

## 7. Prototípus koncepciója

66 – *[simon\_balazst\_szeretnenk\_konzulensnek]*

Konzulens:

Simon Balázs

### Csapattagok:

Kiss Andor	TXC54G	kissandor4@gmail.com
Konrád Márk	JSPDME	konrad0816@gmail.com
Glávits Balázs Róbert	NMZC9G	glavits.balazs@gmail.com
Máté Botond	ELOYOV	m.botond7@gmail.com
Lant Gábor	P35E36	lant.gabor98@gmail.com

2020. április 5.

# Tartalomjegyzék

<b>7</b>	<b>Prototípus koncepciója</b>	<b>4</b>
7.1	Prototípus interface-definíciója . . . . .	4
7.1.1	Az interfész általános leírása . . . . .	4
7.1.2	Bemeneti nyelv . . . . .	4
7.1.3	Kimeneti nyelv . . . . .	4
7.2	Összes részletes use-case . . . . .	4
7.3	Tesztelési terv . . . . .	5
7.4	Tesztelést támogató segéd- és fordítóprogramok specifikálása . . . . .	9
7.5	Napló . . . . .	9

Ábrák jegyzéke

7.1 x . . . . . 4

## 7. Prototípus koncepciója

### 7.1. Prototípus interface-definíciója

*[Definiálni kell a teszteket leíró nyelvet. Külön figyelmet kell fordítani arra, hogy ha a rendszer véletlen elemeket is tartalmaz, akkor a véletlenszerűség ki-bekapcsolható legyen, és a program determinisztikusan is tesztelhető legyen.]*

#### 7.1.1. Az interfész általános leírása

*[A protó (karakters) input és output felületeit úgy kell kialakítani, hogy az input fájlból is vehető legyen illetőleg az output fájlba menthető legyen, vagyis kommunikációra csak a szabványos be- és kimenet használható.]*

#### 7.1.2. Bemeneti nyelv

*[Definiálni kell a teszteket leíró nyelvet. Külön figyelmet kell fordítani arra, hogy ha a rendszer véletlen elemeket is tartalmaz, akkor a véletlenszerűség ki-bekapcsolható legyen, és a program determinisztikusan is futtatható legyen. A szálkezelést is tesztelhető, irányítható módon kell megoldani.]*

- Parancs1
  - Leírás:
  - Opciók:
- Parancs2
  - Leírás:
  - Opciók:

*[Ha szükséges, meg kell adni a konfigurációs (pl. pályaképet megadó) fájlok nyelvtanát is.]*

#### 7.1.3. Kimeneti nyelv

*[Egyértelműen definiálni kell, hogy az egyes bemeneti parancsok végrehajtása után előálló állapot milyen formában jelenik meg a szabványos kimeneten.]*

### 7.2. Összes részletes use-case

*[A use-case-eknek a részletezettsége feleljen meg a kezelői felületnek, azaz a felület elemeire kell hivatkozniuk. Alábbi táblázat minden use-case-hez külön-külön.]*

7.1. ábra. x

Use-case neve	...
Rövid leírás	...
Aktorok	...
Forgatókönyv	...

### 7.3. Tesztelési terv

*[A tesztelési tervben definiálni kell, hogy a be- és kimeneti fájlok egybevetésével miként végezhető el a program tesztelése. Meg kell adni teszt forgatókönyveket. Az egyes tesztek elég informálisan, szabad szöveggént leírni. Teszt-esetenként egy-öt mondatban. Minden teszthez meg kell adni, hogy mi a célja, a proto mely funkcionálisát, osztályait stb. teszteli. Az alábbi táblázat minden teszt-esethez külön-külön elkészítendő.]*

Teszt-eset neve	PickUpFood
Rövid leírás	A játékos az adott mezőre lép. A mezőn élelem található. A játékos felveszi és a saját zsebébe rakja az ételt.
Teszt célja	Item felvétel teszt.

Teszt-eset neve	PickUpPart
Rövid leírás	A játékos adott mezőre lép. A mezőn rakéta pisztoly darab található. A játékos felveszi és a megfelelő zsebébe rakja.
Teszt célja	Item felvétel teszt.

Teszt-eset neve	PickUpShovel
Rövid leírás	A játékos adott mezőre lép. A mezőn ásó található. A játékos felvesz és a zsebébe rakja. A játékos ez utána már tud ásni később.
Teszt célja	Item felvétel teszt.

Teszt-eset neve	PickUpBreakableShovel
Rövid leírás	A játékos adott mezőre lép. A mezőn törékeny ásó található. A játékos felvesz és a zsebébe rakja. A játékos ez utána már tud ásni később.
Teszt célja	Item felvétel teszt.

Teszt-eset neve	PickUpRope
Rövid leírás	A játékos adott mezőre lép. A mezőn kötel található. A játékos felvesz és a zsebébe rakja. A játékos ez utána már ki tudja menteni a csapattársait.
Teszt célja	Item felvétel teszt.

Teszt-eset neve	PickUpScubaGear
Rövid leírás	A játékos adott mezőre lép. A mezőn búvárruha található. A játékos felvesz és a zsebébe rakja. A játékos ez utána már képes túlélni a vízben.
Teszt célja	Item felvétel teszt.

Teszt-eset neve	PickUpTent
Rövid leírás	A játékos adott mezőre lép. A mezőn sátor található. A játékos felvesz és a zsebébe rakja. A játékos ez utána már képes sátrat építeni egy mezőre.
Teszt célja	Item felvétel teszt.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>BareHandsDig</b>
Rövid leírás	A játékos azon a mezőn ahol éppen áll havat lapátol. A hőmennyiség az adott mezőn csökken
Teszt célja	Hó lapátolás.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>ShovelDig</b>
Rövid leírás	A játékos azon a mezőn ahol éppen áll havat lapátol, van nála lapát. A hőmennyiség az adott mezőn csökken
Teszt célja	Hó lapátolás.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>BreakingShovelDig</b>
Rövid leírás	A játékos azon a mezőn ahol éppen áll havat lapátol, van nála törékeny lapát. A hőmennyiség az adott mezőn csökken. A lapát még nem törik el.
Teszt célja	Hó lapátolás.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>BreakingShovelDig</b>
Rövid leírás	A játékos azon a mezőn ahol éppen áll havat lapátol, van nála törékeny lapát. A hőmennyiség az adott mezőn csökken. A lapát eltörik
Teszt célja	Hó lapátolás.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>StepOnStableIce</b>
Rövid leírás	A játékos stabil jégre lép.
Teszt célja	Játékos mezőre lép.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>StepOnUnstableIceWithScubaGearBreaking</b>
Rövid leírás	A játékos instabil jégre lép. A játékoson van búvárruha. A jég eltörik, mert nem bírja el. Minden játékos vízbe esik aki ott volt.
Teszt célja	Játékos mezőre lép.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>StepOnUnstableIceWithScubaGearCanHold</b>
Rövid leírás	A játékos instabil jégre lép. A játékoson van búvárruha. A jég nem törik el.
Teszt célja	Játékos mezőre lép.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>StepOnUnstableIceNakedBreaking</b>
Rövid leírás	A játékos instabil jégre lép. A játékoson nincs búvárruha. A jég eltörik, mert nem bírja el. Minden játékos vízbe esik aki ott volt.
Teszt célja	Játékos mezőre lép.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>StepOnUnstableIceNakedCanHold</b>
Rövid leírás	A játékos instabil jégre lép. A játékoson nincs búváruka. A jég nem törik el.
Teszt célja	Játékos mezőre lép.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>StepInWaterWithScubaGear</b>
Rövid leírás	A játékos víz mezőre lép. A játékoson van búváruka. A játékos kibírja a vízbe esést.
Teszt célja	Játékos mezőre lép.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>StepInWaterNaked</b>
Rövid leírás	A játékos víz mezőre lép. A játékoson nincs búváruka. A játékos meg fog fagyni, ha nem mentik ki később.
Teszt célja	Játékos mezőre lép.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>RopeRescue</b>
Rövid leírás	A játékosnak van kötele. Egy játékos kiment egy másik játékost a vízből és a saját táblájára húzza.
Teszt célja	Játékos cselekszik

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>EatFood</b>
Rövid leírás	A játékosnak van élelme. A játékos elfogyaszt 1 élelmet a zsebéből és negnő a testhője.
Teszt célja	Játékos cselekszik.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>AssembleFlare</b>
Rövid leírás	A játékosnál van az összes rakéta darab. A játékos összeszereli azt.
Teszt célja	Játékos cselekszik.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>AssembleFlareFail</b>
Rövid leírás	A játékosnál nincs meg az összes rakéta darab és megpróbálja összeszerelni a pisztolyt.
Teszt célja	Játékos cselekszik.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>BuildIgloo</b>
Rövid leírás	Az eszkimó a táblára iglut épít.
Teszt célja	Tábla esemény teszt.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>BuildTent</b>
Rövid leírás	A játékos a táblára sátrat épít.

Teszt célja	Tábla esemény teszt.
-------------	----------------------

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>ExamineTile</b>
Rövid leírás	A sarkkutató a táblát vizsgálja.
Teszt célja	Tábla esemény teszt.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>TurnOnStableIce</b>
Rövid leírás	Egy játék kör eltelik úgy, hogy a játékos a stabil jégen áll.
Teszt célja	Játék esemény teszt.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>TurnInWaterNaked</b>
Rövid leírás	Egy játék kör eltelik úgy, hogy a játékos vízben áll. A játékoson van bűvárruha.
Teszt célja	Játék esemény teszt.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>TurnInWaterWithScubaGear</b>
Rövid leírás	Egy játék kör eltelik úgy, hogy a játékos vízben áll. A játékoson nincs bűvárruha.
Teszt célja	Játék esemény teszt.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>ChillStormIgloo</b>
Rövid leírás	Egy játék kör eltelik, úgy, hogy a játékost hóvihar éri. A játékos igluban van.
Teszt célja	Játék esemény teszt.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>ChillStormTent</b>
Rövid leírás	Egy játék kör eltelik, úgy, hogy a játékost hóvihar éri. A játékos sátorban van.
Teszt célja	Játék esemény teszt.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>ChillStormBareIce</b>
Rövid leírás	Egy játék kör eltelik, úgy, hogy a játékost hóvihar éri. A játékos szabad ég alatt van.
Teszt célja	Játék esemény teszt.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>TentBreaking</b>
Rövid leírás	A táblán a sátor eltörik a kör után.
Teszt célja	Játék esemény teszt.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>PolarBearMoving</b>
------------------------	------------------------



Rövid leírás	A medve véletlen irányba lép. Üres mezőre lép.
Teszt célja	Játék esemény teszt.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>PolarBearAttack</b>
Rövid leírás	A medve véletlen irányba lép. A mezőn van valaki.
Teszt célja	Játék esemény teszt.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>PolarBearAttackTent</b>
Rövid leírás	A medve véletlen irányba lép. A mezőn sátorban van valaki.
Teszt célja	Játék esemény teszt.

<b>Teszt-eset neve</b>	<b>PolarBearAttackIgloo</b>
Rövid leírás	A medve véletlen irányba lép. A mezőn igluban van valaki.
Teszt célja	Játék esemény teszt.

#### 7.4. Tesztelést támogató segéd- és fordítóprogramok specifikálása

*[Specifikálni kell a tesztelést támogató segédprogramokat.]*

#### 7.5. Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2020.04.01. 17:00	1 óra	<b>Kiss, Glávits</b>	Ötletelés
2020.04.03. 14:00	2 óra	<b>Glávits</b>	Ötletelés
2020.04.03. 16:00	1 óra	<b>Glávits</b>	Classdiagram
2020.04.04. 12:30	1 óra	<b>Kiss, Glávits</b>	Ötletelés
2020.04.04. 17:00	1 óra	<b>Glávits</b>	Szekvenciák
2020.04.05. 14:00	1 óra	<b>Máté</b>	Szekvenciák
2020.04.05. 16:00	1 óra	<b>Máté</b>	Szekvenciák
2020.04.05. 18.30	1,5 óra	<b>Lant</b>	Teszt esetek