Fejezetek:

Bevezetés/abstract:

Általánosságban a szakterületi nyelvekről és jelentősségükről, illetve, hogy hogyan ismerkedtem meg velük

Motiváció:

Az én motivációm, hogy megismerkedjek ezzel a területtel, majd a motiváció, hogy mi a célja a projektnek (ennek kitalálása tbd)

Ismerkedés:

Alap játék önlab 1-ből és az ott tanult dolgok, illetve alkalmazott dolgok visszatekintve

Következő paragrafus lenne ezen belül a típusleíró fájlos dolgok kezdete, mikor már nem az alap logika volt, szintén tapasztalatokkal

Továbblépés:

A mostani plusz dolgok betétele

Újabb paragrafusban a tesztek, ezeknek lehet hosszabb a leírása, akár mindet felsorolva, néhányat akár képekkel is reprezentálva.

Program felépítése:

Itt sok mindent ki lehet fejteni kisebb pontokban, ha eljutok oda, akár a grafika, de a váltás karakterekre beépített 3 osztályról leírható illetve egyéb általánosítások, hogy hogyan javult a teljesítmény és az OOP-ság a kódban.

Konklúzió:

tbd

Teszt szcenáriók:

1. Player elmozdul egy irányba egyet, a pályán belül
2. Player le akar menni a pályáról valamelyik irányba
3. Player arra a mezőre lépne, mint ahol egy Monster van
4. Monster elmozdul egy irányba egyet, a pályán belül
5. Monster elmozdul egy irányba egyet, a pályán kívülre
6. Monster arra a mezőre akar lépni ahol a Player van
7. Monster arra a mezőre akar lépni ahol egy másik Monster van
8. Monster adott koordinátára akar lépni, üres mezőre.
9. Monster adott koordinátára akar lépni, ahol a player áll
10. Monster adott koordinátára akar lépni ahol egy Monster áll
11. Monster adott irányba ellép többet is üres mezőre
12. Trap elmozdul egy irányba egyet, pályán belül
13. Trap elmozdul pályán kívülre
14. Trap adott koordinátára lép üres mezőre
15. Trap Player mezőjére lép
16. Trap Monster mezőjére lép