

2. Követelmény, projekt, funkcionalitás

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. február 29.

Tartalomjegyzék

3	Analízis modell kidolgozása 1	4
3.1	Objektum katalógus	4
3.1.1	Játékos	4
3.1.2	Jégtábla	4
3.1.3	Kötél	4
3.1.4	Búvárruha	4
3.1.5	Lapát	4
3.1.6	Élelem	4
3.1.7	Rakétapisztoly Alkatrész	4
3.1.8	Iglu	4
3.2	Statikus struktúra diagramok	4
3.3	Osztályok leírása	5
3.3.1	Osztály1	5
3.3.2	Osztály2	5
3.4	Statikus struktúra diagramok	6
3.5	Szekvencia diagramok	6
3.6	State-chartok	6
3.7	Napló	6

Ábrák jegyzéke

3.1	x	4
3.2	x	6
3.3	x	6
3.4	x	6

3. Analízis modell kidolgozása 1

3.1. Objektum katalógus

3.1.1. Játékos

Három vagy több van belőle. Körökre bontva teszik a dolgukat. Saját körükben tudnak mozogni, különböző tárgyakat használni vagy a speciális képességüket használni. A játék megnyeréséhez szükséges rakétapisztoly alkatrészek összegyűjtése a feladatuk. Ha vízbe esnek, vagy kihűlnek akkor a játéknak vége.

3.1.2. Jégtábla

Ilyenek alkotják a játékos számára a játéktér, ezeken lehet mozogni. Jégtáblák tartalmazhatnak tárgyakat amelyeket ki lehet ásni. Az instabil jégtábla képes vízbe ejteni a rajta állókat, ha túl sokan vannak. A jégtáblán lehet hó. Néha lehet rajta hóvihár, mely csökkenti a rajta állók testhőjét

3.1.3. Kötél

Ennek segítségével ki lehet húzni egy vízbe esett játékost.

3.1.4. Búvárruha

A játékos képes a vízben is mozogni vele, illetve nem veszít testhőt ha vízben tartózkodik.

3.1.5. Lapát

Segítségével 2 egységnyi hó takarítható el a egy adott tábláról.

3.1.6. Élelem

Ha a játékos elfogyasztja a testhője 1-el megnő.

3.1.7. Rakétapisztoly Alkatrész

A játékban 3 darab ilyen megtalálása vezet a játék sikeres befejezéséhez. Az összeszereléshez mindháromnak egy helyen kell lennie.

3.1.8. Iglu

Eszkimó (Játékos) képes építeni, itt átvészélhetők a hóviharak

3.2. Statikus struktúra diagramok

[Az előző alfejezet osztályainak kapcsolatait és publikus metódusait bemutató osztálydiagram(ok). Tipikus hibalehetőségek: csillag-topológia, szigetek.]

3.1. ábra. x

3.3. Osztályok leírása

[Az előző alfejezetben tárgyalt objektumok felelősségének formalizálása attribútumokká, metódusokká. Csak publikus metódusok szerepelhetnek. Ebben az alfejezetben megjelennek az interfészek, az öröklés, az absztrakt osztályok. Segédosztályokra még mindig nincs szükség. Az osztályok ABC sorrendben kövessék egymást. Interfészek esetén az Interfészek, Attribútumok pontok kimaradnak.]

3.3.1. Osztály1

- Felelősség
[Mi az osztály felelőssége. Kb 1 bekezdés.]
- Ősosztályok
*[Mely osztályokból származik (öröklési hierarchia)
Legősebb osztály → Ősosztály2 → Ősosztály3...]*
- Interfészek
[Mely interfészeket valósítja meg.]
- Attribútumok
[Milyen attribútumai vannak]
 - attribútum1: attribútum jellemzése: mire való
 - attribútum2: attribútum jellemzése: mire való
- Metódusok
[Milyen publikus metódusokkal rendelkezik. Metódusonként egy-három mondat arról, hogy a metódus mit csinál.]
 - int foo(Osztály3 o1, Osztály4 o2): metódus leírása
 - int bar(Osztály5 o1): metódus leírása

3.3.2. Osztály2

- Felelősség
[Mi az osztály felelőssége. Kb 1 bekezdés.]
- Ősosztályok
*[Mely osztályokból származik (öröklési hierarchia)
Legősebb osztály → Ősosztály2 → Ősosztály3...]*
- Interfészek
[Mely interfészeket valósítja meg.]
- Attribútumok
[Milyen attribútumai vannak]
 - attribútum1: attribútum jellemzése: mire való
 - attribútum2: attribútum jellemzése: mire való
- Metódusok
[Milyen publikus metódusokkal rendelkezik. Metódusonként egy-három mondat arról, hogy a metódus mit csinál.]
 - int foo(Osztály3 o1, Osztály4 o2): metódus leírása
 - int bar(Osztály5 o1): metódus leírása

3.4. Statikus struktúra diagramok

[Az előző alfejezet osztályainak kapcsolatait és publikus metódusait bemutató osztálydiagram(ok). Tipikus hibalehetőségek: csillag-topológia, szigetek.]

3.2. ábra. x

3.5. Szekvencia diagramok

[Inicializálásra, use-case-ekre, belső működésre. Konzisztens kell legyen az előző alfejezettel. Minden metódus, ami ott szerepel, fel kell tűnjön valamelyik szekvenciában. Minden metódusnak, ami szekvenciában szerepel, szereplnie kell a valamelyik osztálydiagramon.]

3.3. ábra. x

3.6. State-chartok

[Csak azokhoz az osztályokhoz, ahol van értelme. Egyetlen állapotból álló state-chartok ne szerepeljenek. A játék működését bemutató state-chart-ot készíteni tilos.]

3.4. ábra. x

3.7. Napló

Kezdet	Időtartam	Résztvevők	Leírás
2010.03.21. 18:00	2,5 óra	Horváth Németh Tóth Oláh	Értekezlet. Döntés: Horváth elkészíti az osztálydiagramot, Oláh a use-case leírásokat.
2010.03.23. 23:00	5 óra	Németh	Tevékenység: Németh implementálja a tesztelő programokat.
...