

5. Szkeleton tervezése

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. március 22.

Tartalomjegyzék

5 Szkeleton tervezése	4
5.1 A szkeleton modell valóságos use-case-ei	4
5.1.1 Use-case diagram	4
5.1.2 Use-case leírások	4
5.2 A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok	8
5.3 Szekvencia diagramok a belső működésre	9
5.4 Kommunikációs diagramok	9
5.5 Napló	9

Ábrák jegyzéke

5.1 x 4

5. Szkeleton tervezése

5.1. A szkeleton modell valóságos use-case-ei

[A szkeletonnak, mint önálló programnak a működésével kapcsolatos use-case-ek.]

5.1.1. Use-case diagram

5.1. ábra. x

5.1.2. Use-case leírások

Use-case neve	Test PickUp Shovel
Rövid leírás	Játékos lapátot vesz fel.
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eszkimó hóval nem rendelkező jégtáblán áll, amin egy lapát található. 2. Az eszkimó energiája csökken. 2.A Az eszkimó fáradt és nem tud tárgyat felvenni. 3. Az eszkimó felveszi a lapátot. 4. A lapát bekerül az eszkimó tárgyai közé és a megfelelő stratégiája helyére is.

Use-case neve	Test PickUp Food
Rövid leírás	Játékos ételt vesz fel.
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eszkimó hóval nem rendelkező jégtáblán áll, amin egy étel található. 2. Az eszkimó energiája csökken. 2.A Az eszkimó fáradt és nem tud tárgyat felvenni. 3. Az eszkimó felveszi az ételt 4. Az étel bekerül az eszkimó tárgyai közé és a kajatárolójába is.

Use-case neve	Test PickUp Part
Rövid leírás	Játékos alkatrészt vesz fel.
Aktorok	Skeleton

Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eszkimó hóval nem rendelkező jégtáblán áll, amin egy rakéta alkatrész található. 2. Az eszkimó energiája csökken. 2.A Az eszkimó fáradt és nem tud tárgyat felvenni. 3. Az eszkimó felveszi az alkatrészt. 4. Az alkatrész bekerül az eszkimó tárgyai közé és a rakétadarab-tárolójába is.
--------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Use-case neve	Test Pickup Rope
Rövid leírás	Játékos kötelet vesz fel.
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eszkimó hóval nem rendelkező jégtáblán áll, amin egy kötél található. 2. Az eszkimó energiája csökken. 2.A Az eszkimó fáradt és nem tud tárgyat felvenni. 3. Az eszkimó felveszi a kötelet. 4. A kötél bekerül az eszkimó tárgyai közé és a megfelelő stratégiája helyére is.

Use-case neve	Test Pickup ScubaGear
Rövid leírás	Játékos búváruhát vesz fel.
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eszkimó hóval nem rendelkező jégtáblán áll, amin egy búváruha található. 2. Az eszkimó energiája csökken. 2.A Az eszkimó fáradt és nem tud tárgyat felvenni. 3. Az eszkimó felveszi a búváruhát. 4. A búváruha bekerül az eszkimó tárgyai közé és a megfelelő stratégiája helyére is.

Use-case neve	Test BareHandsDig
Rövid leírás	Játékos üres kézzel havat lapátol.
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eszkimó hóval rendelkező jégtáblán áll. 2. Az eszkimó energiája csökken. 2.A Az eszkimó fáradt és nem tud tárgyat felvenni. 3. Az eszkimó a lapátja segítségével 2 havat ellapátol a jégtábláról.

Use-case neve	Test ShovelDig
Rövid leírás	Játékos lapáttal havat lapátol.
Aktorok	Skeleton

Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eszkimó hóval rendelkező jégtáblán áll. 2. Az eszkimó energiája csökken. 2.A Az eszkimó fáradt és nem tud tárgyat felvenni. 3. Az eszkimó a keze segítségével 1 havat ellapátol a jégtábláról.
--------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Use-case neve	Test StepOnIce
Rövid leírás	Játékos jégre lép.
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eszkimó jégtáblán áll és van előtte egy másik jégtábla. 2. Az eszkimó energiája csökken. 2.A Az eszkimó fáradt és nem tud előrelépni. 3. Az eszkimó előrelép.

Use-case neve	Test StepOnUnstableIce WithScubaGear
Rövid leírás	Búvárruhás játékos instabil jégre lép.
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Búvárruhás eszkimó jégtáblán áll és van előtte egy másik jégtábla, ami csak egy főt bír el, és áll rajta egy másik eszkimó. 2. Az eszkimó energiája csökken. 2.A. Alter: Az eszkimó fáradt és nem tud előrelépni. 3. Az eszkimó előrelép. 4. A jégtábla beszakad. 5. A búvárruha megvédi az eszkimót a hideg víztől.

Use-case neve	Test StepOnUnstableIce Naked
Rövid leírás	Játékos instabil jégre lép.
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Eszkimó jégtáblán áll és van előtte egy másik jégtábla, ami csak egy főt bír el, és áll rajta egy másik eszkimó. 2. Az eszkimó energiája csökken. 2.A Az eszkimó fáradt és nem tud előrelépni. 3. Az eszkimó előrelép. 4. A jégtábla beszakad. 5. Az eszkimó elkezd fuldokolni a hideg vízben.

Use-case neve	Test StepInHole WithScubaGear
Rövid leírás	Búvárruhás játékos lyukba esik.
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Búvárruhás eszkimó jégtáblán áll és van előtte egy hóval fedett lyuk. 2. Az eszkimó energiája csökken. 2.A Az eszkimó fáradt és nem tud előrelépni. 3. Az eszkimó előrelép. 4. A hó beszakad. 5. A búvárruha megvédi az eszkimót a hideg víztől.

Use-case neve	Test StepInHole Naked
Rövid leírás	Játékos lyukba esik.
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	1. Búvárruhás eszkimó jégablán áll és van előtte egy hóval fedett lyuk. 2. Az eszkimó energiája csökken. 2.A Az eszkimó fáradt és nem tud előrelépni. 3. Az eszkimó előrelép. 4. A hó beszakad. 5. Az eszkimó elkezd fuldokolni a hideg vízben.

Use-case neve	Test RopeRescue
Rövid leírás	...
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	...

Use-case neve	Test EatFood
Rövid leírás	...
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	...

Use-case neve	Test AssembleFlare
Rövid leírás	...
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	...

Use-case neve	Test BuildIgloo
Rövid leírás	...
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	...

Use-case neve	Test ExamineTile
Rövid leírás	...
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	...

Use-case neve	Test Turn
Rövid leírás	...
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	...

Use-case neve	Test Turn WithScubaGear
---------------	-------------------------

Rövid leírás	...
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	...

Use-case neve	Test Turn Naked
Rövid leírás	...
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	...

Use-case neve	Test ChillStorm Igloo
Rövid leírás	...
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	...

Use-case neve	Test ChillStorm BareIce
Rövid leírás	...
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	...

5.2. A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok

[A szkeleton által elfogadott bemenetek , valamint a szöveges konzolon megjelenő kimenetek. A kiemenet formátuma olyan kell legyen, ami alapján a működés összevethető a korábbi szekvencia-diagramokkal.]

A szkeleton program működésének ellenőrzéséhez egy saját osztályt fogunk létrehozni. A szkeleton program szöveges formátumban fogja megjeleníteni a függvény hívásokat és visszatérési értékeket, ezzel a szekvencia-diagrammokkal való egyezés majd könnyen ellenőrizhető lesz. Induláskor majd egy menü segítségével lehet választani a különböző szekvenciák közül. A menüt a konzolos ablakban a billentyűzet segítségével lehet majd vezérelni. A menüpontok amiből választani lehet így néz ki:

```
1. játékos
    1. tárgyat vesz fel
        1. lapát
        2. kötél
        3. alkatrész
        ...
    2. havat lapátol
        1. lapáttal
        2. üres kézzel
        ...
```

A szkeleton programban az objektumok csak asszociációkat tárolnak, egyéb állapotokat a felhasználótól kér majd be. Ezeket szintén a menüvezérelt módszerrel teszi. Kiválasztva egy esetet a teljes szekvencia lefutása automatikus, a kimenet következő képpen néz majd ki a konzolban:


```

MyLoggerTest.DoTest() {
    MyLoggerTest.fn1() {
        MyLoggerTest.fn2(MyDummyObject, 10) {
            MyDummyObject.fn3(20) {
            }
            return 3;
        }
        return MyDummyObject;
    }
}

```

A bejegyzésben objektum név . függvénynév (paraméterek) { ... } formátumban jelenek meg a függvényhívások. A visszatérési értéket pedig a return után írja ki.

5.3. Szekvencia diagramok a belső működésre

[A szkeletonban implementált szekvenciadiagramok. Tipikusan egy use-case egy diagram. Ezek megegyezhetnek a korábban specifikált diagramokkal, de az egyes életvonalakat (lifeline) egyértelműen a szkeletonban példányosított objektumokhoz kell tudni kötni. Azt kell megjeleníteni, hogy a szkeletonban létrehozott objektumok egymással hogyan fognak kommunikálni.]

5.4. Kommunikációs diagramok

[A szkeletonban, az egyes szkeleton-use-case-ek futása során létrehozott objektumok és kapcsolataik bemutatására szolgáló diagramok. Ezek alapján valósítják meg a szkeleton fejlesztői az inicializáló kódrészleteket.]

5.5. Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2020.03.20. 19:00	4 óra	Glávits	Szekvencia rajzolás
2020.03.21. 00:00	1 óra	Glávits	Logger implementálása
vakamikor	valameddig	Kiss	Szekvencia rajzolás
2020.03.22. 13:00	1 óra	Glávits	Use-case forgatókönyvek
2020.03.20. 22:00	20 perc	Lant	Skeleton fv implementálás
2020.03.22. 18:45	1 óra	Lant	5.2 megírása, +fancyvbr