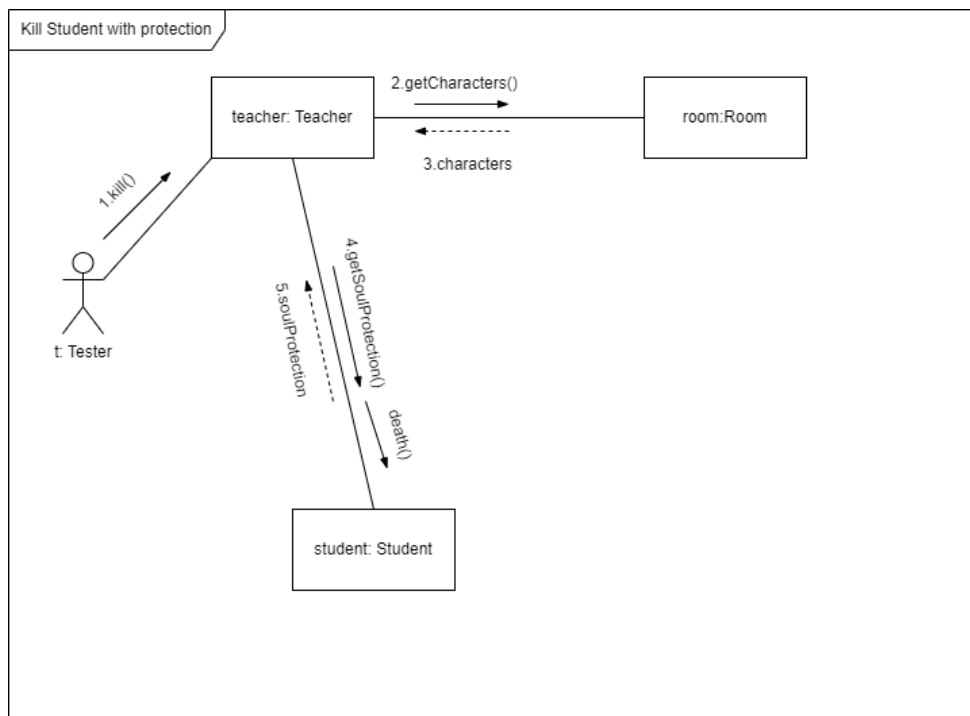
## 5.4.13 Knock

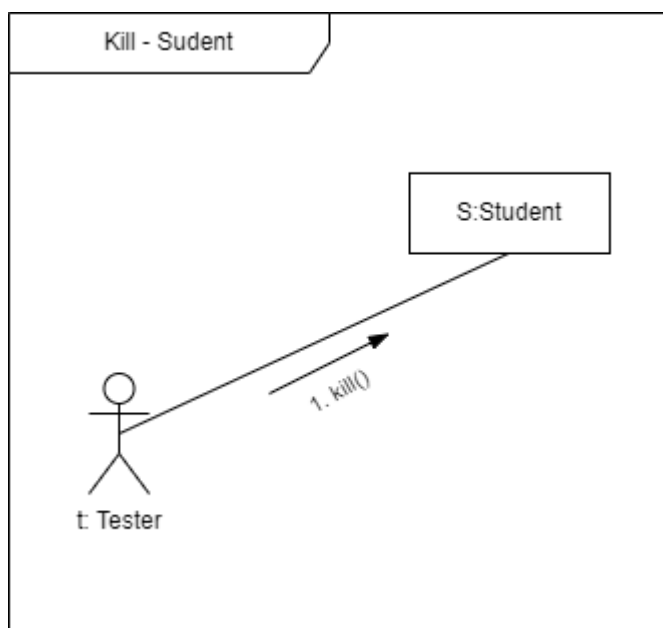
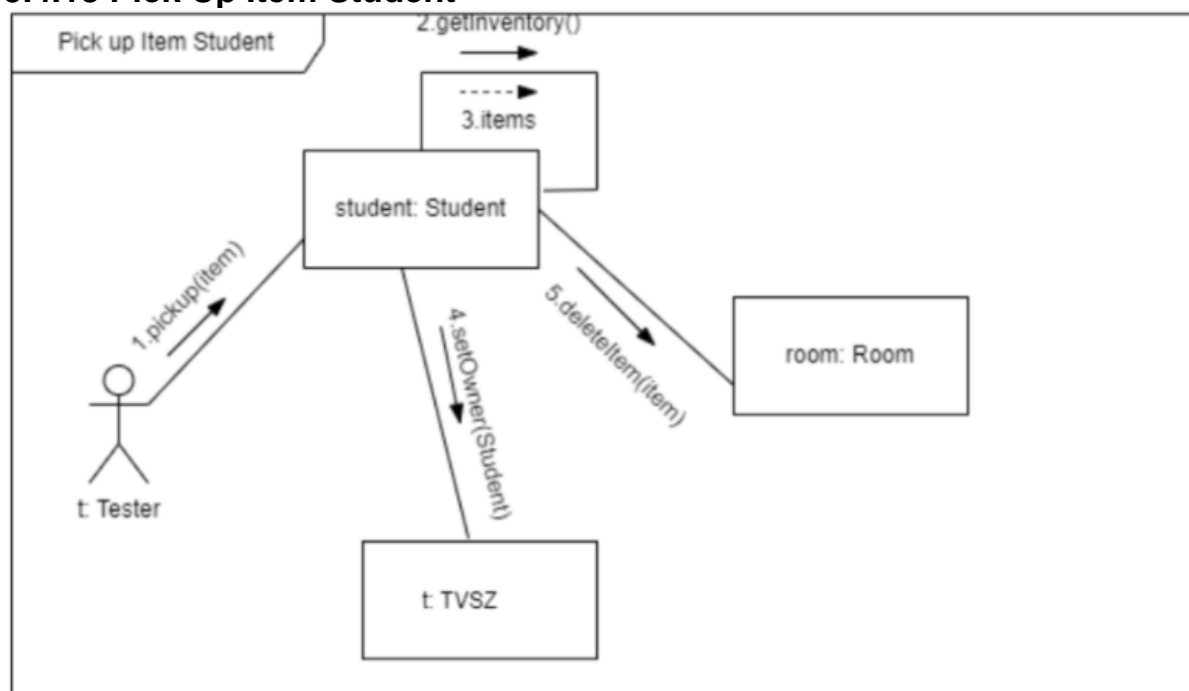


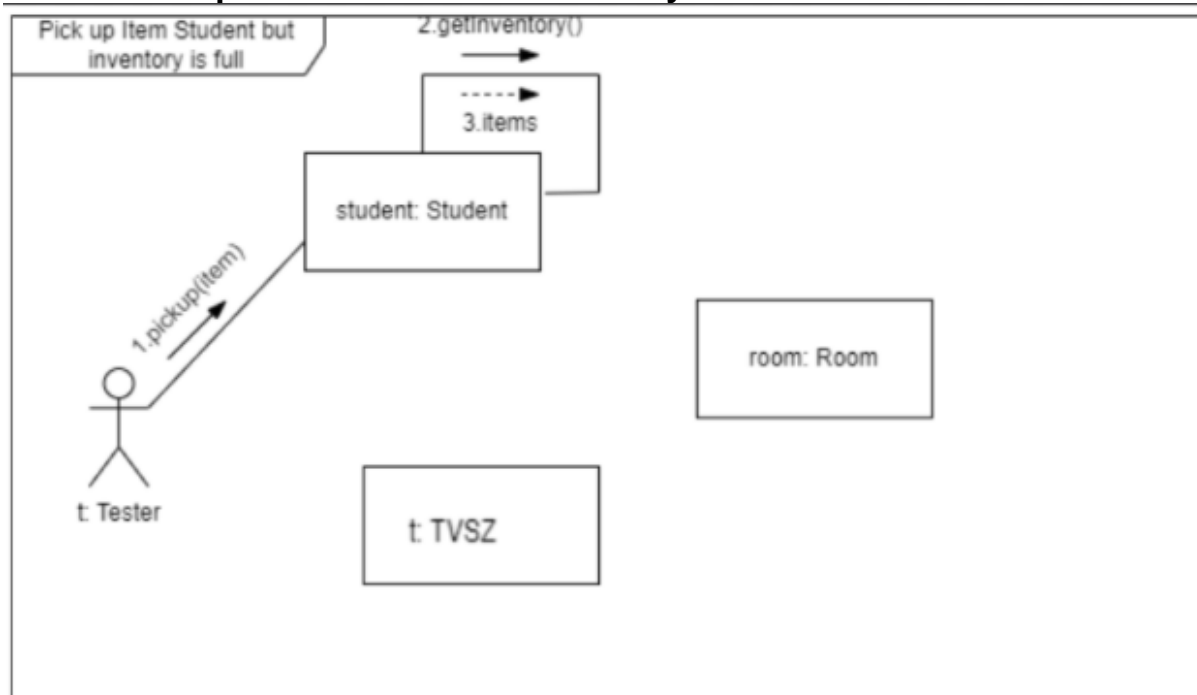
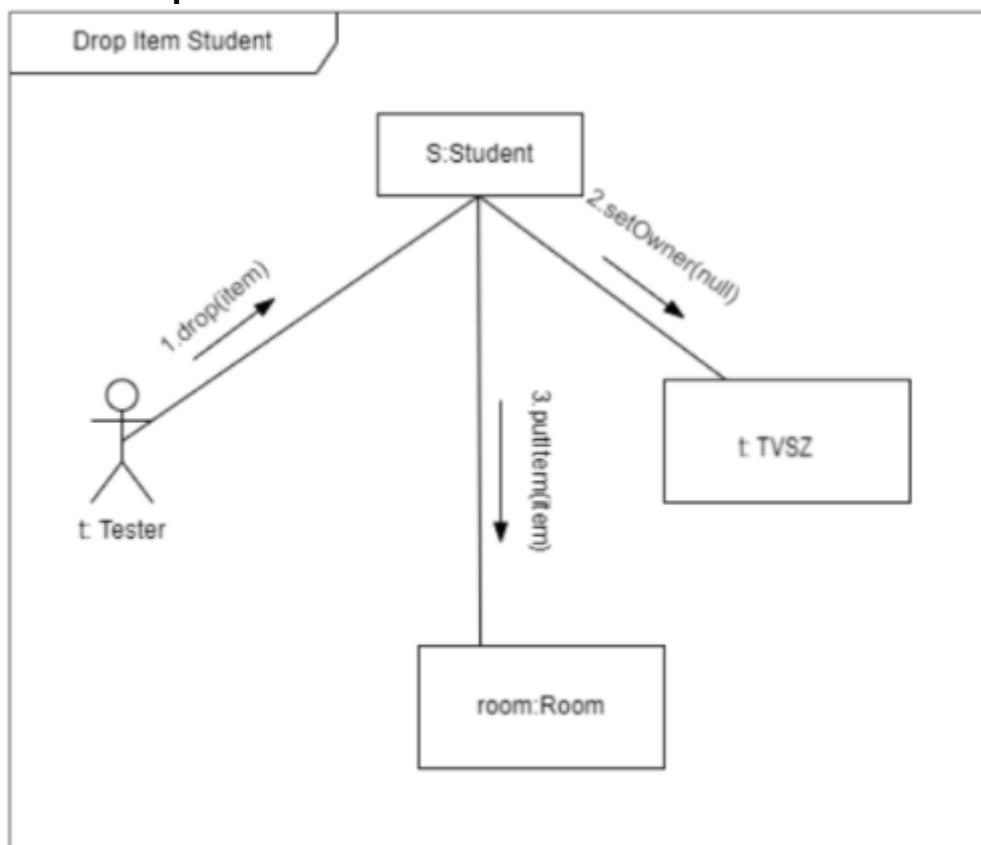
## 5.4.14 Knock with protection

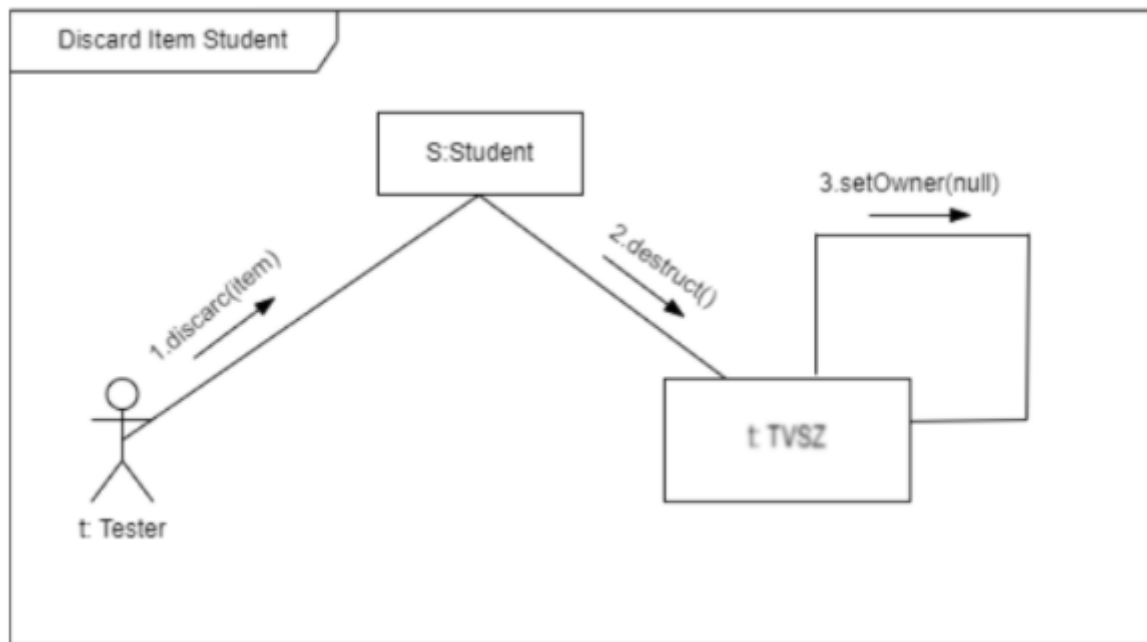




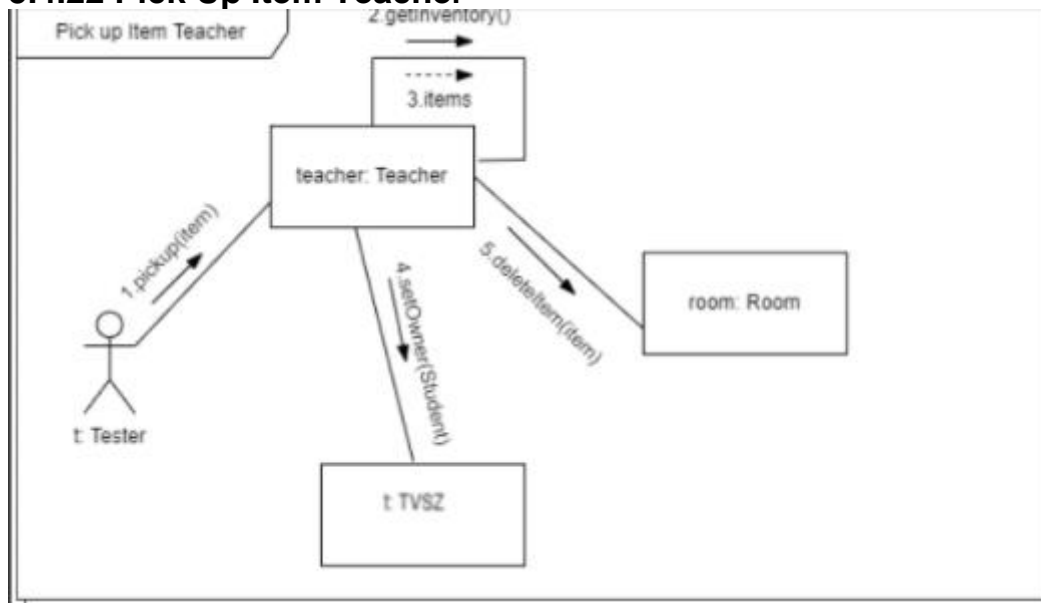
**5.4.15 Kill Student - Teacher with protection****5.4.16 Kill Student - Teacher without Protection**

**5.4.17 Kill Student - Student****5.4.18 Pick Up Item Student**

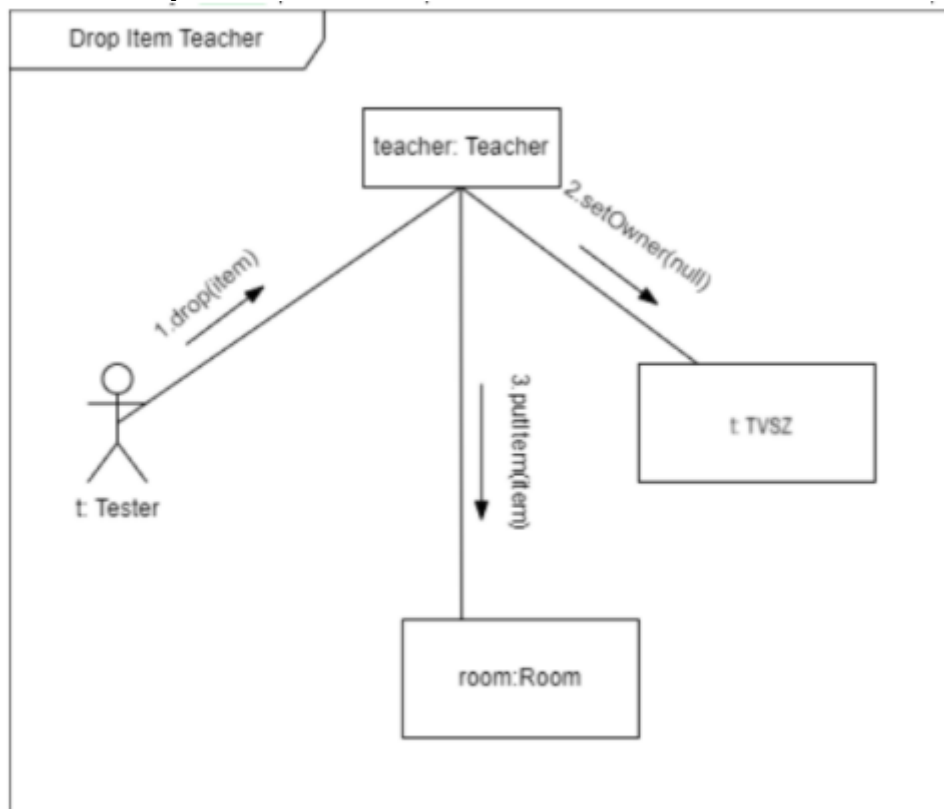
**5.4.19 Pick Up Item Student but Inventory full****5.4.20 Drop Item Student****5.4.21 Discard Item Student**



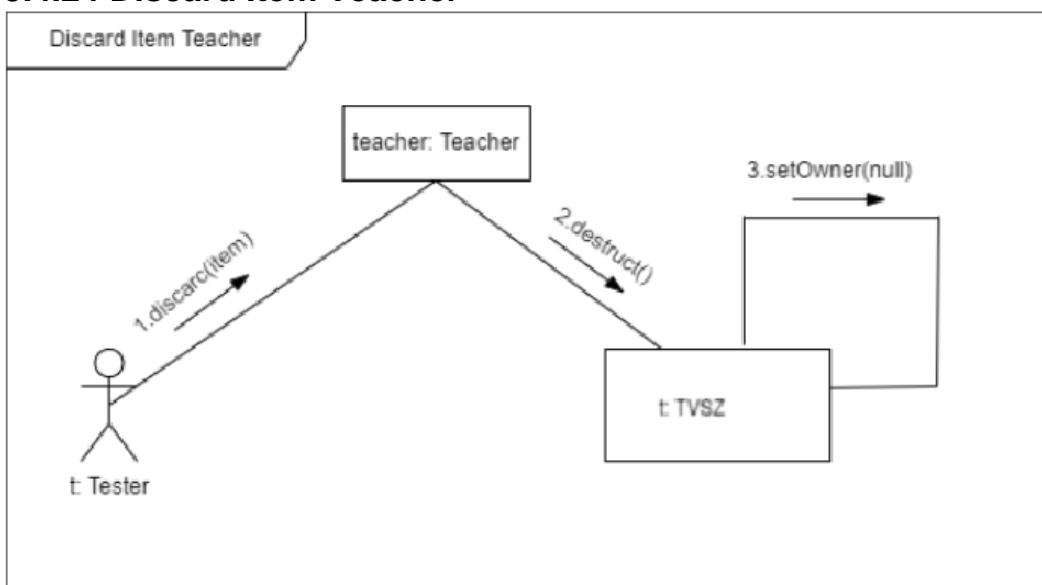
#### 5.4.22 Pick Up Item Teacher



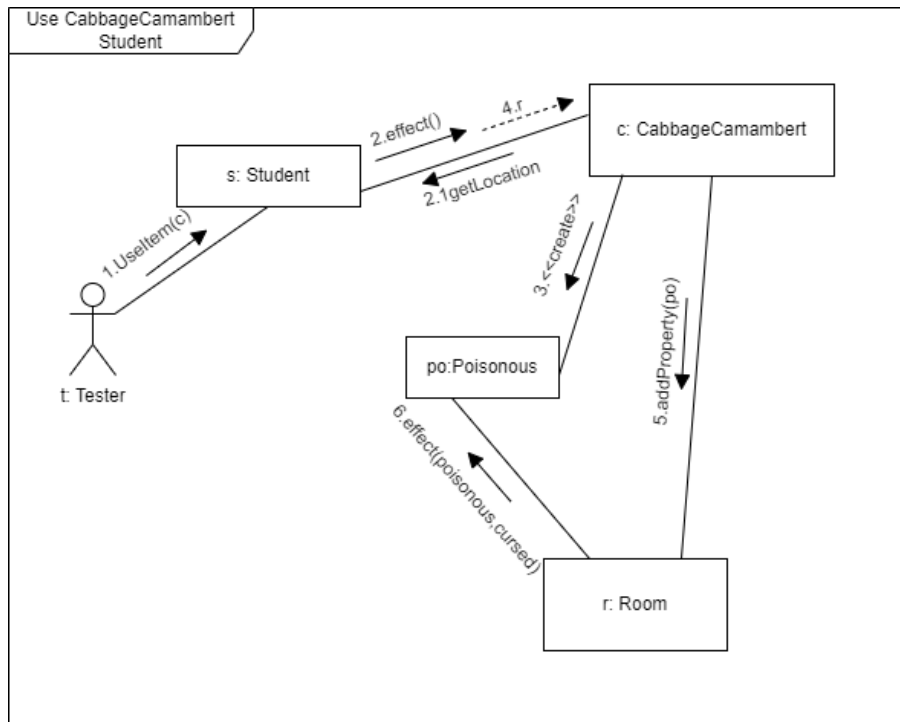
### 5.4.23 Drop Item Teacher



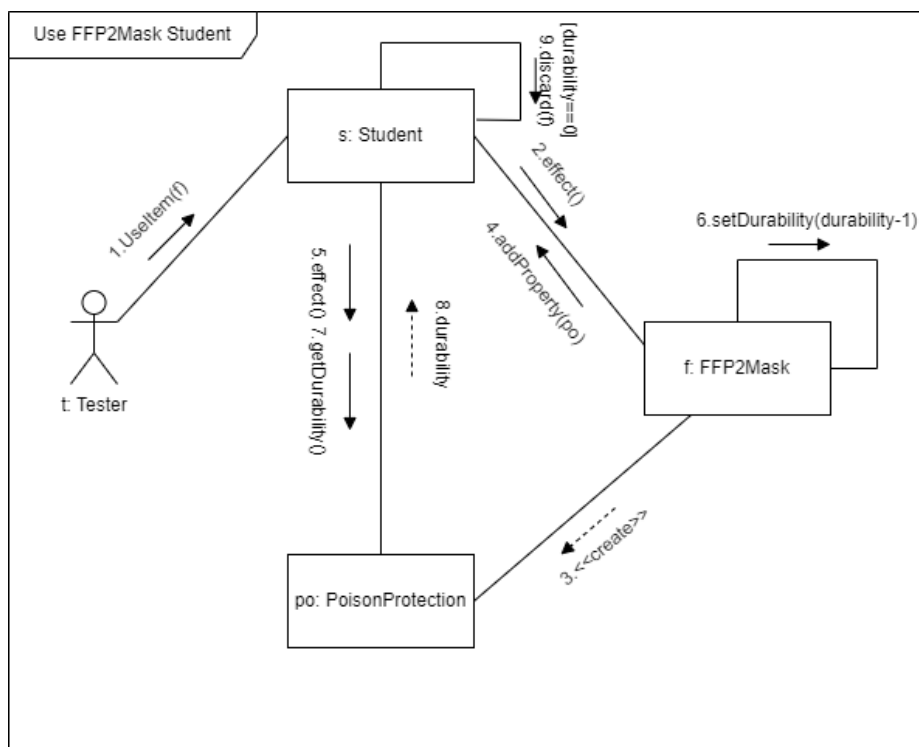
### 5.4.24 Discard Item Teacher



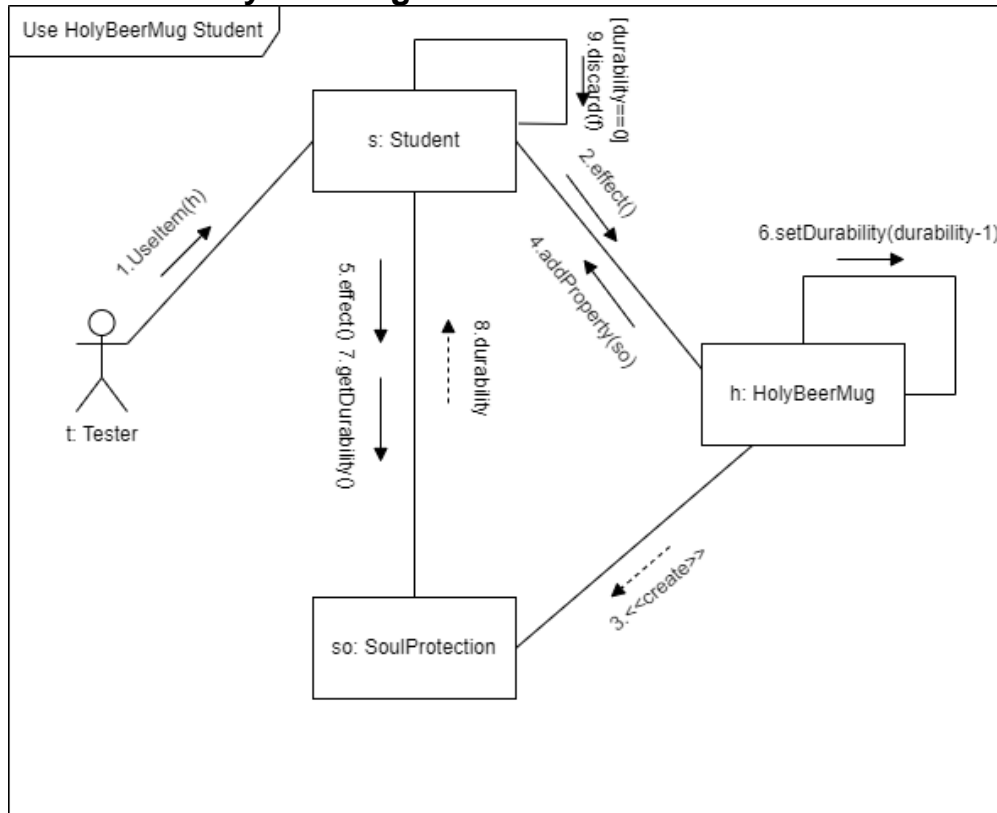
## 5.4.25 Use CabbageCamambert Student



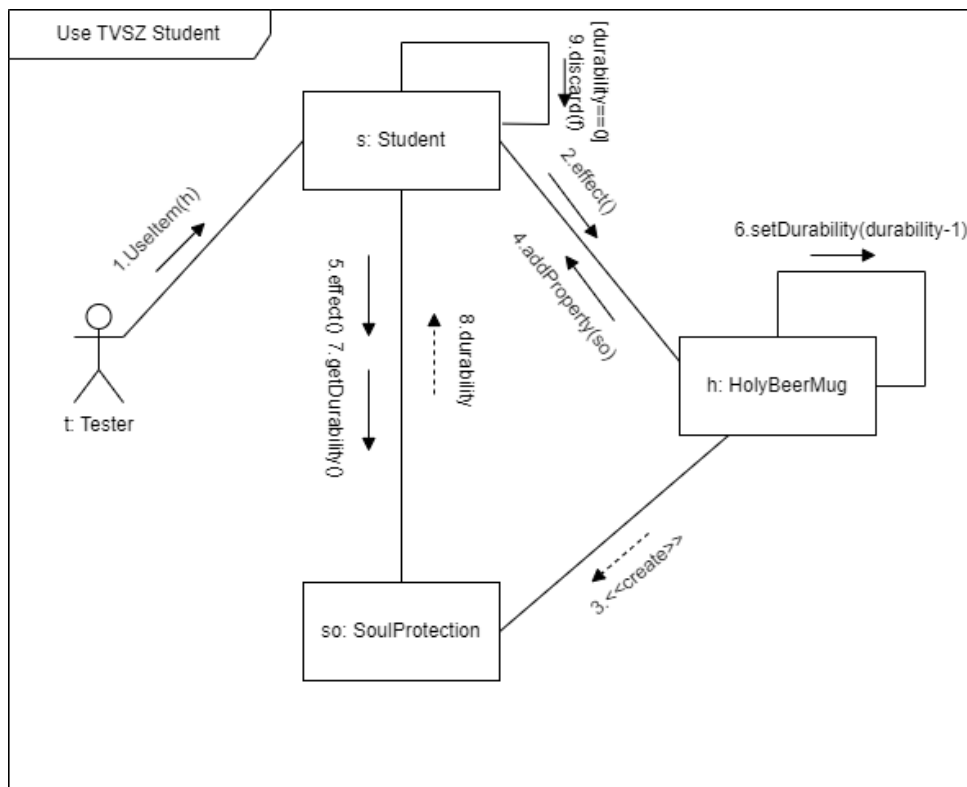
## 5.4.26 Use FFP2Mask Student



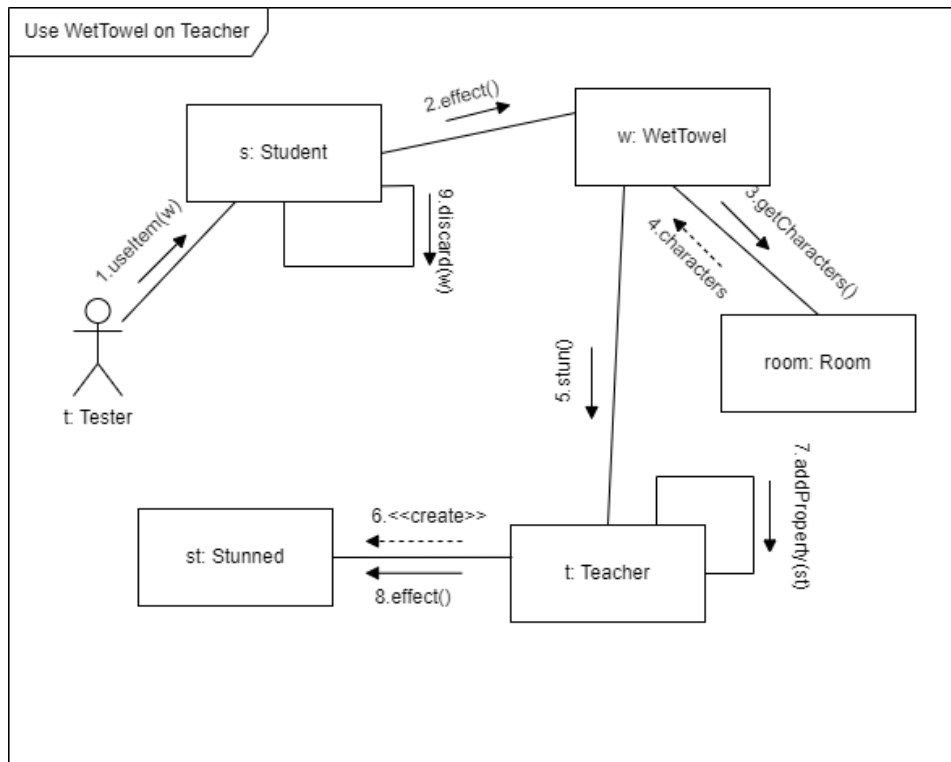
## 5.4.27 Use HolyBeerMug Student



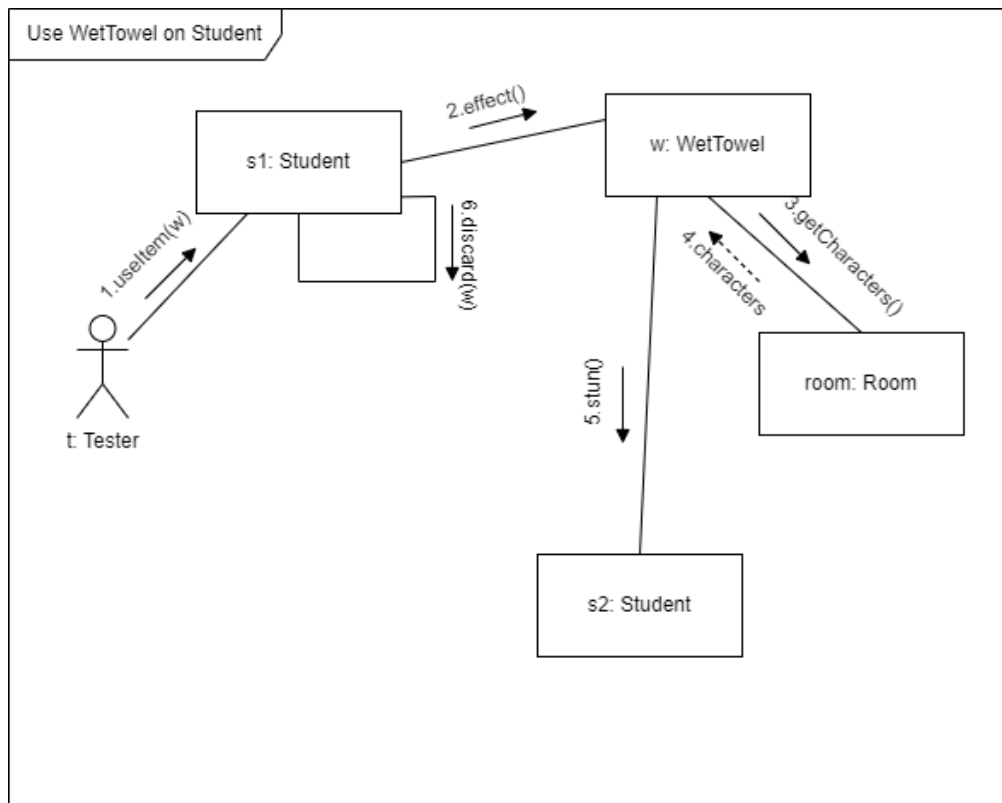
## 5.4.28 Use TVSZ Student



### 5.4.29 Use WetTowel by Student on Teacher

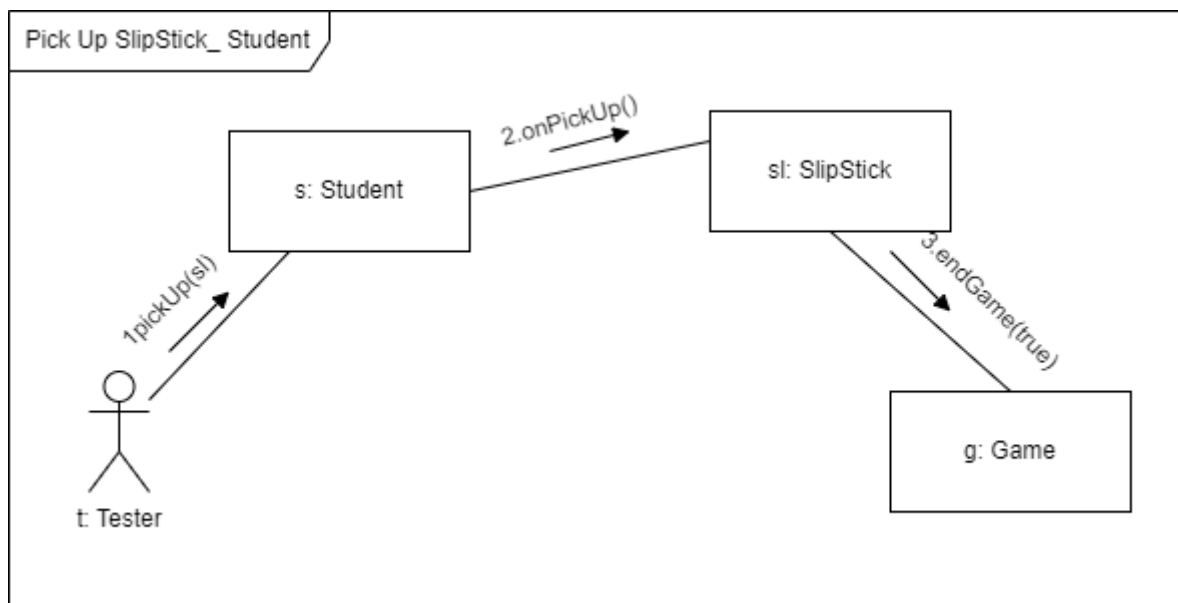


### 5.4.30 Use WetTowel by Student on Student

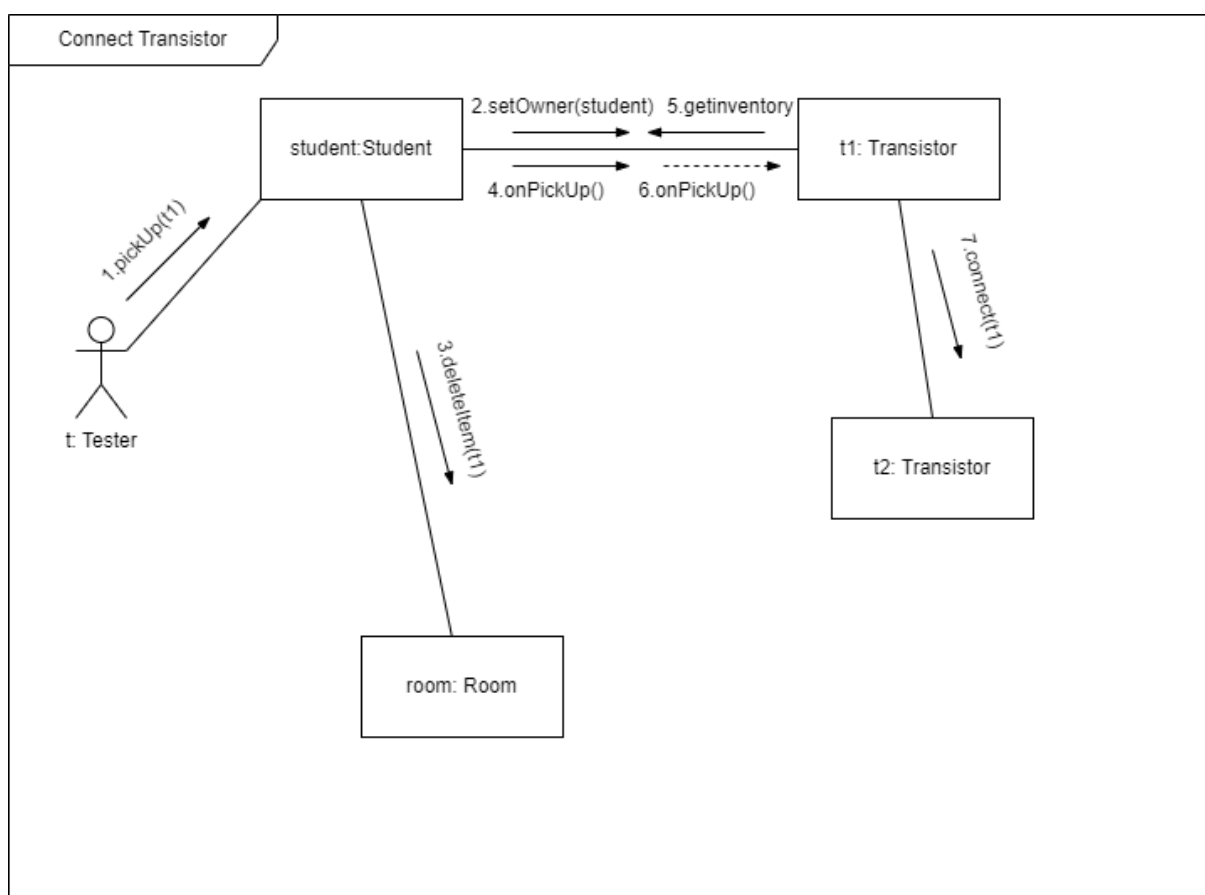


### 5.4.31 Pick Up SlipStick by Student

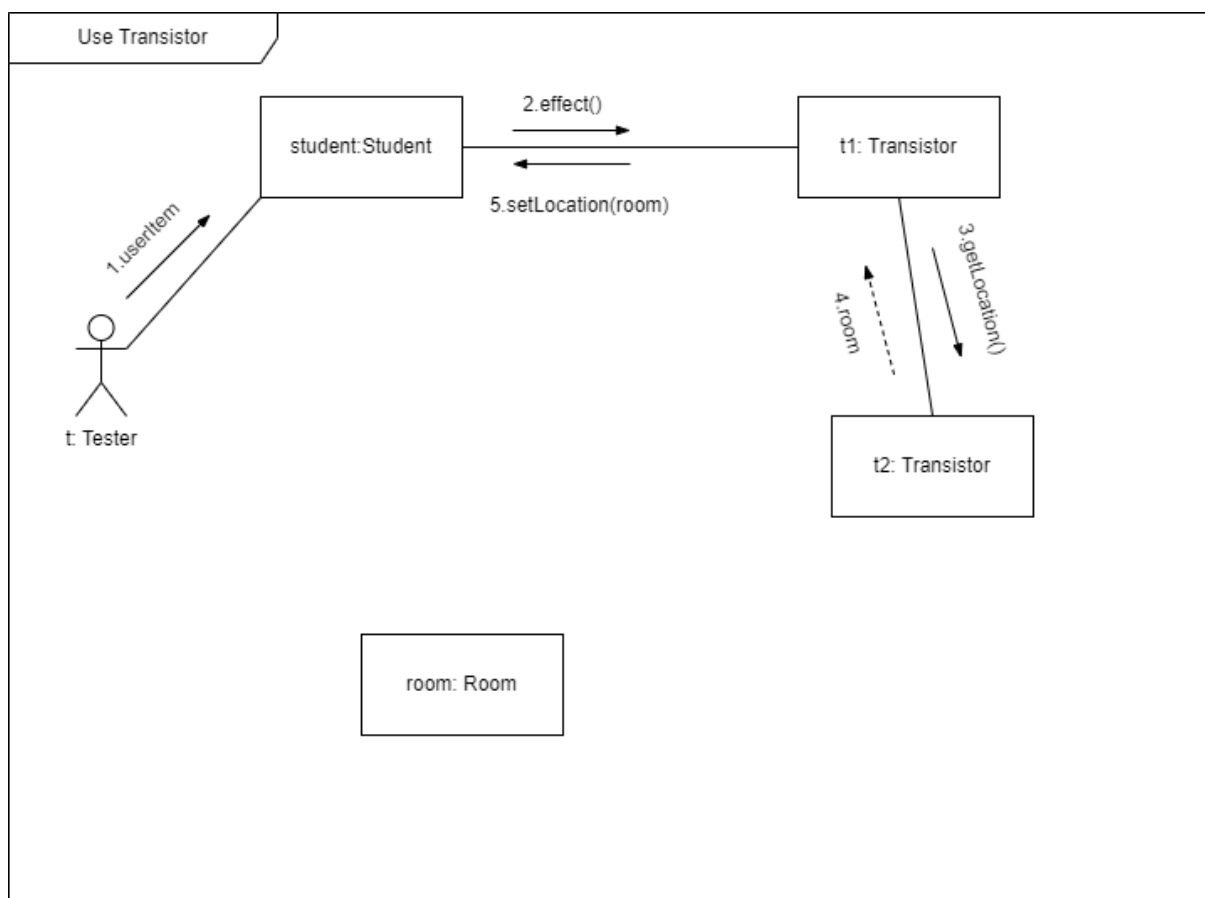




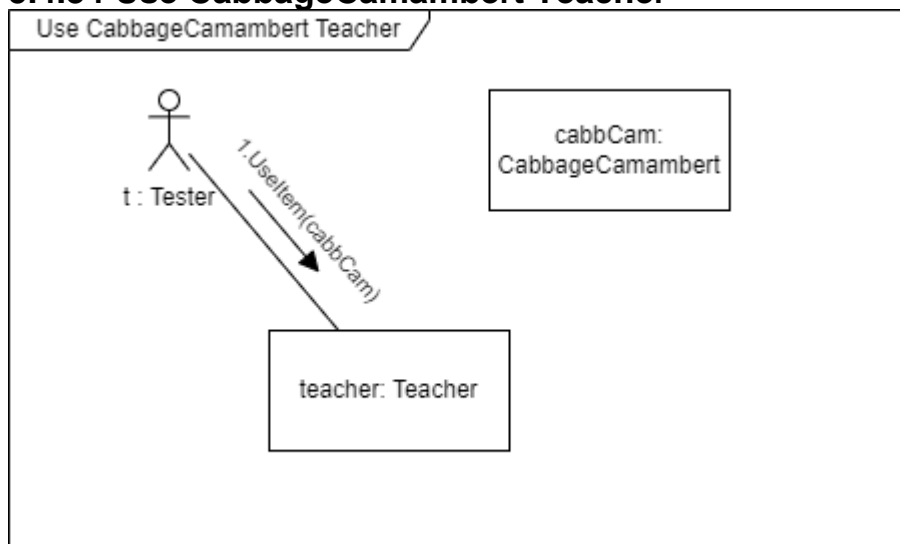
### 5.4.32 Connect Transistor

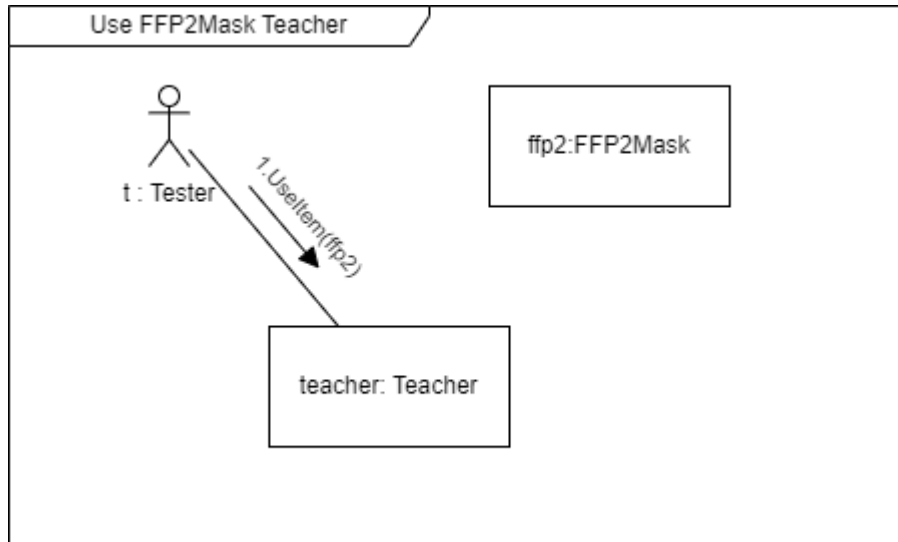
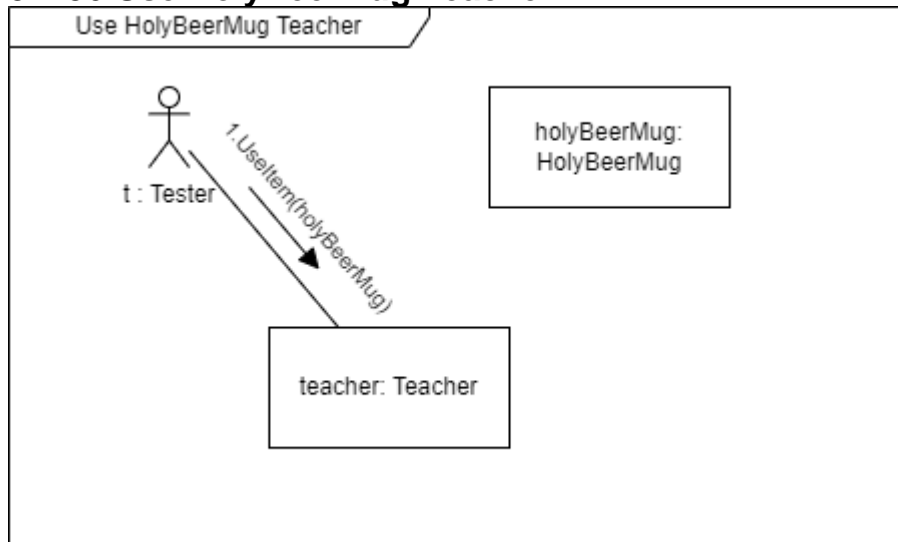
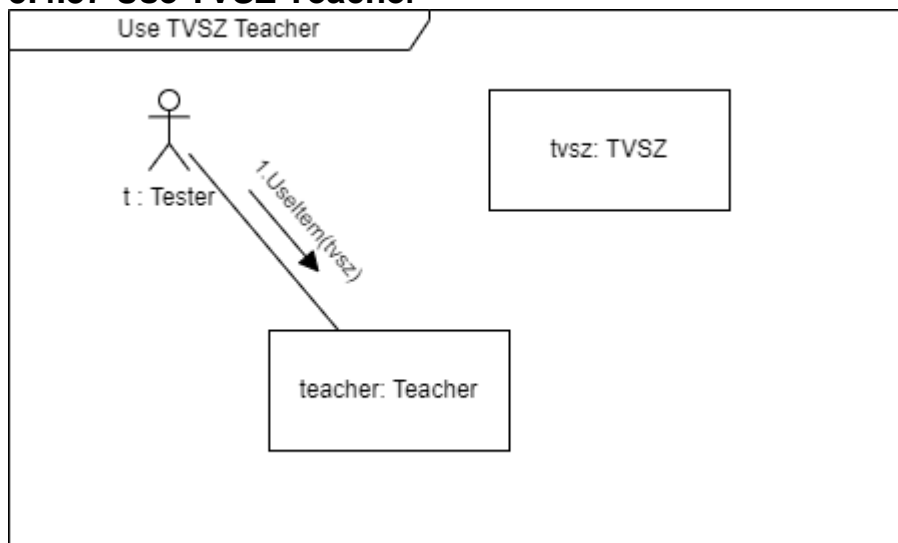


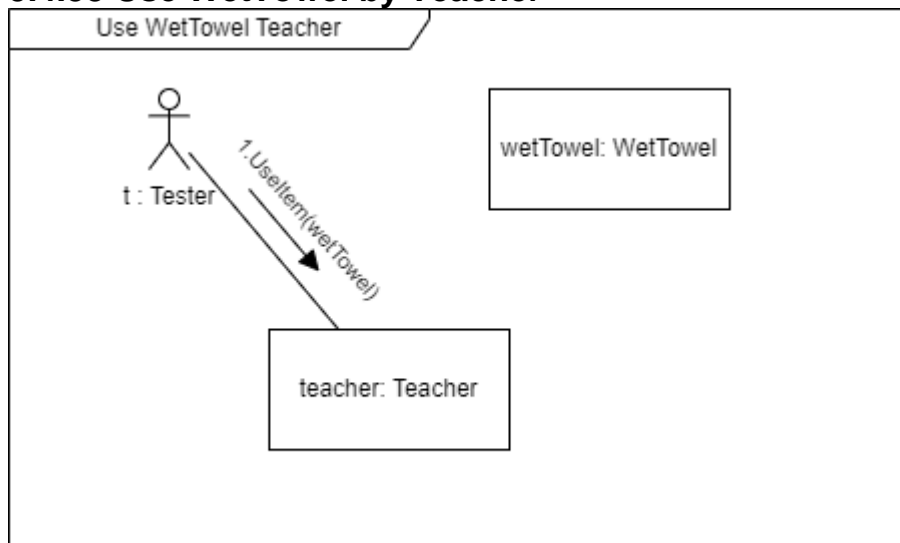
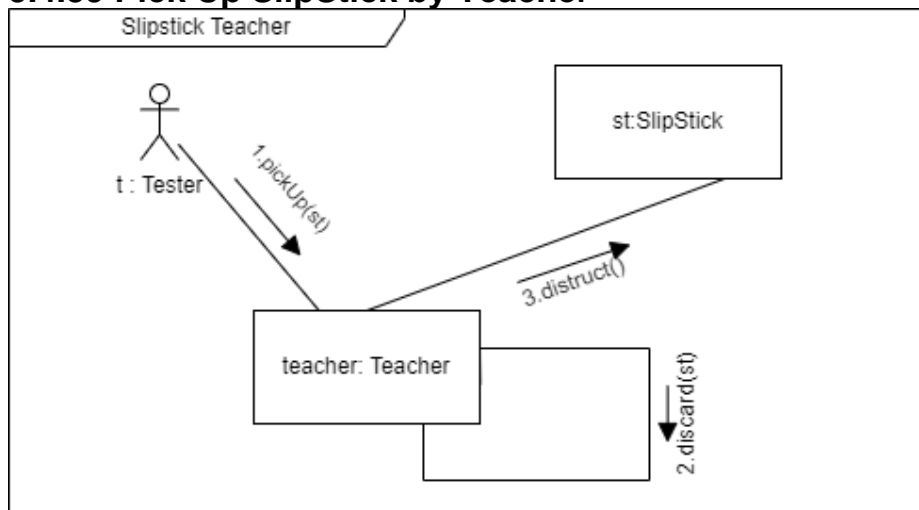
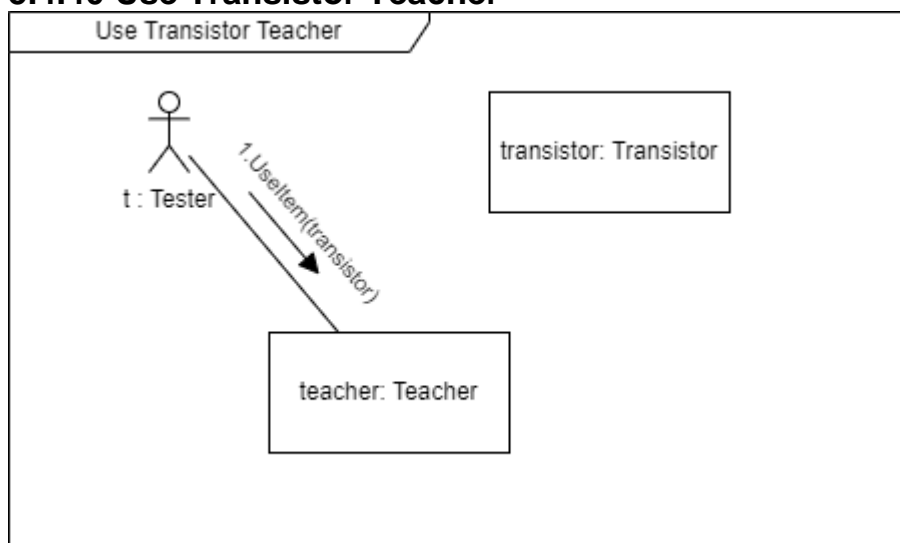
### 5.4.33 Use Transistor by Student



### 5.4.34 Use CabbageCamambert Teacher



**5.4.35 Use FFP2Mask Teacher****5.4.36 Use HolyBeerMug Teacher****5.4.37 Use TVSZ Teacher**

**5.4.38 Use WetTowel by Teacher****5.4.39 Pick Up SlipStick by Teacher****5.4.40 Use Transistor Teacher**

**Napló**

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2024. 03.13 14:30	2 óra	Fazekas Molnár Simon Juhász Rimmel	Értekezlet Előző leadás hibáinak átbeszélése, megoldása, feladatok szétosztása
2024.03.13 21:00	2,5 óra	Rimmel	Use Case leírások készítése
2024.03.14. 12:30	2,5 óra	Rimmel	Use Case leírások készítése, fedlap elkészítése
2024.03.14 12:00	2,5 óra	Fazekas	Use Case leírások készítése
2024.03.14 17:00	3 óra	Fazekas	Use Case leírások készítése, ellenőrzése, Use case és szekvenciadiagram szinkronizálás.
2024.03.15 14:00	1,5 óra	Molnár Juhász Rimmel Fazekas	Use Case és szekvenciadiagram beli eltérések megbeszélése, javítása
2024.03.16 18:00	1 óra	Simon	Kommunikációs diagramok készítése
2024.03.16 20:00	2,5 óra	Molnár	Szekvencia diagram készítés
2024.03.17. 13:00	5 óra	Juhász	Szekvenciadiagram mok készítése
2024.03.17. 15:30	1 óra	Simon	Kommunikációs diagramok készítése

2024.03.17 15:00	1 óra	Fazekas	0. fejezet elkészítése
2024.03.17 16:30	3,5 óra	Fazekas	Szekvencia diagram készítés
2024.03.17 16:45	4 óra	Molnár	Szekvencia diagram készítése és javítása
2024.03.17 17:00	4 óra	Simon	Kommunikációs diagramok készítése
2024.03.17 18:00	4 óra	Juhász	Szekvenciadiagramok befejezése, átnézése, javítása
2024.03.17 19:00	2 óra	Rimmel	Use Case diagram elkészítése és Use Case-ek ellenőrzése
2024.03.17 22:00	2 óra	Simon	Kommunikációs diagramok készítése és javítása