

# 13. Grafikus változat beadása

35 – a\_legjava

Konzulens:

Kovács Boldizsár

## Csapattagok

**Bihercz Lóránt**

Fülöp Tamás Ferenc

Nagy Bozsó Zsombor

Torma Máté

Vas Ábel Zoltán

**JSW8HF**

BAILUN

RIPKBY

AFKARO

HZOB4Z

**biherczlori@gmail.com**

fuloptom7@gmail.com

nagybozso12@gmail.com

torma.mate98@gmail.com

vasabel33@gmail.com

## 13. Grafikus változat beadása

### 13.0 Módosítások

A hatszög alakú cellákat elvetettük, mivel kikötés, hogy nem lehet mezőket használni.

Csövek egyszerű téglalapok, állapotaik a következők: alapesetben szürke, ha vizet tartalmaz, kék. Lyukasztás esetén piros, ragasztáskor zöld, csúszóssá tételkor kék keretet kap.

A kezdőmenüben a “Szabotőrök száma” és “Szerelők száma” szövegek sorába kattintva írhatjuk be a játékosok számát.

Játékosok: ha olyan elemen tartózkodnak, amin többen is lehetnek, kisebb méretben láthatóak. Az aktív játékos körül piros keret látható.

Pumpa: Ha lyukas, fekete kör jelenik meg rajta.

Ciszterna: Ha van benne pumpa, kis pumpa ikon látszik a ciszterna mellett.

Minden elem: Az elemek bal felső sarkában látható az ID-jük, amire néhány akció esetén hivatkozni kell.

Menüsor: A soron következő játékos és a pontszámláló közt egy körszámláló és egy log is helyett kapott, utóbbi jelzi, ha a program érvénytelen értéket kapott.

Gombok: A kört tovább is lehet adni a Kört\_kihagy gombbal

Az aktuálisan használható gombok kéken, míg az inaktívak feketén jelennek meg.

Átírányítás: pumpa irányának beállítása. A gomb megnyomása után a program bekéri először a bejövő, majd a kimenő cső számát, melyet billentyűzet segítségével adhatunk meg.

Lyukasztás: cső lyukasztása

Javítás: Cső vagy pumpa megjavítása

Síkosítás: cső csúszóssá tétele

Ragasztás: cső ragadóssá tétele

Felvétel: ciszternán állva pumpa, csövön állva a cső felvétele

Lerakás: a hordozott cső vagy pumpa lerakása

### Kört\_kihagy: kör továbbadása

Játékmenet: A játék 12 körig tart, egy körben minden játékos léphet egyet. Lépésnek számít 1 mozgás vagy 1 akció + 1 mozgás.

Hasonlóan a cső felvételénél be kell írni, melyik szomszédról szeretnénk a csövet leszedni.

Írányítás: A karakter mozgatásához a megfelelő mezőre kell egérrel kattintani. Akció végrehajtásához a menüben kell a megfelelő gombra kattintani (majd a fentebb felsorolt két esetben a megfelelő számértéket is begépelni).

### Működési elv:

A Main elindítja a MenuFrame ablakot, mely csak akkor dob tovább a MainFrame-be, ha a játékosszámok ki vannak töltve. Innentől a MainFrame kezeli az eseményeket és ő tartalmazza a kirajzolandó gombokat és paneleket.

A MainFrame a Game osztállyal inicializáltatja, és a Game tárolja a létrehozott elemeket, illetve a soron következő játékost, köröket, ID-kat, hogy a grafika el legyen különítve a modell logikájától.

A pályaelemeknek "Elemnév"Drawer osztályuk van, minden elemhez tartozik egy, és ők felelnek a kirajzolásukért. A játékosoknak nincs kirajzoló osztálya, az ő kirajzolásukat is az elemek rajzolója végzi, akik ismerik a hozzájuk csatolt elemek tartozkodó játékosokat. Ezek az osztályok a Drawable interfészből származnak, mind megvalósítják a kirajzolás metódusát és kezelnek egéreseményeket.

A játék végén a GameOverFrame jelenik meg, ami kiírja a győztest.



### 13.1 Fordítási és futtatási útmutató

### 13.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Player.java	3684 bájt	2023. április 14., péntek, 9:25:29	A player absztrakt osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
Engineer.java	4578 bájt	2023. április 14., péntek, 9:25:29	Az Engineer osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
Saboteur.java	1370 bájt	2023. április 14., péntek, 9:25:29	A Saboteur osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.

IPipeSystem.java	950 bájt	2023. április 14., péntek, 9:25:29	Az IPipeSystem interface, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
Pipe.java	15143 bájt	2023. április 14., péntek, 9:25:29	A Pipe osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
NotPipe.java	4562 bájt	2023. április 14., péntek, 9:25:29	A NotPipe absztrakt osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
Pump.java	4586 bájt	2023. április 14., péntek, 9:25:29	A Pump osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
Cistern.java	3366 bájt	2023. április 14., péntek, 9:25:29	A Cistern osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
Source.java	1797 bájt	2023. április 14., péntek, 9:25:29	A Source osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
Game.java	6474 bájt	2023. április 14., péntek, 9:25:29	A Game osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
CisternDrawer.java	3174 bájt	2023. május 22., hétfő, 13:32:53	A CisternDrawer osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
Drawable.java	408 bájt	2023. május 22., hétfő, 13:32:53	A Drawable Interface, és annak függvényei valósulnak meg benne.
GameOverFrame.java	2203 bájt	2023. május 22., hétfő, 13:32:53	A GameOverFrame osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
Main.java	259 bájt	2023. május 22., hétfő, 13:32:53	A Main osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
MainFrame.java	19667 bájt	2023. május 22., hétfő, 13:32:53	A MainFrame osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
MenuFrame.java	6670 bájt	2023. május 22., hétfő, 13:32:53	A MenuFrame osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
NoPaddingFlowLayout .java	1057 bájt	2023. május 22., hétfő, 13:32:53	A NoPaddingFlowLayout osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.

PipeDrawer.java	9189 bájt	2023. május 22., hétfő, 13:32:53	A PipeDrawer osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
PumpDrawer.java	3343 bájt	2023. május 22., hétfő, 13:32:53	A PumpDrawer osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.
SourceDrawer.java	2812 bájt	2023. május 22., hétfő, 13:32:53	A SourceDrawer osztály, annak attribútumai és függvényei valósulnak meg benne.

### 13.1.2 Fordítás és telepítés

**javac \*.java** kóddal tudjuk lefordítani a kódot, ezt a parancsot a mappán belül kell kiadni.

### 13.1.3 Futtatás

**java Main** ezzel a paranccsal tudjuk futtatni a kódot, abban a mappában, ahol fordítottuk a kódot.

**13.2Értékelés**

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Vas Ábel Zoltán	HZOB4Z	20
Torma Máté	AFKARO	20
Nagy Bozsó Zsombor	RIPKBY	20
Fülöp Tamás Ferenc	BAILUN	20
Bihercz Lóránt	JSW8HF	20

Torma Máté  
Vas Á.  
Fülöp Tamás F.  
Bozsó Zsombor  
Bihercz Lóránt

**13.3Napló**

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2023. 05. 23. 16:00	3 óra	Bihercz Torma Fülöp Vas Nagy	Értekezlet: Grafikus megoldás megvalósításának átbeszélése
2023.05.24 15:00	2 óra	Nagy	Menü megjelenítése
2023.05.26. 13:00	3 óra	Bihercz Torma Fülöp Vas Nagy	Értekezlet: Grafikus megjelenítés előrehaladásának egyeztetése
2023.05.25 13:00	7 óra	Nagy	Csövek kezdetleges kirajzolása
2023.05.28. 18:00	3 óra	Bihercz Torma Fülöp Vas Nagy	Értekezlet: Grafikus megjelenítés előrehaladásának egyeztetése
2023.05.29 10:00	3 óra	Fülöp	Játékos action: megvalósítás egy része, megjelenítés
2023.05.29 12:00	3 óra	Vas	Játékosok kirajzolása, hibák javítása
2023.05.29 15:00	3 óra	Nagy	JavaDoc
2023.05.29 18:00	3 óra	Fülöp	Játéklogika, megjelenítés
2023.05.29. 20:00	2 óra	Nagy	Grafikus megjelenítés
2023.05.30. 11:00	4 óra	Nagy	Grafikus megjelenítés
2023.05.30 18:00	5 óra	Vas	Hibajavítás, módosítások dokumentálása
2023.05.30. 17:00	2 óra	Nagy	Grafikus megjelenítés
2023.05.31. 07:00	2 óra	Bihercz	Javadoc kommentek befejezése