

5. Szkeleton tervezése

10 – Extra

Konzulens:

Dobos-Kovács Mihály

Csapattagok

Draskóczy Dóra Boglárka

Halász Máté

Molnár Martina

Pigler András

Serfőző Dávid

CTWF8V

ZINVFE

BFCYOE

XERZQ0

F05MHO

ddb.dora@gmail.com

matejjhalasz@gmail.com

1011molnarmartina@gmail.com

andras.pigler@gmail.com

serdavid3010@gmail.com

2024. 03. 18.

5. Szkeleton tervezése

5.1 A szkeleton modell valóságos use-case-ei

5.1.0 Analízismodell változások

Character osztály:

attribútumok:

Transistor lastTransistor: Ebben tároljuk el az elsőként letett aktivált tranzisztort

metódusok:

AddItemToInventory(i: Item): Egy felvett tárgyat hozzáad a *Character item* listájához

RemoveItemFromInventory(i: Item): Egy letett tárgyat eltávolít a *Character item* listájából

SetLastTransistor(t: Transistor): Egy aktiválva letett tranzisztort beállít a *Character lastTransistor* attribútumának abban az esetben ha ez az első aktiválva letett tranzisztor, itt még absztrakt metódus

Teleport(): A két aktivált, összekapcsolt tranzisztor közötti teleportálást valósítja meg, itt még absztrakt metódus

Student osztály:

metódusok:

SetLastTransistor(t: Transistor): Egy aktiválva letett tranzisztort beállít a *Student lastTransistor* attribútumának abban az esetben ha ez az első aktiválva letett tranzisztor

Teleport(): A két aktivált, összekapcsolt tranzisztor közötti teleportálást valósítja meg a *Student* számára

Room osztály:

attribútumok:

Transistor transistor helyett *Transistor connectedTransistor*: Ebben tároljuk el a szobában letett aktivált tranzisztort

metódusok:

GetCursed() helyett *SetCursed()*: beállítja egy *Room* objektum számára hogy elátkozott vagy nem

GiveItemTo(v: ItemVisitor): A felvenni kívánt itemet odaadja az *ItemVisitor* interface-t megvalósító *Character*nek

RemoveItemFromRoom(i: Item): Törli azt az itemet a *Room item* listájából, amit a *Character* felvett.

AddItemToRoom(i: Item): Hozzáadja azt az itemet a *Room item* listájához, amit a *Character* letett a szobában.

PlaceTransistor(t: Transistor): Beállítja a *Room connectedTransistor* attribútumának a paraméterül megkapott aktivált tranzisztort

GameController osztály:

attribútumok:

int maxRounds: Ebben tároljuk, hogy hány körig juthatunk el maximum, ha ezt elérjük és a *Student*ek nem szerezték meg a *Logarlécet* akkor a játéknak vége.

Transistor osztály:

metódusok:

SetActivation(activation: bool): Beállítja a tranzisztor *activated* attribútumát a paraméterül kapott értékre

SetConnection(connected: bool): Beállítja a tranzisztor *connected* attribútumát a paraméterül kapott értékre

ItemVisitor interface:

metódusok:

Visit(i: TVSZ, pickUp: bool): Kiegészült egy *pickUp: bool* paraméterrel, hogy megkülönböztethető legyen az az eset amikor a *Character* leteszi a tárgyat és az amikor felveszi.

Visit(i: Beer, pickUp: bool): Kiegészült egy *pickUp: bool* paraméterrel, hogy megkülönböztethető legyen az az eset amikor a *Character* leteszi a tárgyat és az amikor felveszi.

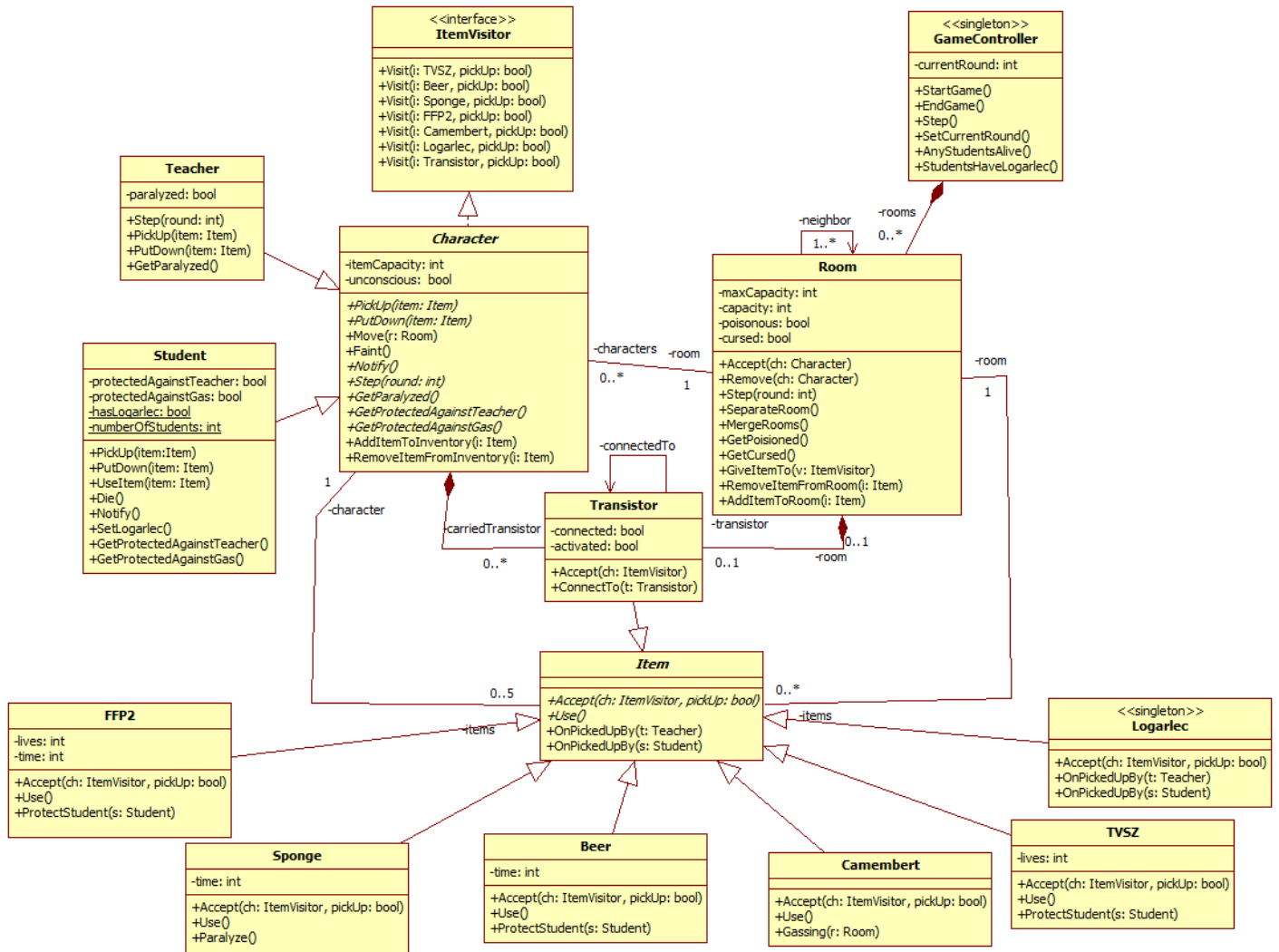
Visit(i: Sponge, pickUp: bool): Kiegészült egy *pickUp: bool* paraméterrel, hogy megkülönböztethető legyen az az eset amikor a *Character* leteszi a tárgyat és az amikor felveszi.

Visit(i: FFP2, pickUp: bool): Kiegészült egy *pickUp: bool* paraméterrel, hogy megkülönböztethető legyen az az eset amikor a *Character* leteszi a tárgyat és az amikor felveszi.

Visit(i: Camembert, pickUp: bool): Kiegészült egy *pickUp: bool* paraméterrel, hogy megkülönböztethető legyen az az eset amikor a *Character* leteszi a tárgyat és az amikor felveszi.

Visit(i: Logarlec, pickUp: bool): Kiegészült egy *pickUp: bool* paraméterrel, hogy megkülönböztethető legyen az az eset amikor a *Character* leteszi a tárgyat és az amikor felveszi.

Visit(i: Transistor, pickUp: bool): Kiegészült egy *pickUp: bool* paraméterrel, hogy megkülönböztethető legyen az az eset amikor a *Character* leteszi a tárgyat és az amikor felveszi.



5.1.1 Use-case diagram



5.1.2 Use-case leírások

Use-case neve	Student moves
Rövid leírás	A játékos mozgatja a karakterét egy szomszédos szobába.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	A hallgató kap egy Move parancsot a Testertől, hogy menjen át egy másik szobába. Ekkor, ha a student nincs elájulva, vagy a szoba, ahova mozogni szeretne nincsen tele, akkor a jelenlegi szobából Remove-oljuk a hallgatót és a másik szoba Accept-eli őt amennyiben a szobák szomszédosak.
Kapcsolódó diagramok	5.3.6; 5.4.1

Use-case neve	Student tries to move into fullRoom
Rövid leírás	Hallgató menni szeretne egy másik szobába, de az teli van.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	A hallgató kap egy Move parancsot a Testertől, hogy menjen

	át egy másik szobába. A szobának a capacity tulajdonsága egyenlő nagyságú a maxCapacity-ével, így a hallgató marad ugyanabban a szobában, ahol eddig is volt.
Kapcsolódó diagramok	5.3.6; 5.4.1

Use-case neve	Teacher steps into a Room
Rövid leírás	Oktató belép egy szobába.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Az oktató kap egy Step parancsot a Testertől, hogy menjen át egy másik szobába. Ekkor, ha az oktató nincs elájulva, megbénítva vagy a szoba, ahova mozogni szeretne nincsen tele, akkor a jelenlegi szobából Remove-oljuk az oktatót és a másik szoba Accept-eli őt.
Kapcsolódó diagramok	5.3.32; 5.4.2,

Use-case neve	Teacher tries to move into fullRoom
Rövid leírás	Oktató menne egy másik szobába, de az teli van.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Az oktató kap egy Step parancsot a Testertől, hogy menjen át egy másik szobába, erre ő meghívja a saját Move metódusát, átadva paraméterként a szobát, ahova menni szeretne. A szoba kapacitása megegyezik annak maximális értékével, nem fog történni semmi, marad ugyanabban a szobában, ahol eddig is volt.
Kapcsolódó diagramok	5.4.2

Use-case neve	Student picks up Transistor
Rövid leírás	Hallgató felveszi a tranzisztort.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Hallgató fel tudja venni a pickUp metódussal a tranzisztort, ha az akkori állapotában nincs bekapcsolva. Ekkor AddItemToInventory segítségével bekerül a hallgató 'táskájába', és a RemoveItemFromRoom pedig a szobából kiveszi a tárgyat.
Kapcsolódó diagramok	5.3.11; 5.3.18; 5.4.4,

Use-case neve	Student tries to pick up an already connected Transistor
Rövid leírás	Hallgató fel próbál venni egy már aktív tranzisztort.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Hallgató fel próbálja venni pickUp metódussal a szobában található tranzisztort, de az már bekapcsolt állapotban van, így nem történik semmi.
Kapcsolódó diagramok	5.3.18; 5.4.5

Use-case neve	Student puts down Transistor if not activated
Rövid leírás	Hallgató eldobja a tranzisztort, használat nélkül.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Hallgató eldobja a tranzisztort a 'táskájából'. Ehhez először

	az AddItemToRoom metódussal hozzáadja a tranzisztort a szoba tárolójába. Itt hívódik meg a RemoveItemFromInventory függvény, ami elveszi a hallgatótól az eldobni kívánt tranzisztort.
Kapcsolódó diagramok	5.3.17, 5.3.18; 5.4.3

Use-case neve	Student puts down firstTransistor if activated
Rövid leírás	Hallgató lerakja az aktivált tranzisztor első felét.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Hallgató lerakja a nála levő tranzisztort a PlaceTransistor-ral, ekkor ellenőrzi, rakott-e már le korábban: NULL értéket kap vissza, ez az első amit letesz ebből a tranzisztor párosból. Meghívja a SetLastTransistor metódust, aminek paraméterként ezt a tranzisztort adjuk. A lerakott tranzisztor az AddItemToRoom segítségével bekerül a szoba inventory-jába, majd kikerül a RemoveItemFromInventory segítségével a hallgató 'táskájából'.
Kapcsolódó diagramok	5.3.17, 5.3.18; 5.4.6

Use-case neve	Student puts down secondTransistor if activated
Rövid leírás	Hallgató lerakja az aktivált tranzisztor második felét, ezzel teleportálást lehetővé teszi.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Hallgató lerakja a nála levő tranzisztort a PlaceTransistor-ral, ekkor ellenőrzi, rakott-e már le korábban: mivel a last egy korábban már letett tranzisztorra ... A lerakott tranzisztor az AddItemToRoom segítségével bekerül a szoba inventory-jába, majd kikerül a RemoveItemFromInventory segítségével a hallgató 'táskájából'.
Kapcsolódó diagramok	5.3.17, 5.3.18; 5.4.7

Use-case neve	Student teleports fullRoom
Rövid leírás	Hallgató teli szobába szeretne teleportálni.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Ha maximális kapacitáson van a szoba, akkor is megszakad a kapcsolat.
Kapcsolódó diagramok	5.3.19; 5.4.8

Use-case neve	Student teleports
Rövid leírás	Hallgató lerakja a 2. összekapcsolt tranzisztort, ezzel átkerül az első lerakott tranzisztor szobájába.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	A recentTransistorRoom, ahol a hallgató jelenleg tartózkodik, meghívja a hallgató Teleport metódusát, ami, miután ellenőrizte, hogy a lastTransistorRoom-ban, ahova teleportálni szeretnénk, beférünk (azaz a szoba jelenlegi kapacitása nem egyenlő annak maximális kapacitásával), a hallgató meghívja a Move függvényét, paraméterként a cél

	szobát megadva. A tranzistorok kikapcsolnak, valamint a köztük lévő kapcsolat megszűnik.
Kapcsolódó diagramok	5.3.19; 5.4.9

Use-case neve	Student uses Transistor
Rövid leírás	Hallgató aktiválja a tranzisztort.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	A Tester meghívja a hallgató UseItem függvényét, paraméterként átadva neki a tranzisztort. A hallgató a Use metódussal jelzi a tranzisztornak, hogy aktiválódjon, amit a SetActivation igazra állítása csinál.
Kapcsolódó diagramok	5.3.22; 5.4.10

Use-case neve	Teacher picks up Transistor
Rövid leírás	Oktató felveszi a tranzisztort.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	A Tester jelzi az oktátónak a PickUp metódussal, hogy vegye fel a tranzisztort, aki meghívja a szoba GiveItemTo függvényét. Tranzisztor Accept-eli a felvételt, és bekerül a 'táskába'.
Kapcsolódó diagramok	5.3.37; 5.3.48; 5.4.11

Use-case neve	Teacher puts down Transistor
Rövid leírás	Oktató eldobja a tranzisztort.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Tester meghívja az oktató PutDown metódusát, paraméterként az eldobni kívánt tranzisztorral. Tranzisztor az Accept metódusában false lesz, az oktató 'táskájából' kikerül, a szobába pedig bekerül.
Kapcsolódó diagramok	5.3.42; 5.3.48; 5.4.12

Use-case neve	Student picks TVSZ up
Rövid leírás	Hallgató felveszi a TVSZ-t.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Hallgató fel tudja venni a pickUp metódussal a TVSZ-t. Ekkor AddItemToInventory segítségével bekerül a hallgató 'táskájába', és a RemoveItemFromRoom pedig a szobából kiveszi a tárgyat.
Kapcsolódó diagramok	5.3.12, 5.3. 29; 5.4.13

Use-case neve	Student puts TVSZ down
Rövid leírás	Hallgató eldobja a TVSZ-t.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Hallgató eldobja a TVSZ-t a 'táskájából'. Ehhez először az AddItemToRoom metódussal hozzáadja a TVSZ-t a szoba tárolójába. Itt hívódik meg a RemoveItemFromInventory függvény, ami elveszi a hallgatótól az eldobni kívánt TVSZ-t.
Kapcsolódó diagramok	5.3.29.; 5.4.14

Use-case neve	Student uses TVSZ
Rövid leírás	Hallgató aktiválja a TVSZ-t.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	A Tester meghívja a hallgató UseItem függvényét, paraméterként átadva neki a TVSZ-t. A hallgató a Use metódussal jelzi a TVSZ-nek, hogy védje meg a hallgatót. Ekkor, ha a TVSZ nem használdott még el teljesen, meghívódik a hallgató GetProtectedAgainstTeacher függvénye. Egy védelmezés után, TVSZ veszt erejéből.
Kapcsolódó diagramok	5.3.23; 5.4.14

Use-case neve	Teacher picks TVSZ up
Rövid leírás	Oktató felveszi a TVSZ-t.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Oktató fel tudja venni a pickUp metódussal a TVSZ-t. Ekkor AddItemToInventory segítségével bekerül az oktató 'táskájába', és a RemoveItemFromRoom pedig a szobából kiveszi a tárgyat.
Kapcsolódó diagramok	5.3.38; 5.3.49; 5.4.17

Use-case neve	Teacher puts TVSZ down
Rövid leírás	Oktató eldobja a TVSZ-t.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Oktató eldobja a TVSZ-t a 'táskájából'. Ehhez először az AddItemToRoom metódussal hozzáadja a TVSZ-t a szoba tárolójába. Itt hívódik meg a RemoveItemFromInventory függvény, ami elveszi az oktatótól az eldobni kívánt TVSZ-t.
Kapcsolódó diagramok	5.3.43; 5.3.49; 5.4.17

Use-case neve	Student picks Beer up
Rövid leírás	Hallgató felveszi a szent söröspoharat.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Hallgató fel tudja venni a pickUp metódussal a szent söröspoharat. Ekkor AddItemToInventory segítségével bekerül a hallgató 'táskájába', és a RemoveItemFromRoom pedig a szobából kiveszi a tárgyat.
Kapcsolódó diagramok	5.3.8, 5.3.24; 5.4.16

Use-case neve	Student puts Beer down
Rövid leírás	Hallgató eldobja a szent söröspoharat.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Hallgató eldobja a szent söröspoharat a 'táskájából'. Ehhez először az AddItemToRoom metódussal hozzáadja a söröspoharat a szoba tárolójába. Itt hívódik meg a RemoveItemFromInventory függvény, ami elveszi a hallgatótól az eldobni kívánt poharat.
Kapcsolódó diagramok	5.3.13; 5.3.24; 5.4.16

Use-case neve	Student uses Beer
Rövid leírás	Hallgató aktiválja a szent söröspoharat.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	A Tester meghívja a hallgató UseItem függvényét, paraméterként átadva neki a szent söröspoharat. A hallgató a Use metódussal jelzi a sörnek, hogy védje meg a hallgatót. Ekkor meghívódik a hallgató GetProtectedAgainstTeacher függvénye. Egy védelmezés után a sör elfogy(=eltűnik).
Kapcsolódó diagramok	5.3.20; 5.4.16

Use-case neve	Teacher picks Beer up
Rövid leírás	Oktató felveszi a szent söröspoharat.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Oktató fel tudja venni a pickUp metódussal a szent söröspoharat. Ekkor AddItemToInventory segítségével bekerül az oktató 'táskájába', és a RemoveItemFromRoom pedig a szobából kiveszi a tárgyat.
Kapcsolódó diagramok	5.3.34; 5.3.45; 5.4.15

Use-case neve	Teacher puts Beer down
Rövid leírás	Oktató eldobja a szent söröspoharat.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Oktató eldobja a szent söröspoharat a 'táskájából'. Ehhez először az AddItemToRoom metódussal hozzáadja a poharat a szoba tárolójába. Itt hívódik meg a RemoveItemFromInventory függvény, ami elveszi az oktatótól az eldobni kívánt söröspoharat.
Kapcsolódó diagramok	5.3.39; 5.3.45, 5.4.15

Use-case neve	Student picks Sponge up
Rövid leírás	Hallgató felveszi a rongyot.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Hallgató fel tudja venni a pickUp metódussal a nedves rongyot. Ekkor AddItemToInventory segítségével bekerül a hallgató 'táskájába', és a RemoveItemFromRoom pedig a szobából kiveszi a tárgyat.
Kapcsolódó diagramok	5.3.10; 5.3.28, 5.4.18

Use-case neve	Student puts Sponge down
Rövid leírás	Hallgató eldobja a rongyot.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Hallgató eldobja a nedves rongyot a 'táskájából'. Ehhez először az AddItemToRoom metódussal hozzáadja a rongyot a szoba tárolójába. Itt hívódik meg a RemoveItemFromInventory függvény, ami elveszi a hallgatótól az eldobni kívánt rongyot.
Kapcsolódó diagramok	5.3.16; 5.3.28; 5.4.18

Use-case neve	Teacher gets stunned with sponge
Rövid leírás	Oktató megbénul, ha nedves ronggyal egy szobába kerül.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	A Tester meghívja a hallgató UseItem függvényét, paraméterként átadva neki a nedves rongyot. A hallgató a Use metódussal jelzi a rongynak, hogy bénítsa le a vele egy szobában lévő oktatókat. Ők a GetParalyzed metódusukkal lebégnak, azaz nem tudnak mozogni, tárgyakat fel vagy letenni és hallgatók lelkét elvenni.
Kapcsolódó diagramok	5.3.31

Use-case neve	Student picks Camembert up
Rövid leírás	Hallgató felveszi a dobozos káposztás camembert.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Hallgató fel tudja venni a pickUp metódussal a dobozos káposztás camembert. Ekkor AddItemToInventory segítségével bekerül a hallgató 'táskájába', és a RemoveItemFromRoom pedig a szobából kiveszi a tárgyat.
Kapcsolódó diagramok	5.3.25; 5.4.19

Use-case neve	Student puts Camembert down
Rövid leírás	Hallgató eldobja a dobozos káposztás camembert.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Hallgató eldobja a dobozos káposztás camembert a 'táskájából'. Ehhez először az AddItemToRoom metódussal hozzáadja a camembert a szoba tárolójába. Itt hívódik meg a RemoveItemFromInventory függvény, ami elveszi a hallgatótól az eldobni kívánt dobozt.
Kapcsolódó diagramok	5.3.14; 5.3.25; 5.4.19

Use-case neve	Student faints
Rövid leírás	Hallgató elájul a gázos szobában.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Létrejön a Student s objektum egy mérgező Room objektumban, majd kap két Itemet egy Beer és egy Sponge objektumot, amiket a GameController step függvényének hatására elejt.
Kapcsolódó diagramok	5.3.5;

Use-case neve	Teacher faints
Rövid leírás	Oktató elájul a gázos szobába belépve
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Létrejön a Teacher objektum és egy mérgező Room, ami tartalmazza, majd kap két Itemet egy Beer és egy Sponge objektumot, amiket a GameController step függvényének hatására elejt.
Kapcsolódó diagramok	5.3.30;

Use-case neve	Teacher picks Camembert up
Rövid leírás	Oktató felveszi a dobozos káposztás camembert.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Oktató fel tudja venni a pickUp metódussal a dobozos káposztás camembert. Ekkor AddItemToInventory segítségével bekerül az oktató 'táskájába', és a RemoveItemFromRoom pedig a szobából kiveszi a tárgyat.
Kapcsolódó diagramok	5.3.35;5.3.46; , 5.4.19

Use-case neve	Teacher puts Camembert down
Rövid leírás	Oktató eldobja a dobozos káposztás camembert.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Oktató eldobja a dobozos káposztás camembert a 'táskájából'. Ehhez először az AddItemToRoom metódussal hozzáadja a camembert a szoba tárolójába. Itt hívódik meg a RemoveItemFromInventory függvény, ami elveszi az oktatótól az eldobni kívánt dobozt.
Kapcsolódó diagramok	5.3.40; 5.3.46; , 5.4.19

Use-case neve	Student picks FFP2 up
Rövid leírás	Hallgató felveszi az FFP2-s maszkot.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Hallgató fel tudja venni a pickUp metódussal az FFP2-es maszkot. Ekkor AddItemToInventory segítségével bekerül a hallgató 'táskájába', és a RemoveItemFromRoom pedig a szobából kiveszi a tárgyat.
Kapcsolódó diagramok	5.3.9., 5.3.26; 5.4.20

Use-case neve	Student puts FFP2 down
Rövid leírás	Hallgató eldobja az FFP2-s maszkot.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Hallgató eldobja az FFP2-es maszkot a 'táskájából'. Ehhez először az AddItemToRoom metódussal hozzáadja a maszkot a szoba tárolójába. Itt hívódik meg a RemoveItemFromInventory függvény, ami elveszi a hallgatótól az eldobni kívánt maszkot.
Kapcsolódó diagramok	5.3.15., 5.3.26; 5.4.22

Use-case neve	Student uses FFP2
Rövid leírás	Hallgató felveszi az FFP2-s maszkot.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	A Tester meghívja a hallgató UseItem függvényét, paraméterként átadva neki az FFP2-es maszkot. A hallgató a Use metódussal jelzi a maszknak, hogy védje meg a hallgatót. Ekkor, ha a maszk nem használdott még el teljesen, meghívódik a hallgató GetProtectedAgainstTeacher függvénye. Egy védelmezés után, maszk veszt erejéből.
Kapcsolódó diagramok	5.3.21; 5.4.20

Use-case neve	Teacher picks FFP2 up
Rövid leírás	Oktató felveszi az FFP2-s maszkot.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Oktató fel tudja venni a pickUp metódussal az FFP2-es maszkot. Ekkor AddItemToInventory segítségével bekerül az oktató 'táskájába', és a RemoveItemFromRoom pedig a szobából kiveszi a tárgyat.
Kapcsolódó diagramok	5.3.36; 5.3.47; 5.4.21

Use-case neve	Teacher puts FFP2 down
Rövid leírás	Oktató eldobja az FFP2-s maszkot.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Oktató eldobja az FFP2-es maszkot a 'táskájából'. Ehhez először az AddItemToRoom metódussal hozzáadja a maszkot a szoba tárolójába. Itt hívódik meg a RemoveItemFromInventory függvény, ami elveszi az oktatótól az eldobni kívánt maszkot.
Kapcsolódó diagramok	5.3.41; 5.3.47; 5.4.21

Use-case neve	Student picks up Logarlec
Rövid leírás	Hallgató felveszi a Logarlécet, ezzel a játék győzelemmel zárul.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Egy Student felvesz egy Logarlec objektumot, ami felvételkor megnyeri a játékot.
Kapcsolódó diagramok	5.3.27;

Use-case neve	Teacher picks up Logarlec
Rövid leírás	Oktató felveszi a Logarlécet és egyből el is dobja.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Egy Teacher megpróbál felvenni egy Logarlecet, ami egy Room-ban van vele, amit, felvétel helyett egyből eldob.
Kapcsolódó diagramok	5.3.33; 5.4.27

Use-case neve	Student dies
Rövid leírás	Hallgató meghal és vége a játéknak.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Létrejön egy Student és vele együtt egy Teacher ugyanabban a Room-ban, ha a GameController által jelzett új kör elején a Student nem protected, akkor meghívja a dies() metódust.
Kapcsolódó diagramok	5.3.4; 5.4.24

Use-case neve	Student tries to move out of cursed Room
Rövid leírás	Hallgató megpróbál kilépni egy elátkozott szobából, sikertelenül.
Aktorok	Tester

Forgatókönyv	Egy Student egy Room-ban megpróbál kilépni, amíg az elátkozott, így sikertelenül.
Kapcsolódó diagramok	5.4.23

Use-case neve	Game steps
Rövid leírás	Új kör kezdődik.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	A GameController ellenőrzi a játék végét jelentő feltételek teljesülését, amennyiben teljesülnek meghívja a játék végét jelentő EndGame függvényt.
Kapcsolódó diagramok	5.3.1;

Use-case neve	mergeRooms
Rövid leírás	2 szoba egyesülése.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Van egy Room ami paraméterként kap egy másikat a mergeRooms függvényében. A másik Roomnak már volt egy szomszédja és egy TVSZ, és egy Student benne, amit az új szobának meg kellene kapnia.
Kapcsolódó diagramok	5.3.3; 5.4.28

Use-case neve	splitRooms
Rövid leírás	2 szoba szétválása.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Van egy Room, ami tartalmaz egy Camembert és egy Teacher-t. Majd szétválik a SeparateRoom() függvénnyel.
Kapcsolódó diagramok	5.3.3;

Use-case neve	Room steps
Rövid leírás	Véletlenszerűen mergeli vagy spliteli a szobákat, valamint továbblépteti az oktatókat.
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Van három Room: neighbor, r, és main, a neighbor tartalmaz egy Studentet és egy TVSZ-t, az r és a neighbor szomszédosak, és ennek a neighbor szobának hívódik meg a Step függvénye.
Kapcsolódó diagramok	5.3.3;

Use-case neve	Teacher steps
Rövid leírás	Oktató körének folyamata
Aktorok	Tester
Forgatókönyv	Van egy Teacher egy Roomban, ami egy TVSZ-t is tartalmaz, a Teachernél már alaphól volt egy Camembert, ezután a Teacher Step függvénye hívódik.
Kapcsolódó diagramok	5.3.44;

5.2 A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok

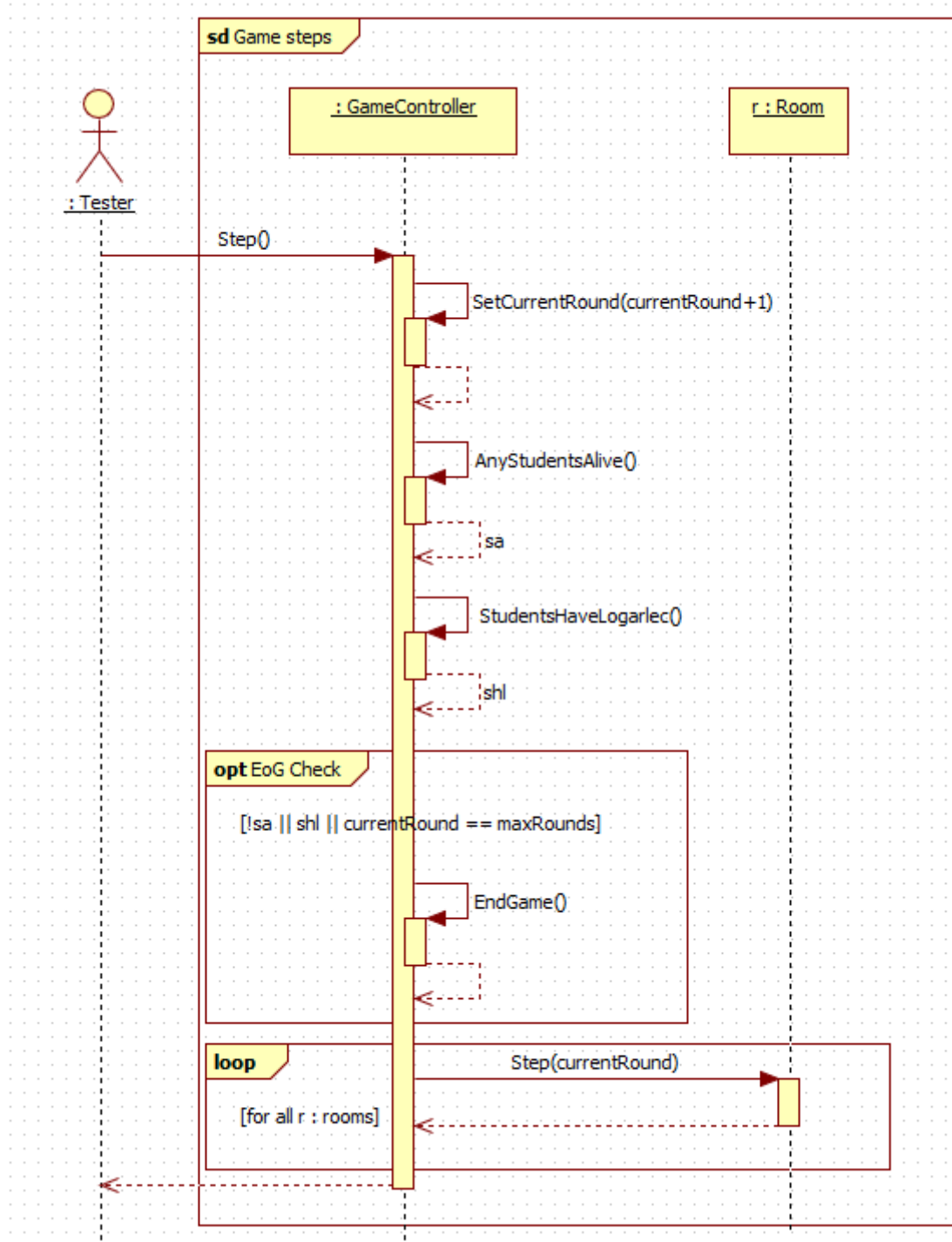
A szkeleton a felhasználótól bemeneteket egy kérdésre adott válaszként vár el. Az adott kérdésre elfogadott bemeneteket a szkeleton mindig a konzolra írt kérdés után jelzi szintén a konzolra írva zárójelben per jellel (/) elválasztva (pl.: Tele van a szoba? (Yes/No), ha nem az elvárt formátumnak, mintának megfelelő inputot kap, akkor a teszt input hibával leáll.

A szkeleton a futása során az analízis modell hívott függvényeinek szignatúráját a konzolra írja a használt paraméterekkel együtt, a függvényeknek a visszatérési értékét is (ha van) a konzolra írja. Ha ezekben a függvényekben döntéshez ér azt az előbb leírtak mentén a felhasználónak jelzi. Az egyes tesztek futása után a tesztben használt objektumok aktuális állapotát a konzolra írja.

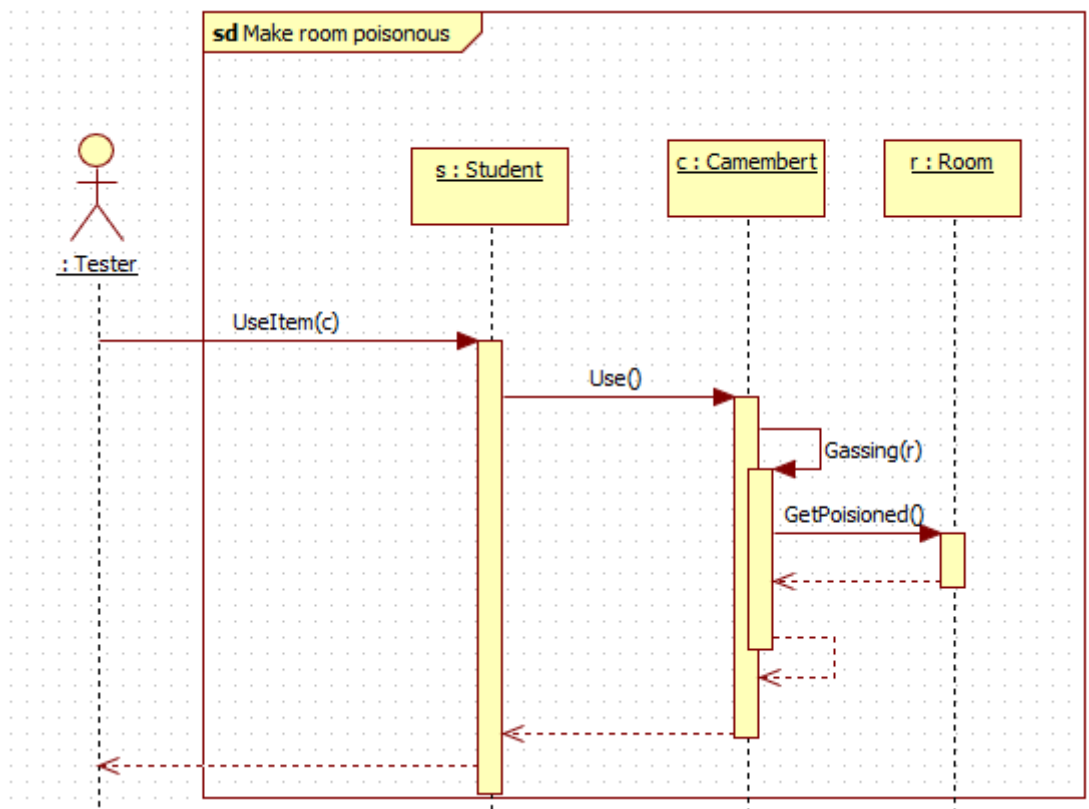
Az egyes tesztek közül menüpontok alapján van lehetősége választani a felhasználónak. Az egyes teszteken belüli függvényhívásokat, továbbá az azokon belüli alhívásokat indentálva jelenítjük majd meg a jobb áttekinthetőség érdekében.

5.3 Szekvencia diagramok a belső működésre

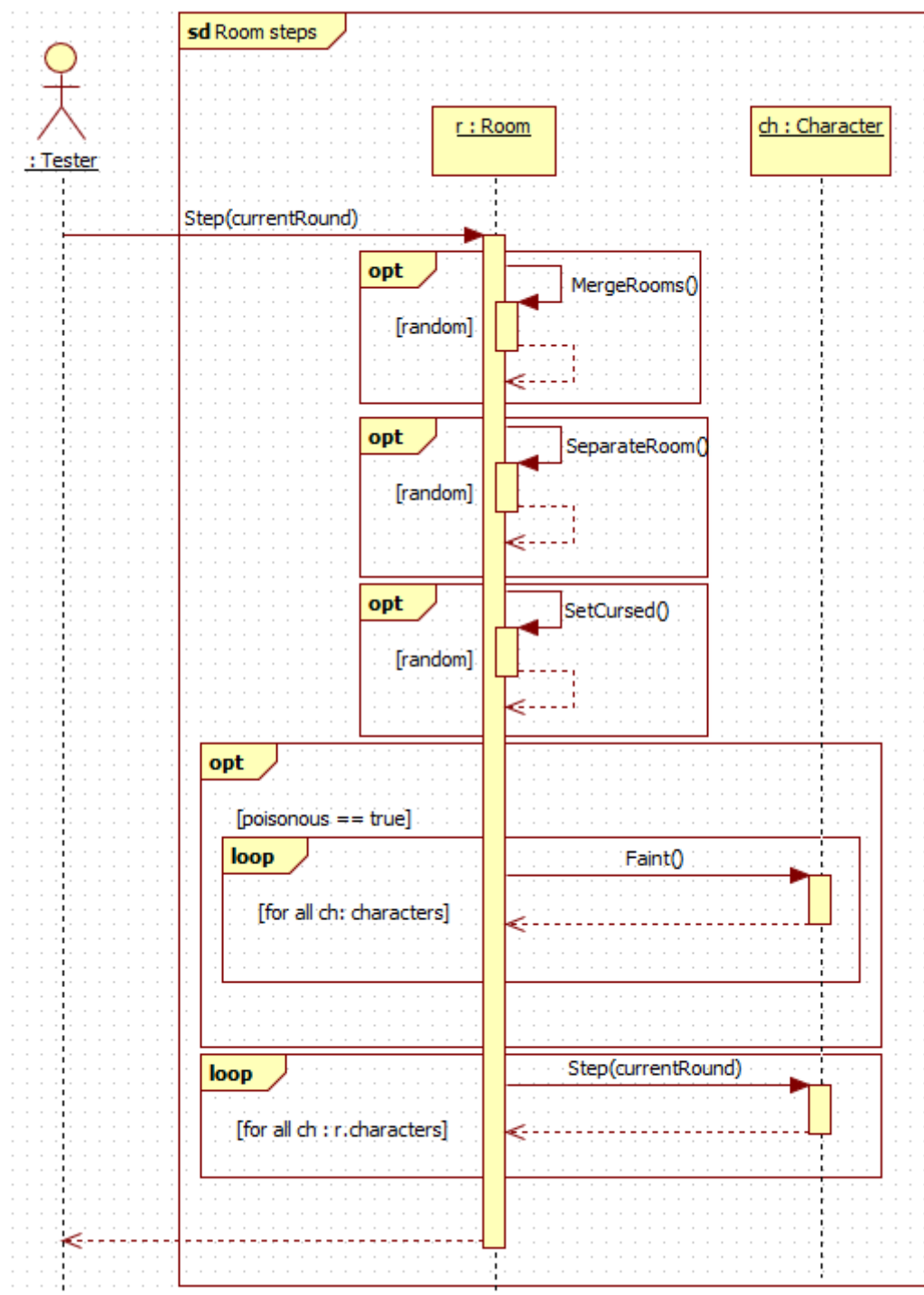
5.3.1 Game Steps



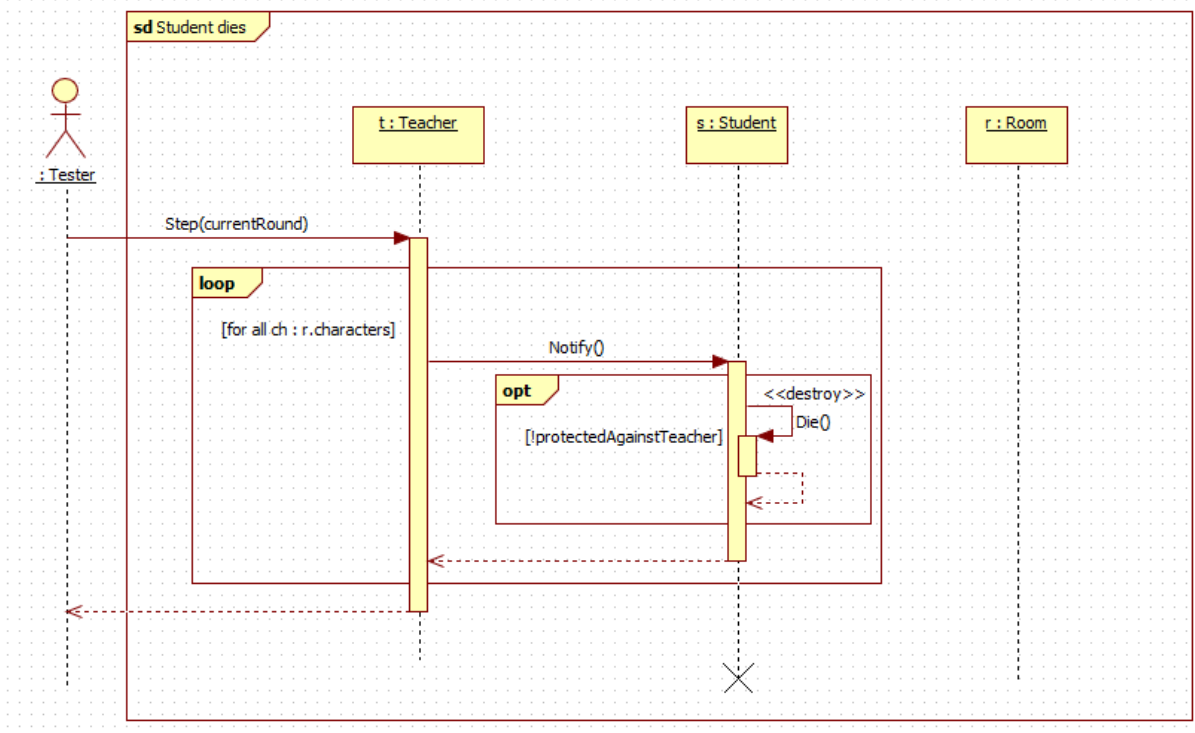
5.3.2 Make Room Poisonous



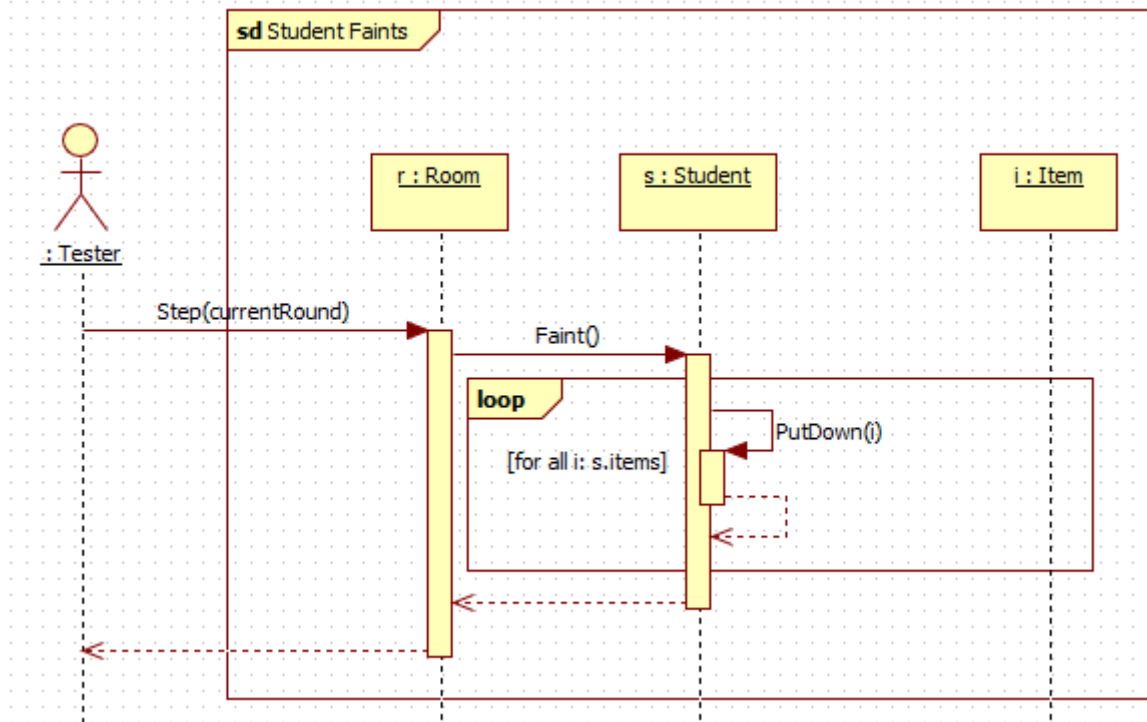
5.3.3 Room Steps



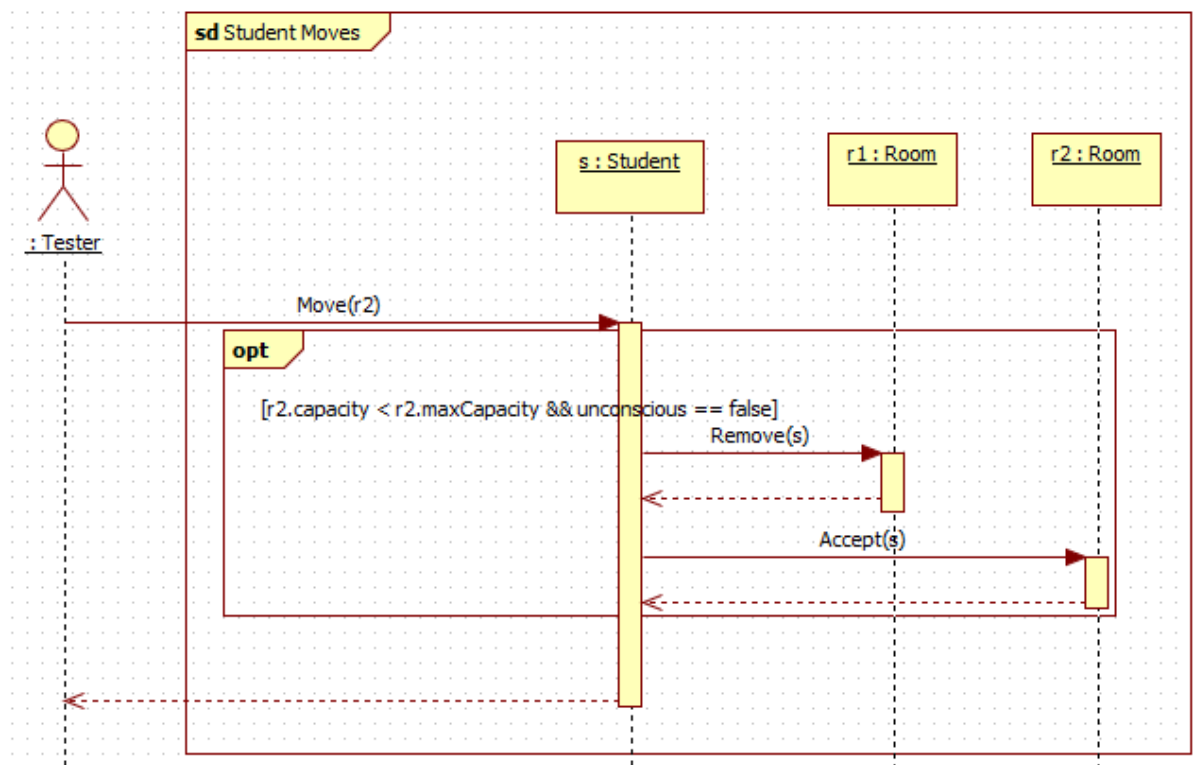
5.3.4 Student Dies



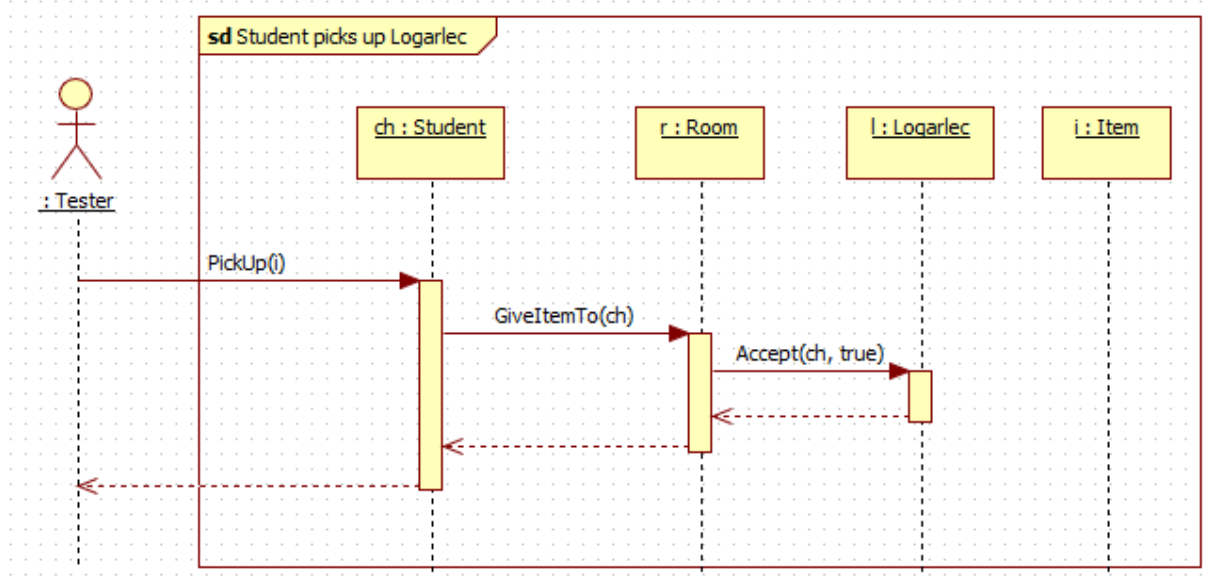
5.3.5 Student Faints



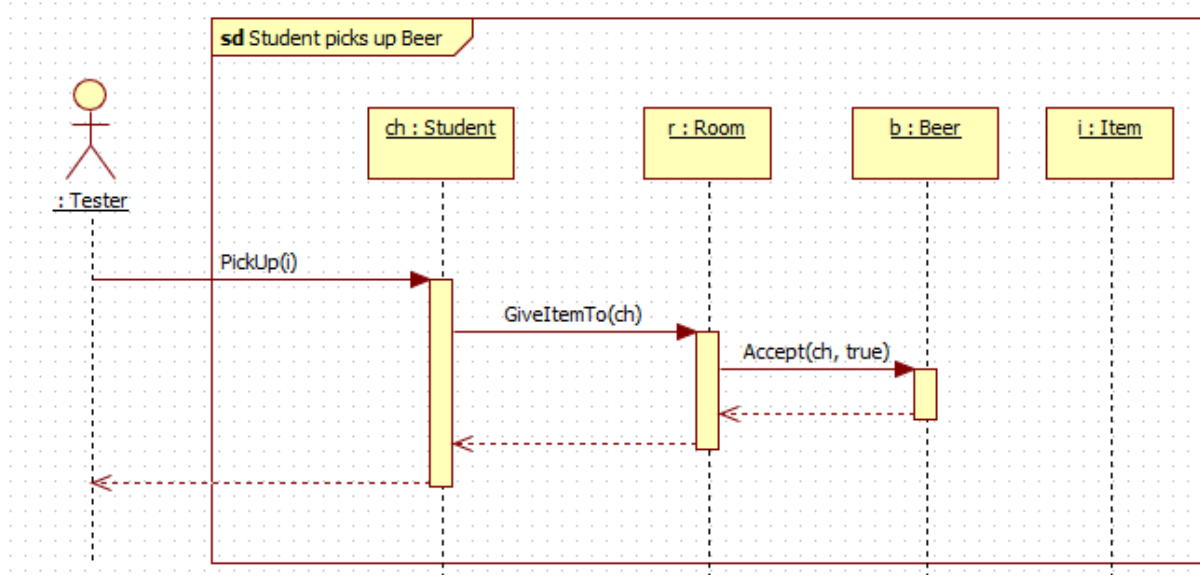
5.3.6 Student Moves



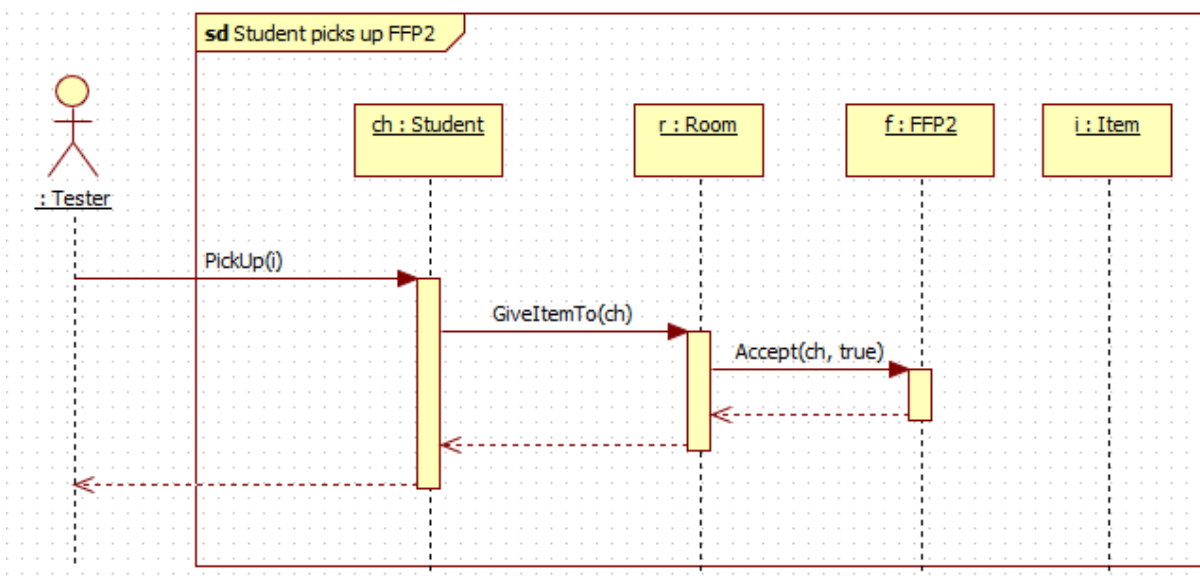
5.3.7 Student Picks Up Logarlec



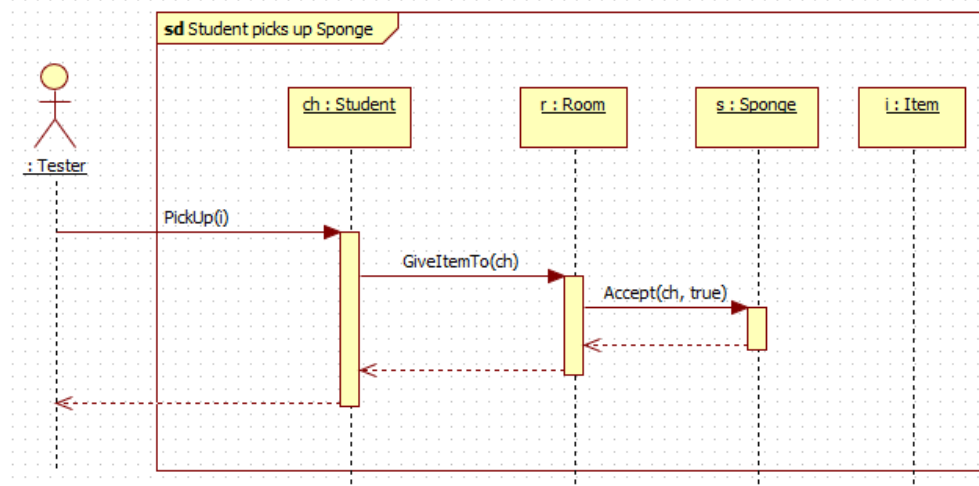
5.3.8 Student Picks Up Beer



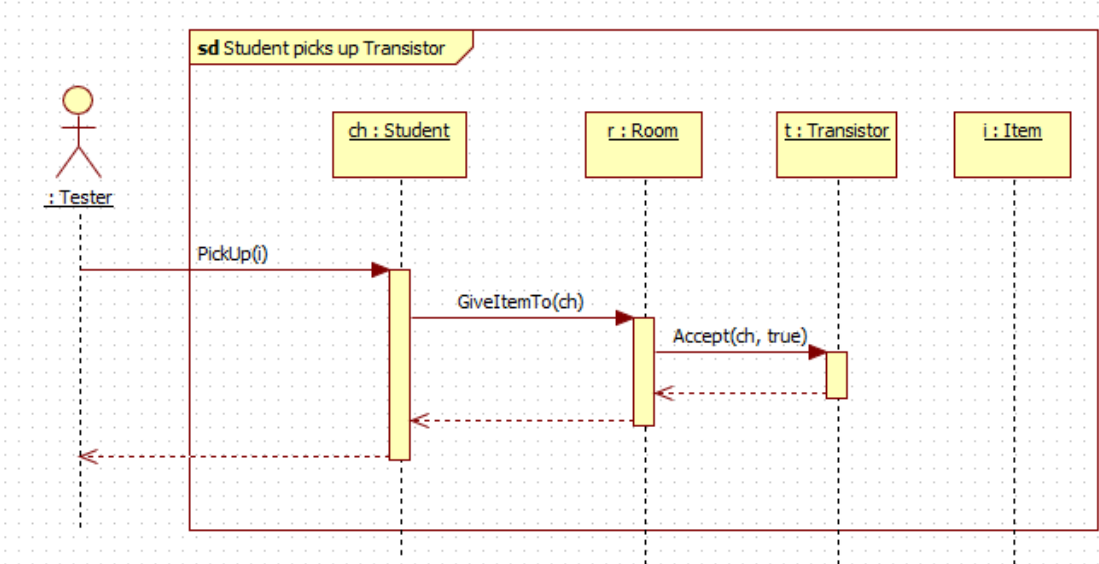
5.3.9 Student Picks Up FFP2



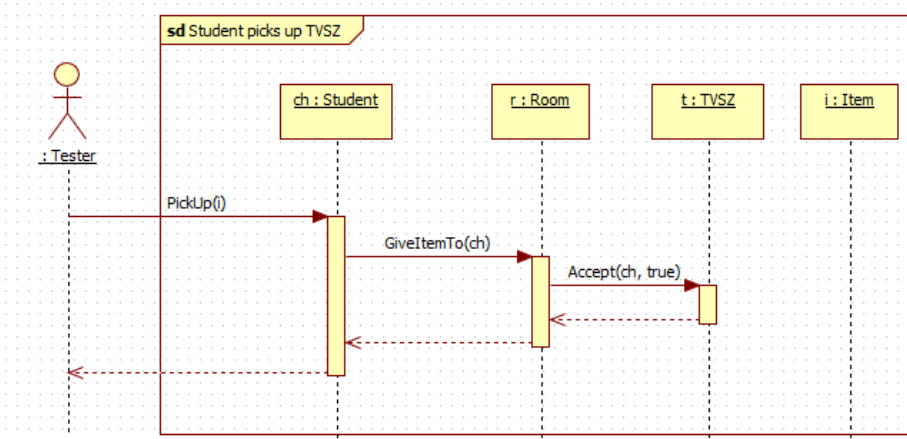
5.3.10 Student Picks Up Sponge



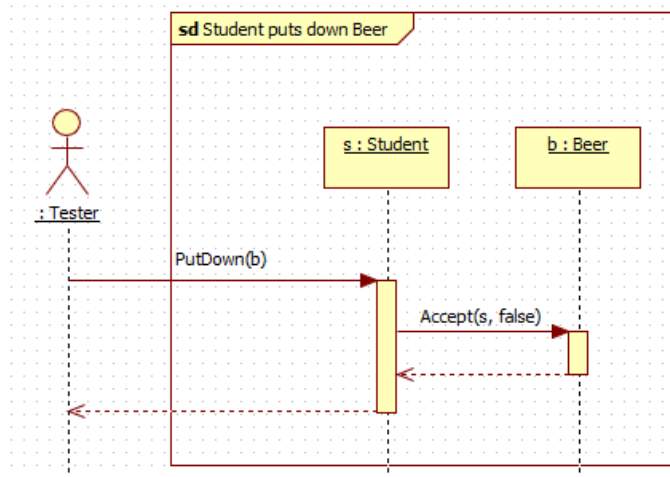
5.3.11 Student Picks Up Transistor



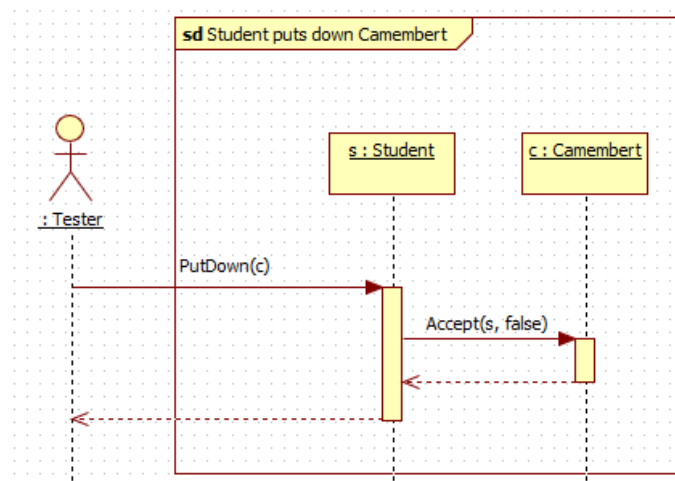
5.3.12 Student Picks Up TVSZ



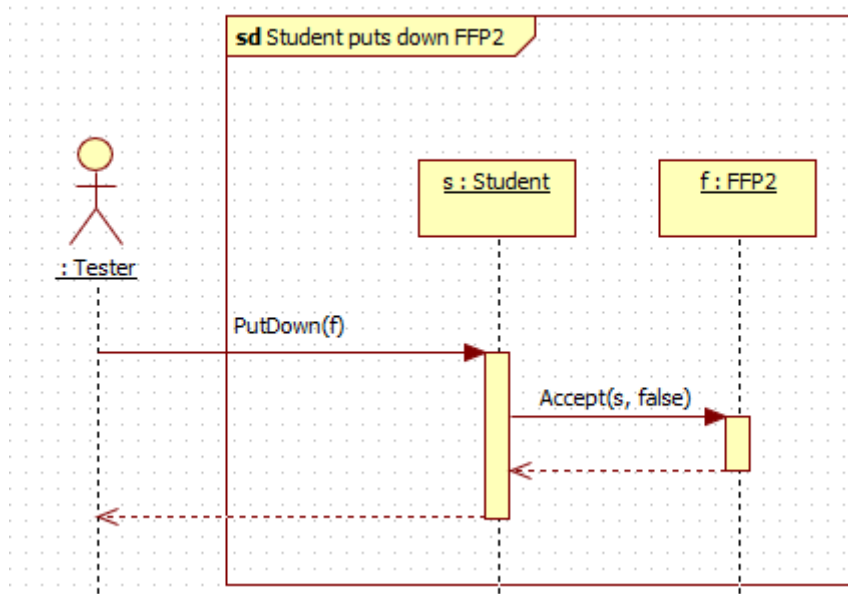
5.3.13 Student Puts Down Beer

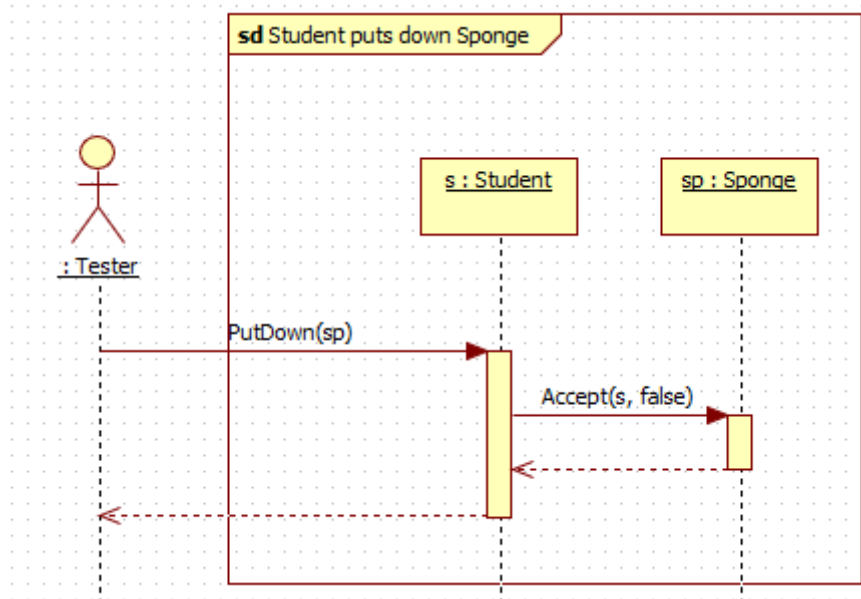
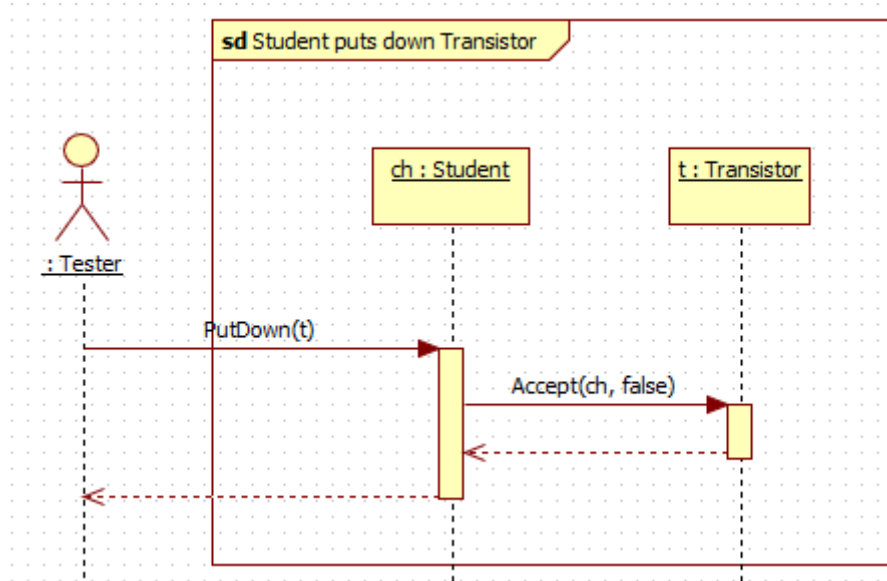


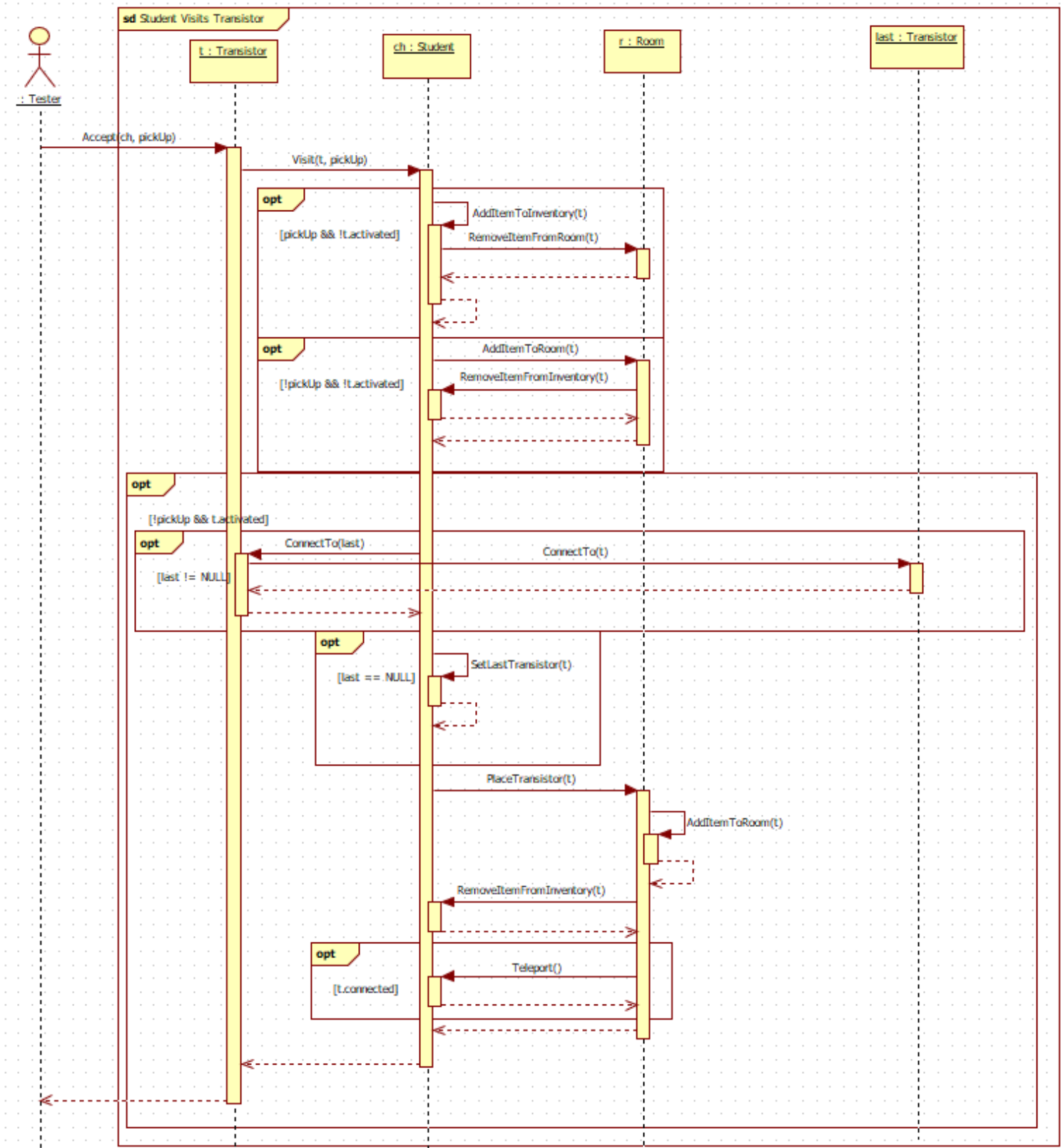
5.3.14 Student Puts Down Camembert



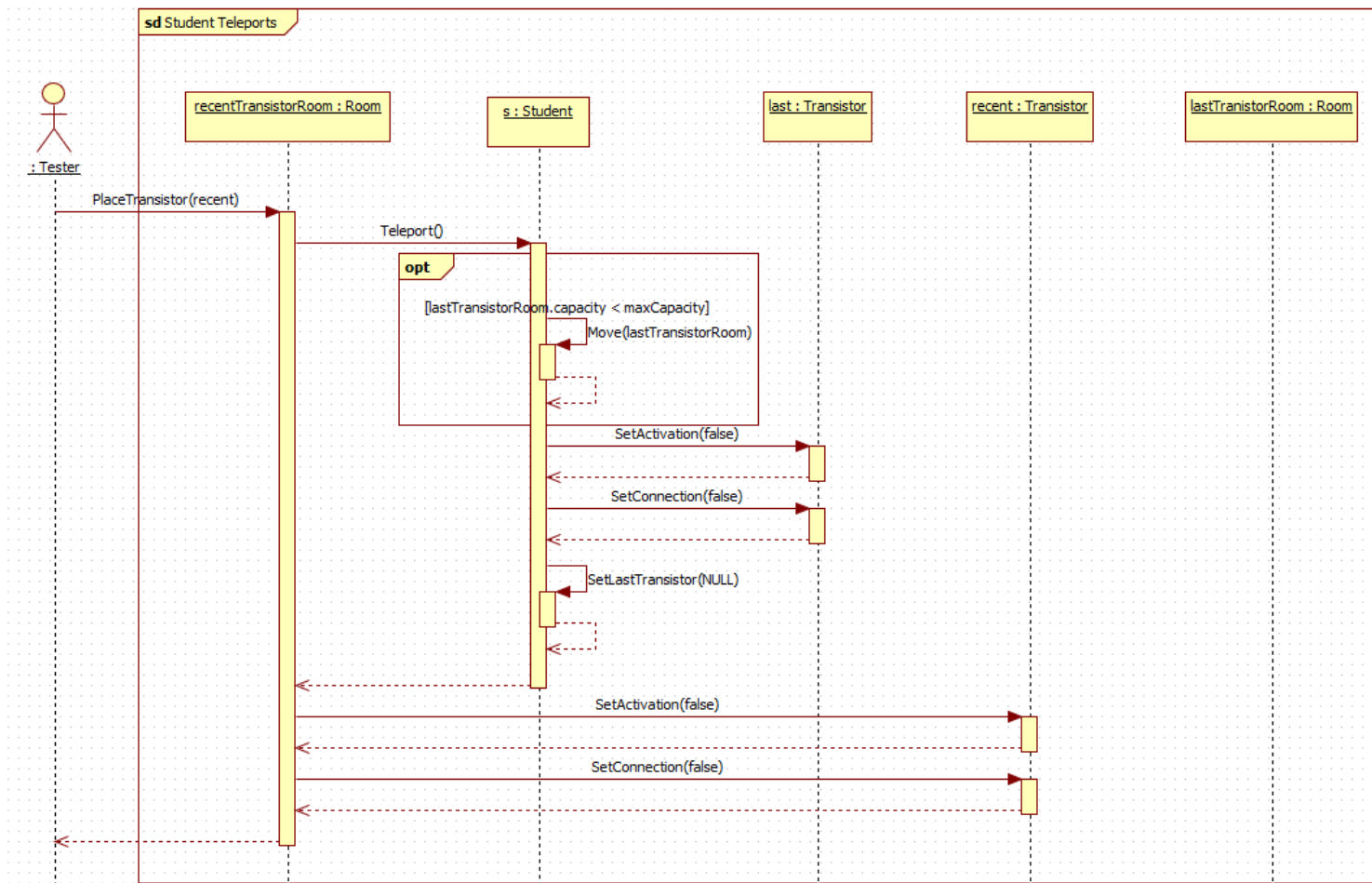
5.3.15 Student Puts Down FFP2



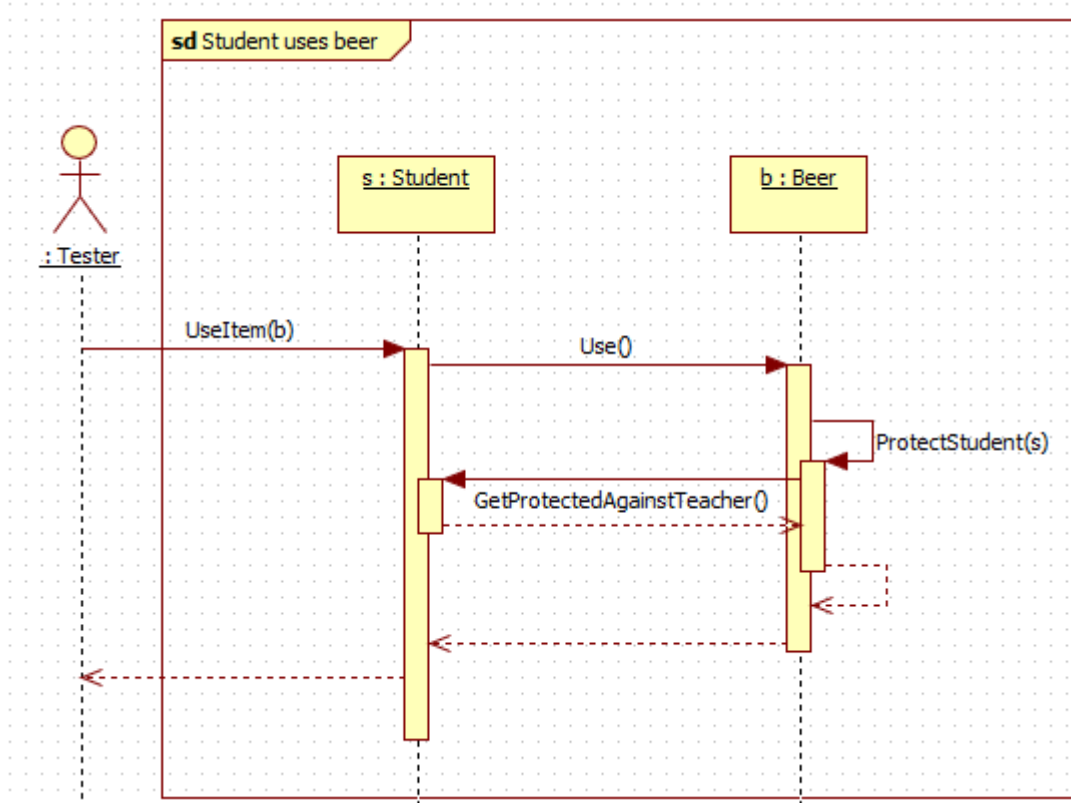
5.3.16 Student Puts Down Sponge**5.3.17 Student Puts Down Transistor****5.3.18 Visit Transistor**



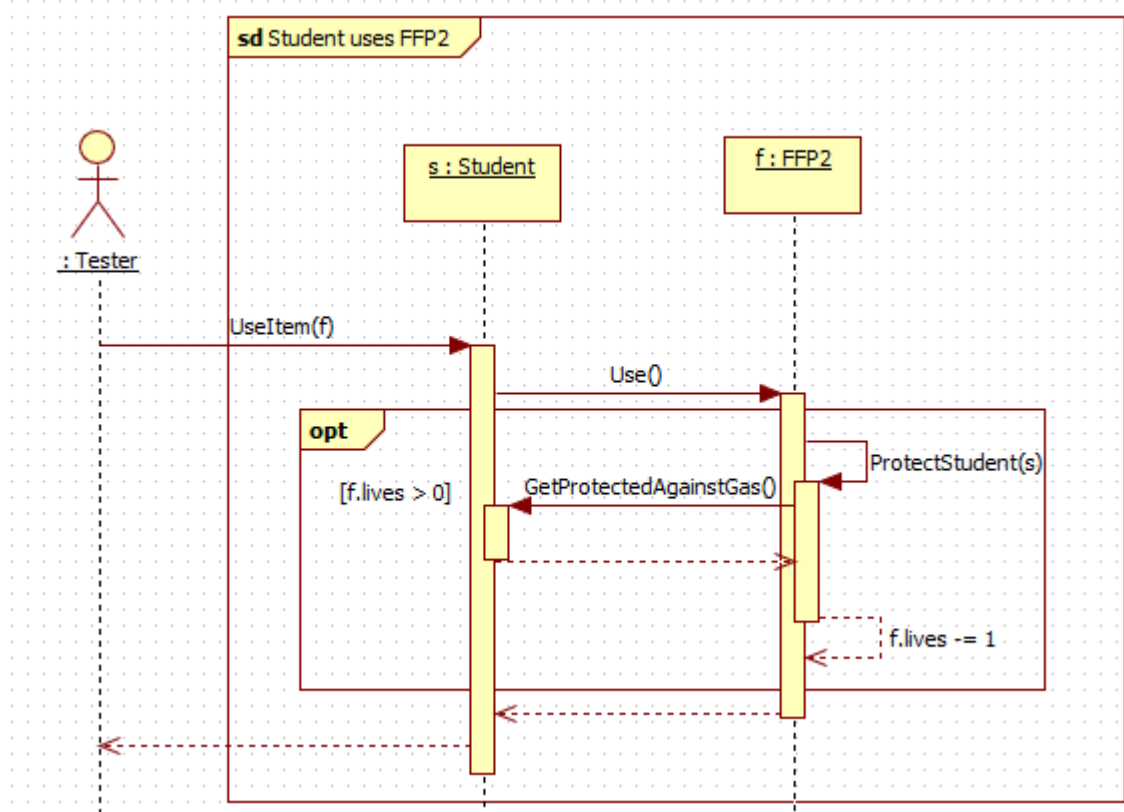
5.3.19 Student Teleports



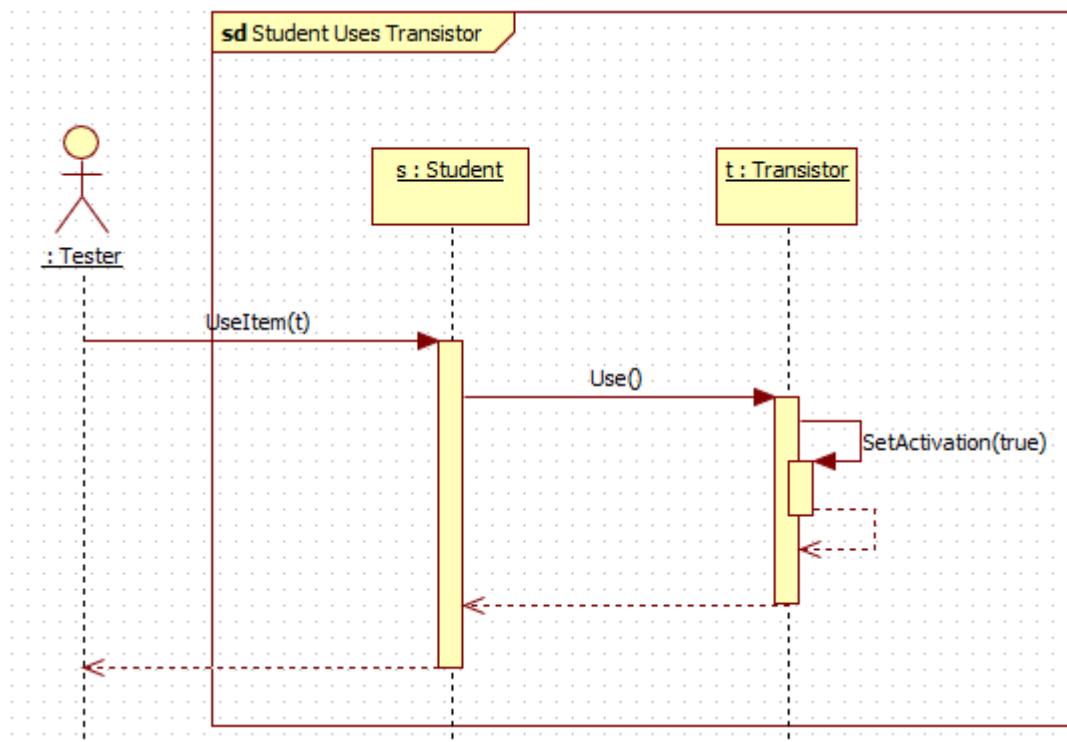
5.3.20 Student Uses Beer



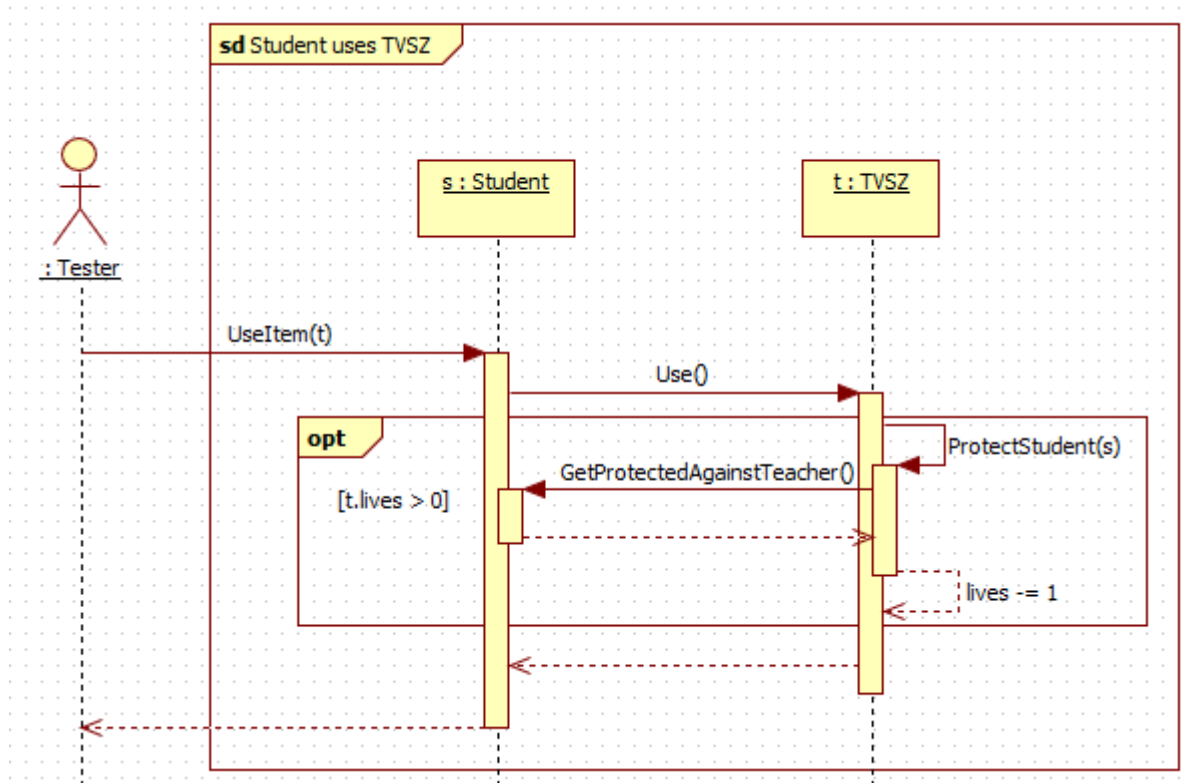
5.3.21 Student Uses FFP2



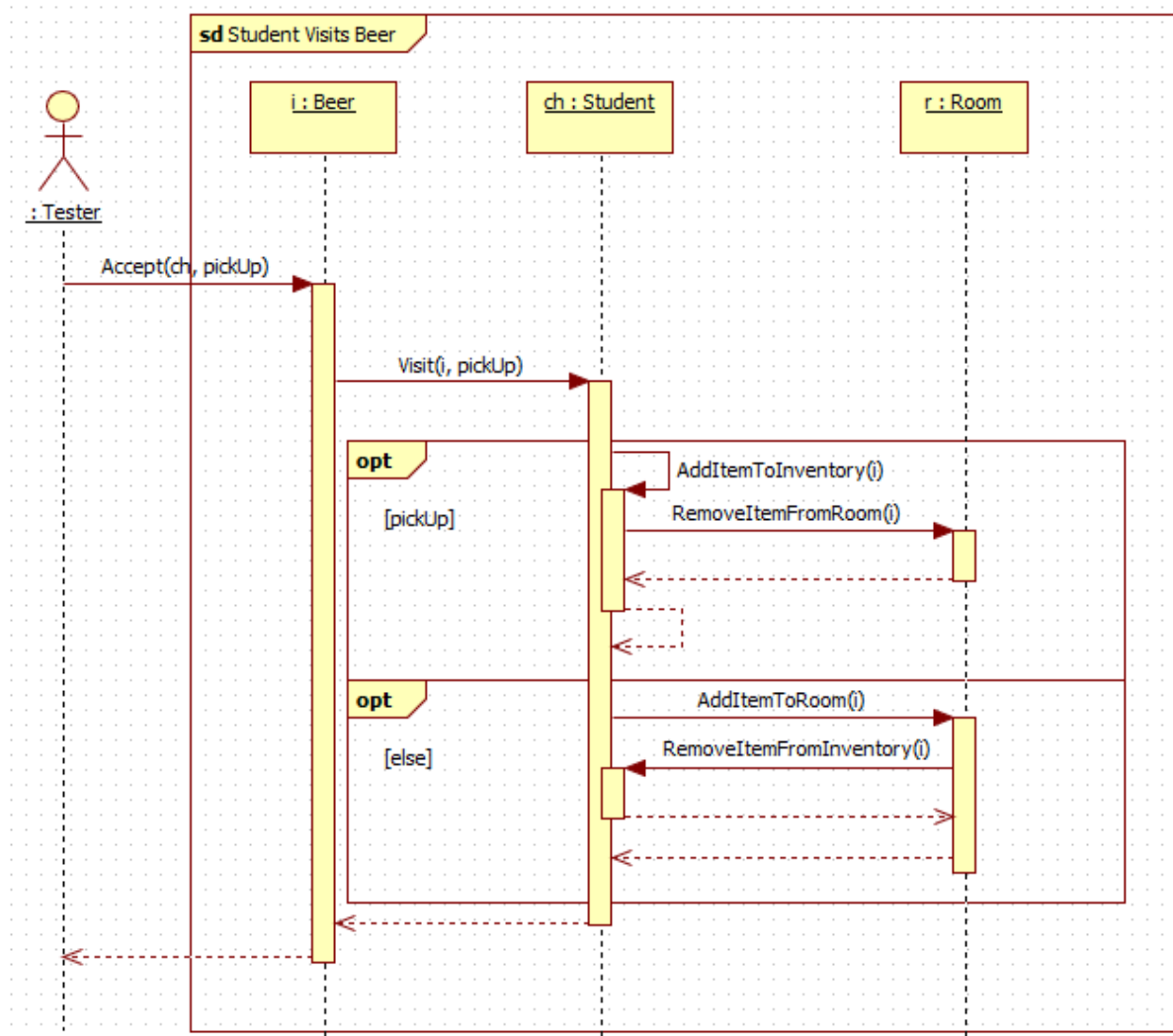
5.3.22 Student Uses Transistor



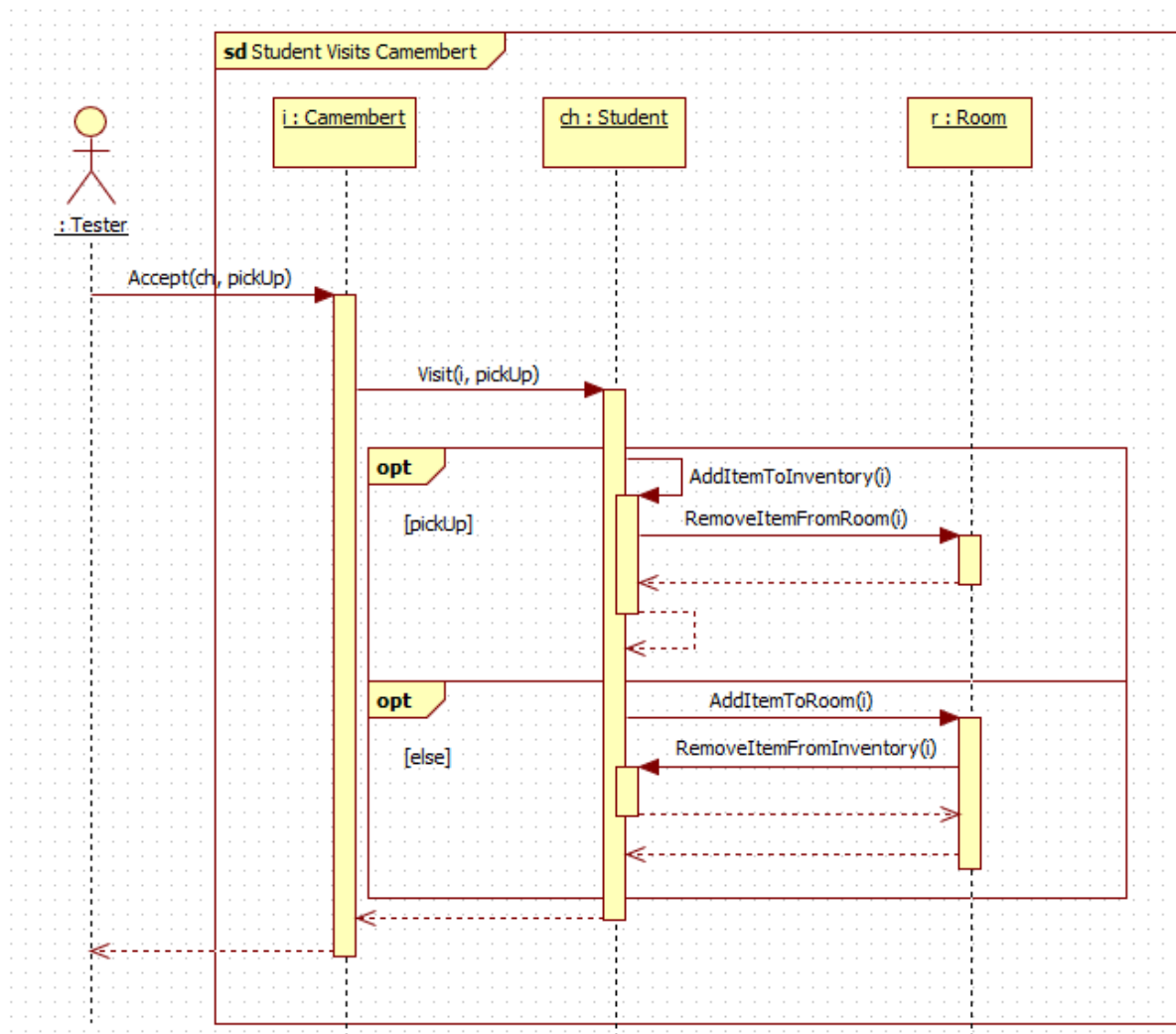
5.3.23 Student Uses TVSZ



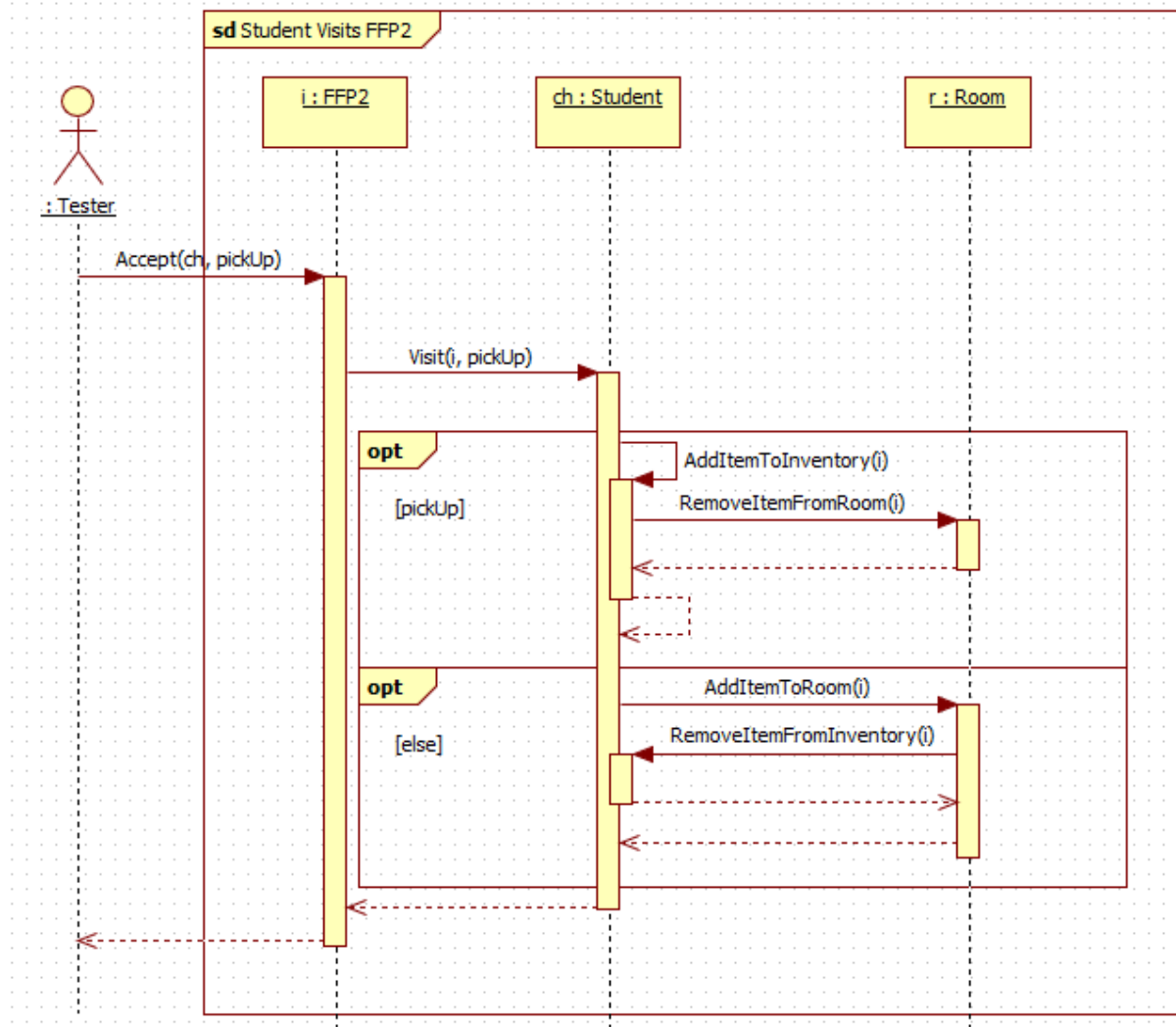
5.3.24 Student Visits Beer



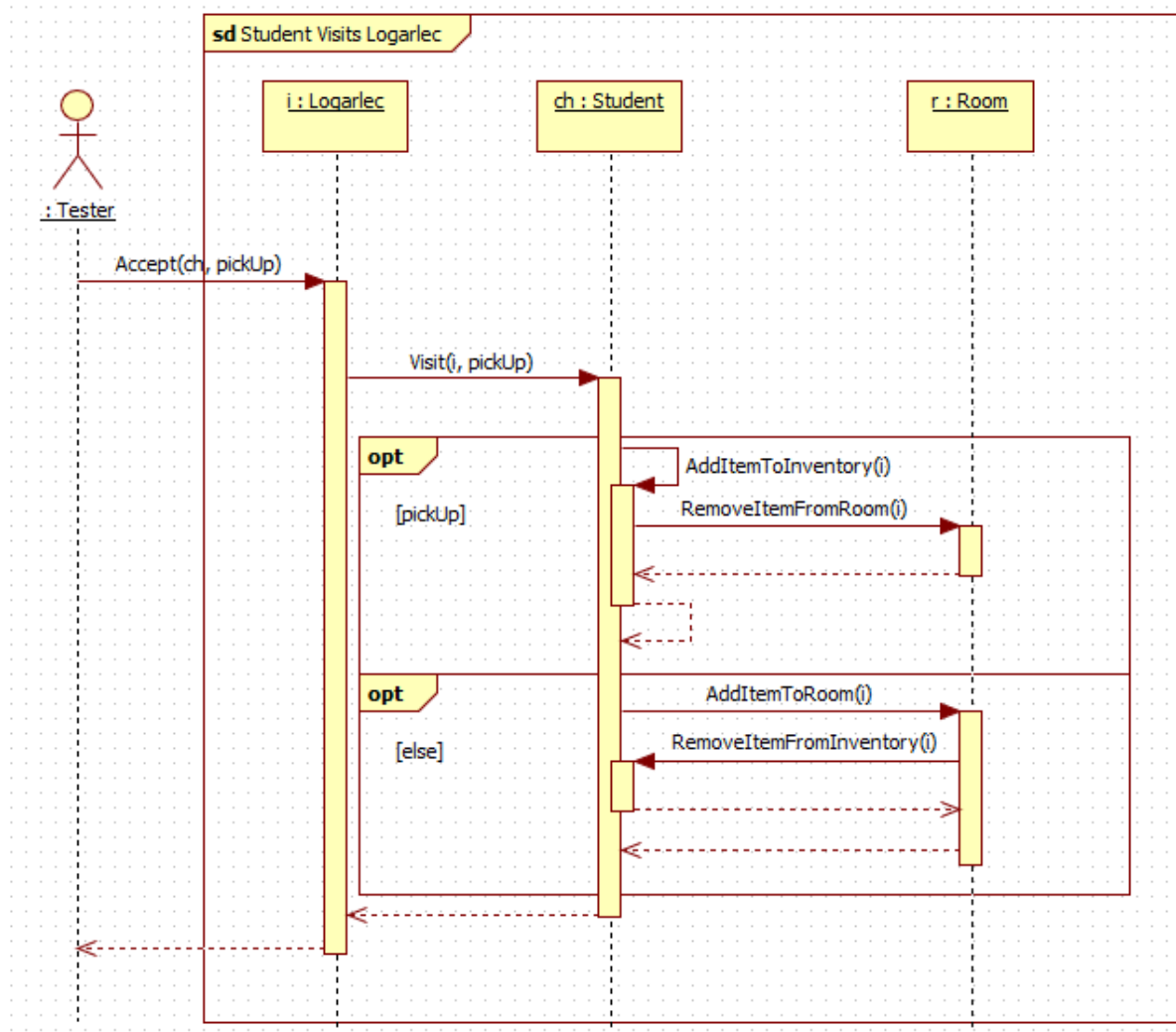
5.3.25 Student Visits Camembert

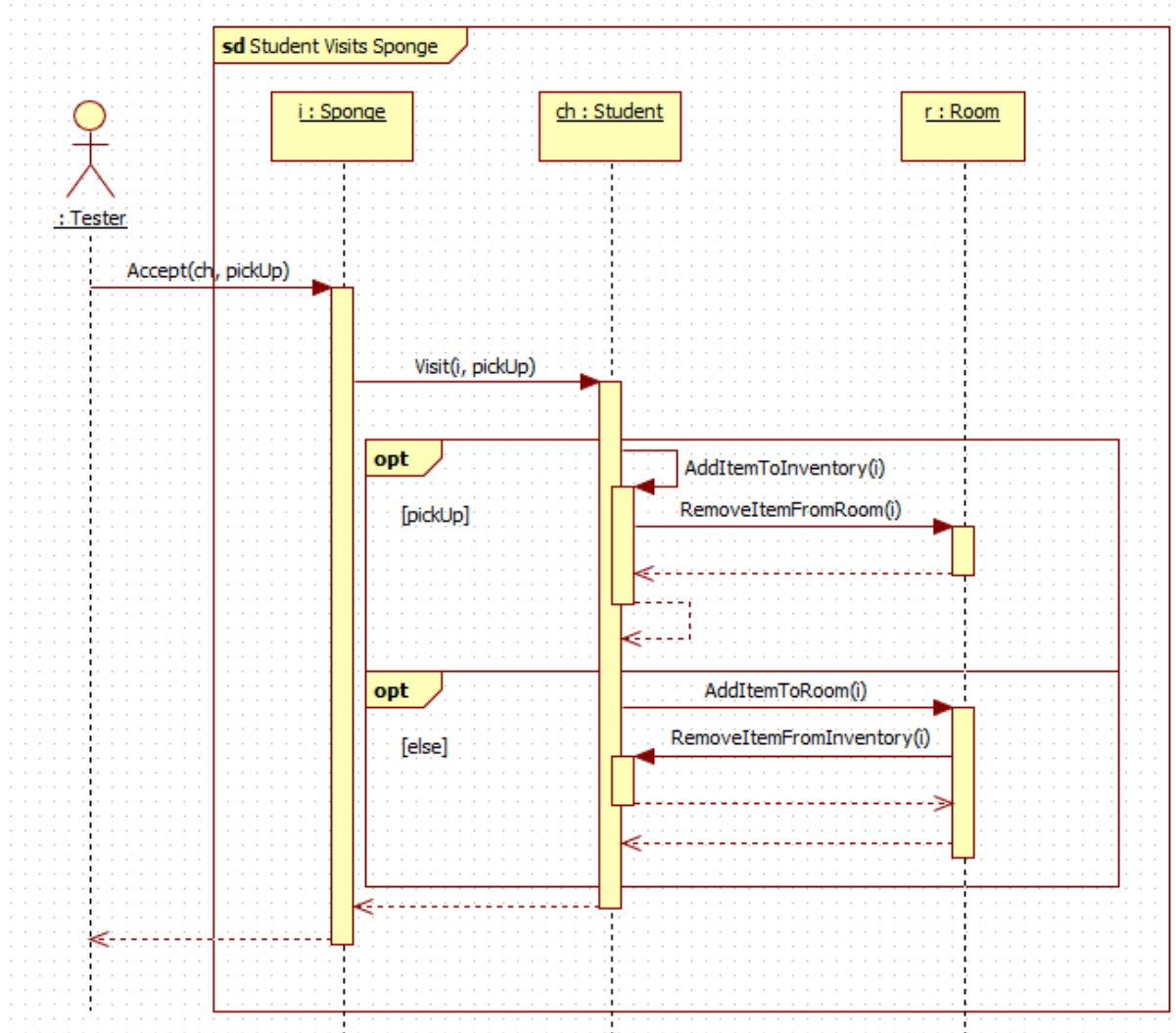


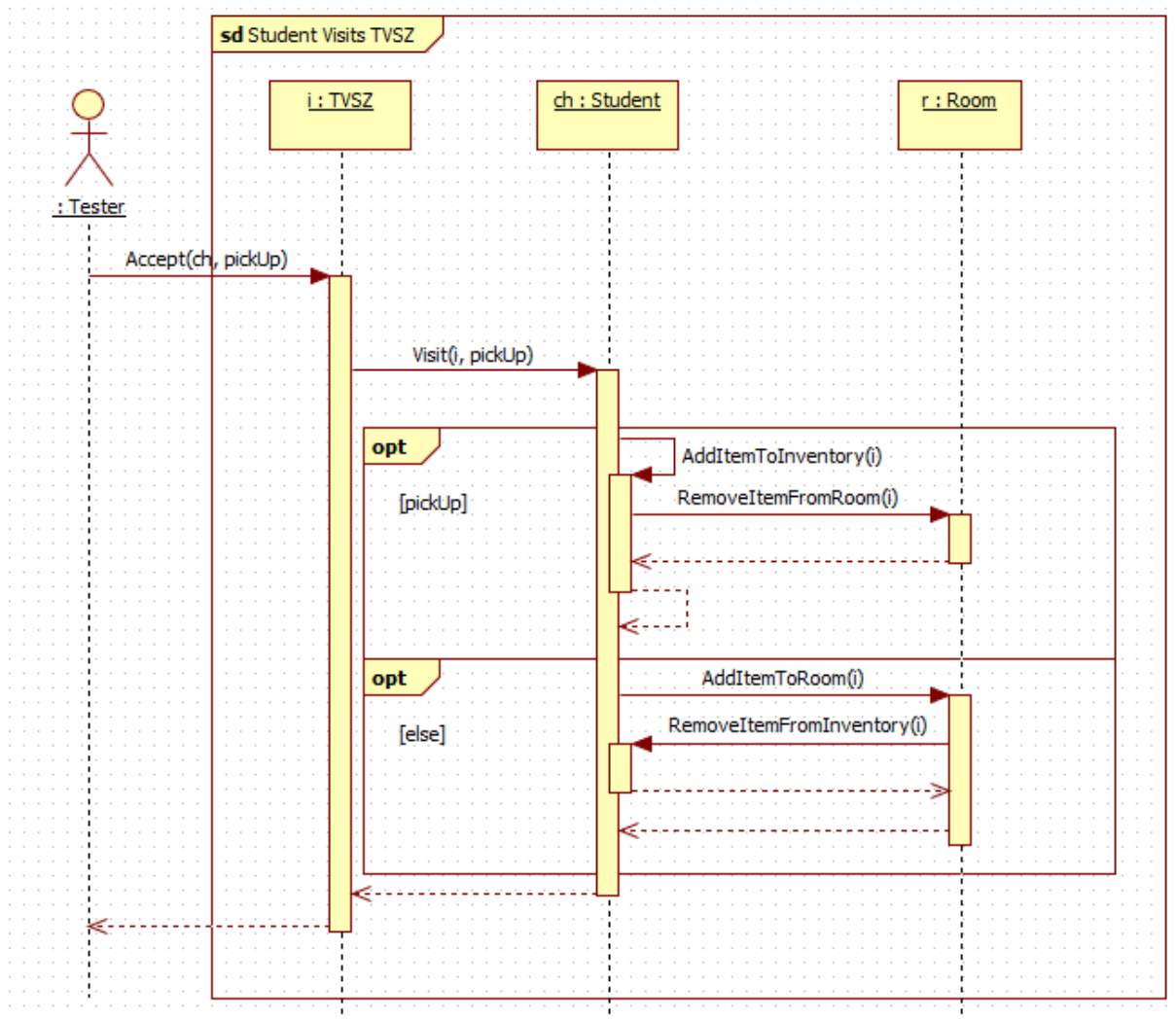
5.3.26 Student Visits FFP2

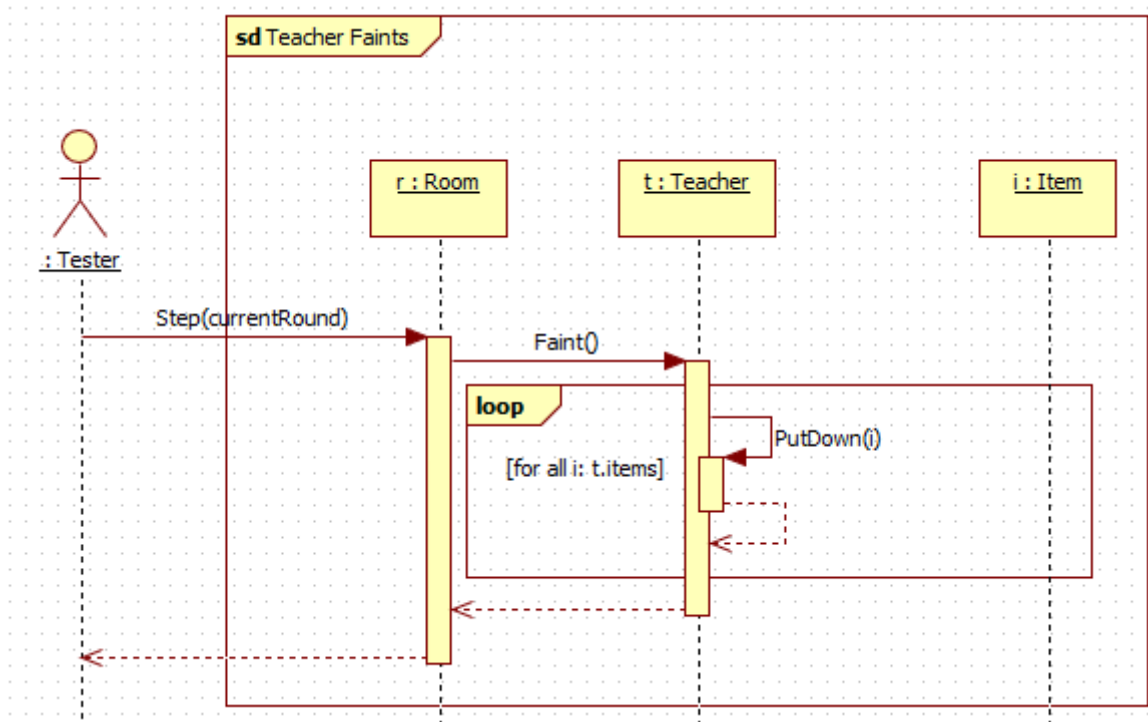


5.3.27 Student Visits Logarlec

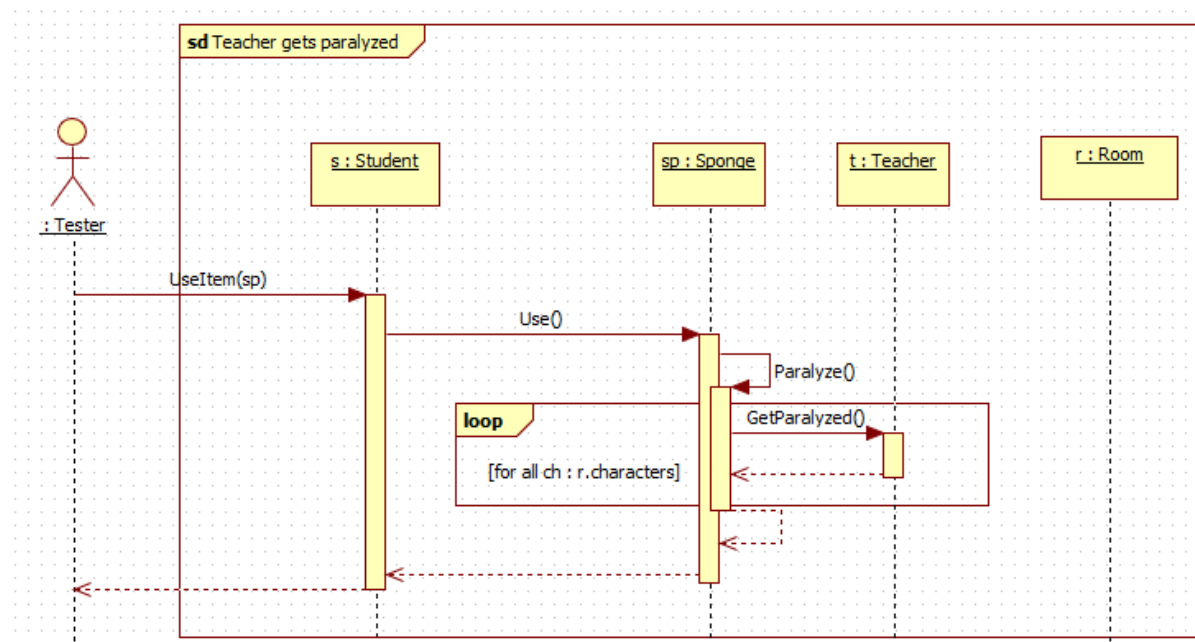


5.3.28 Student Visits Sponge

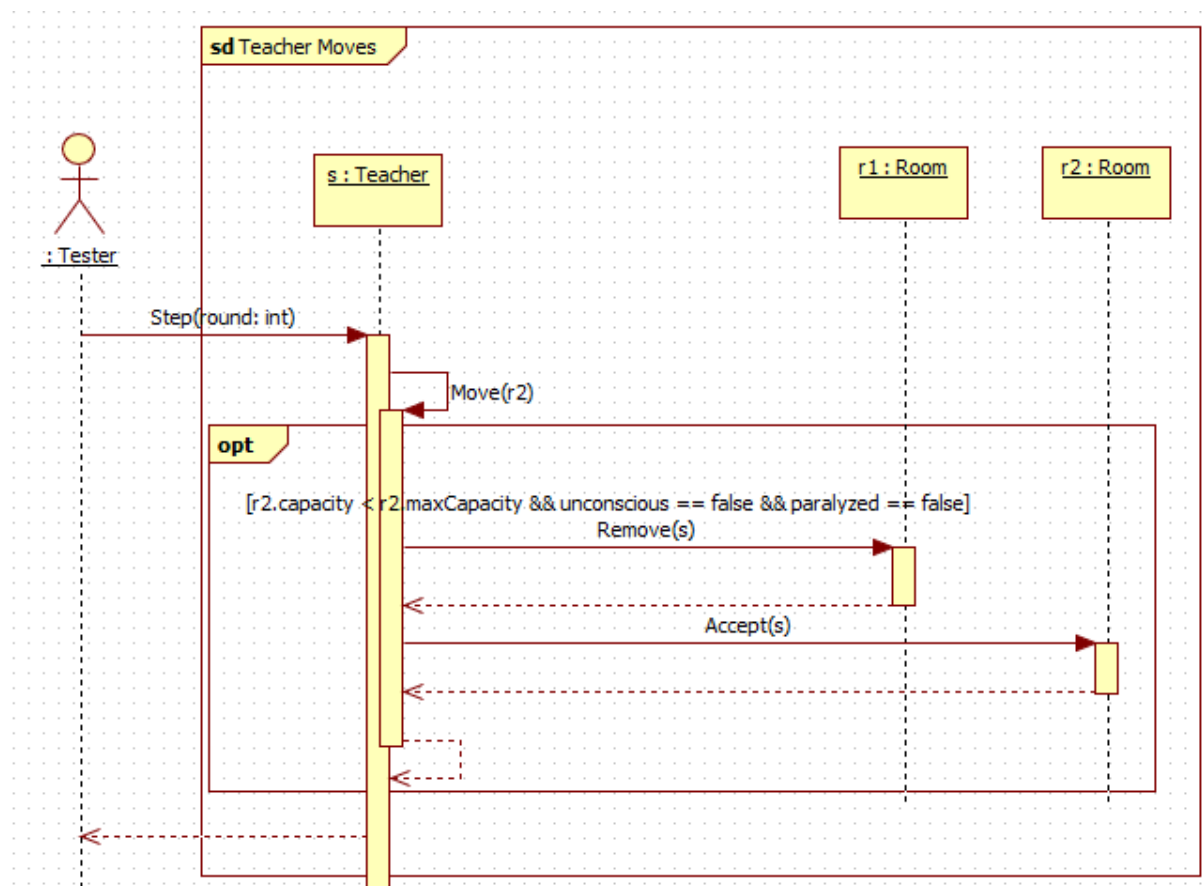
5.3.29 Student Visits TVSZ**5.3.30 Teacher Faints**



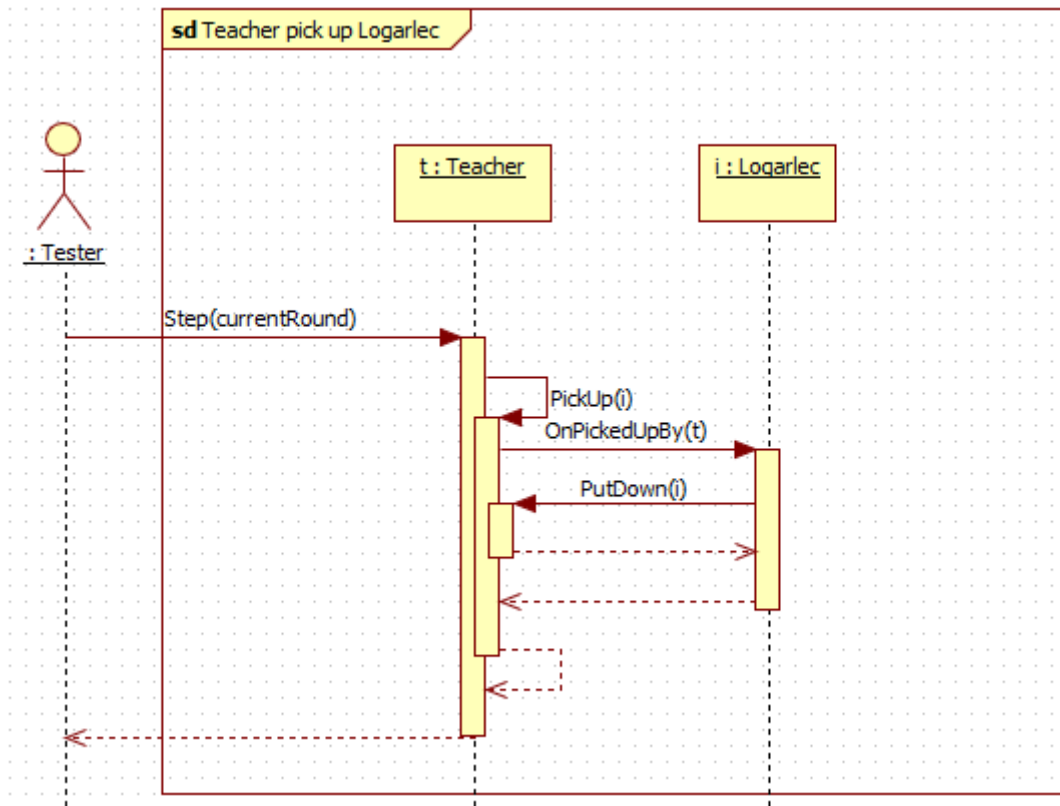
5.3.31 Teacher Gets Paralyzed



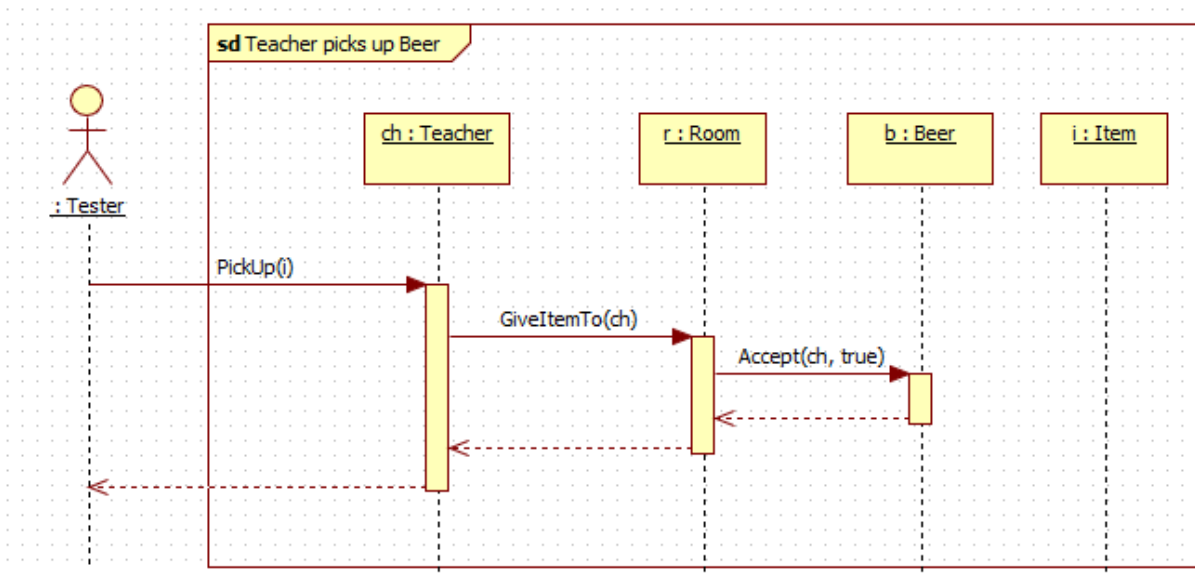
5.3.32 Teacher moves

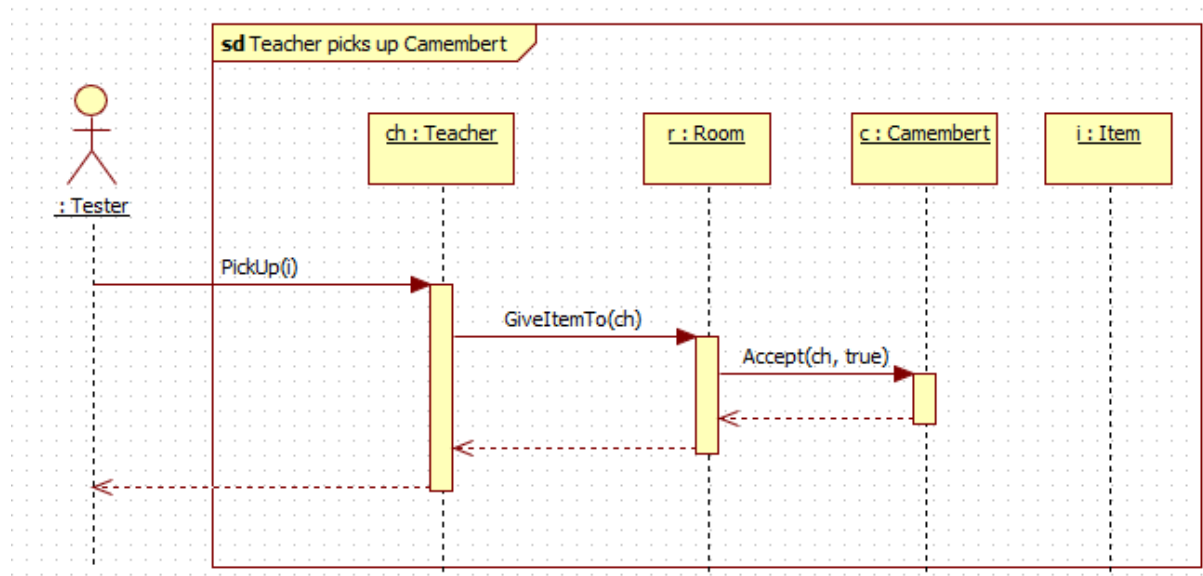
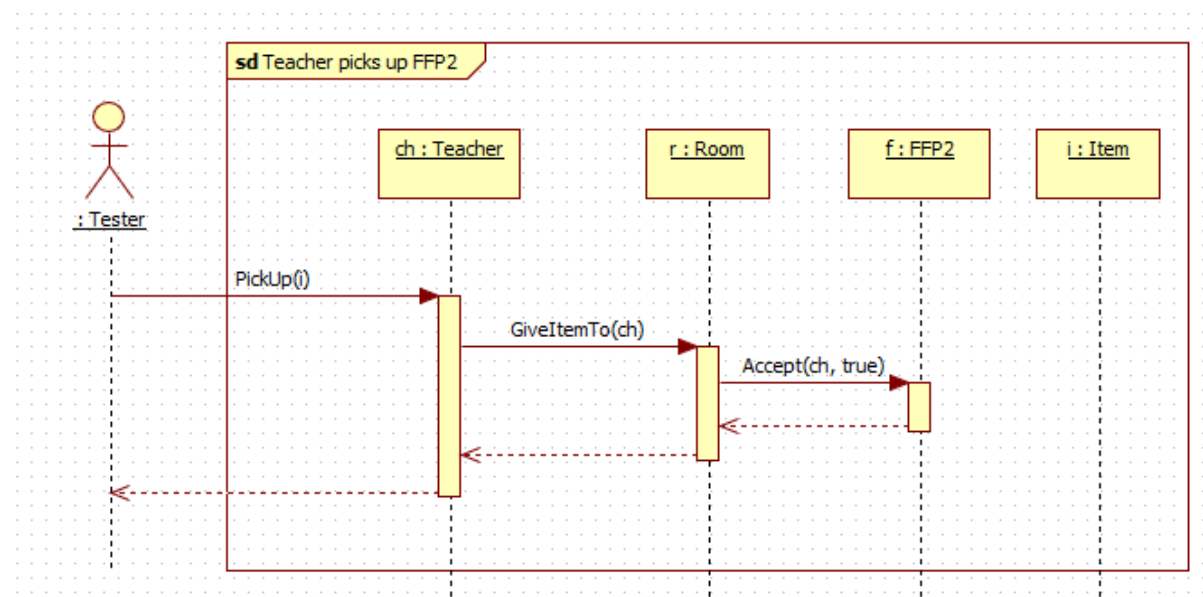


5.3.33 Teacher Picks Up Logarlec

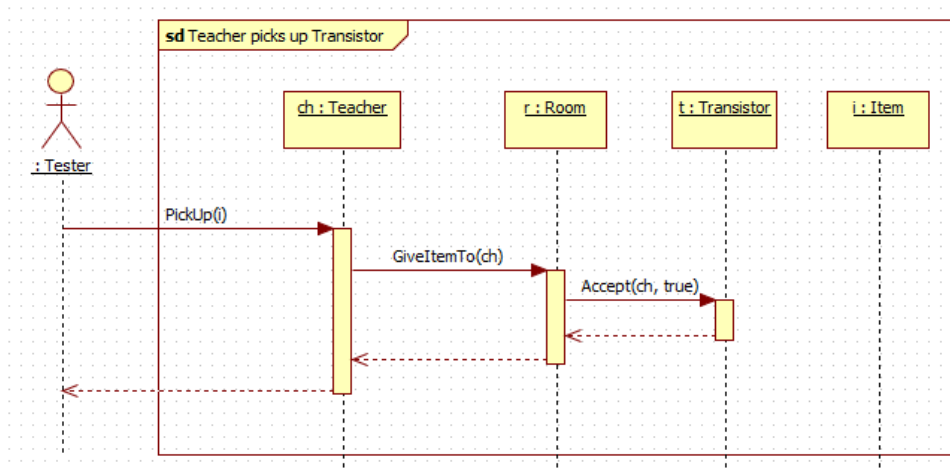


5.3.34 Teacher Picks Up Beer

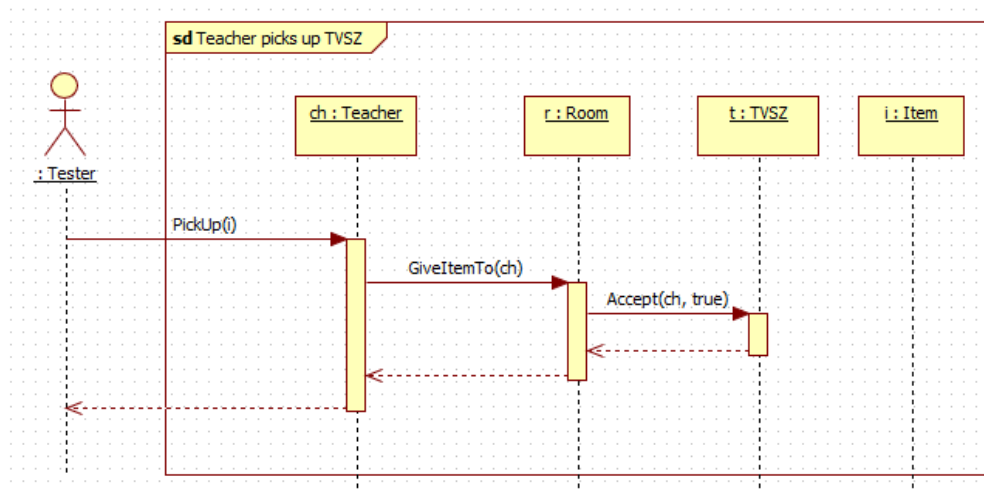


5.3.35 Teacher Picks Up Camembert**5.3.36 Teacher Picks Up FFP2**

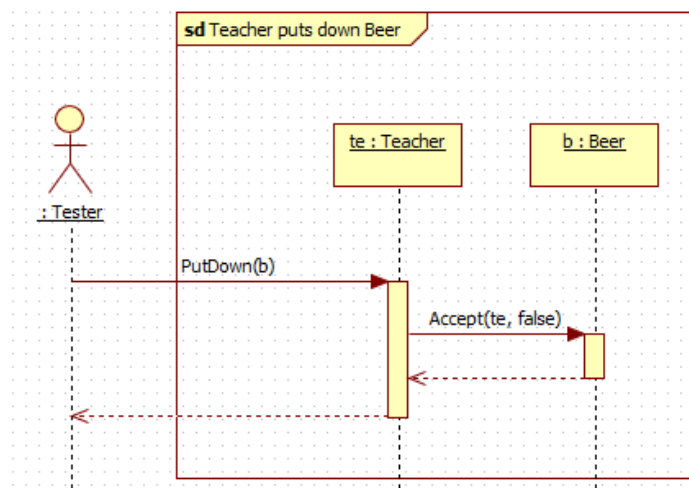
5.3.37 Teacher Picks Up Transistor



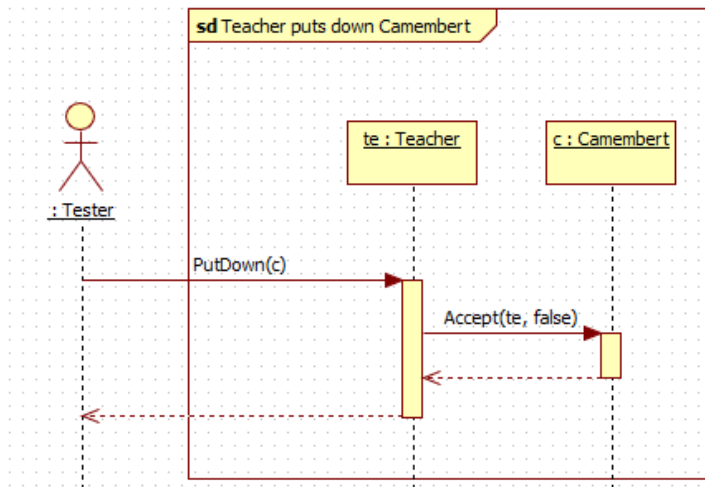
5.3.38 Teacher Picks Up TVSZ



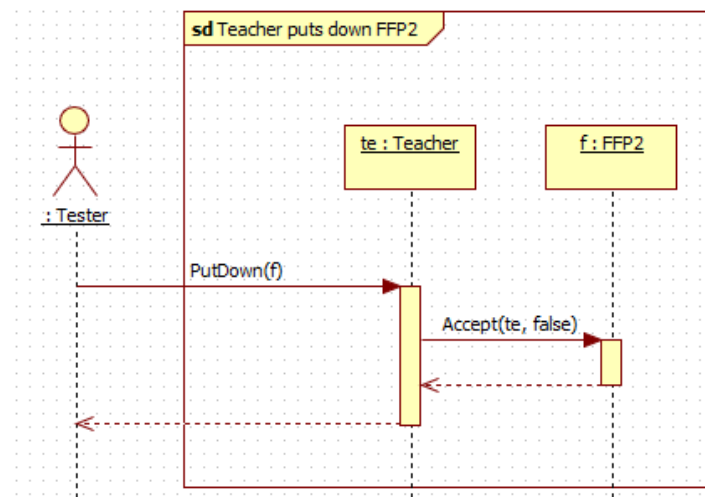
5.3.39 Teacher Puts Down Beer



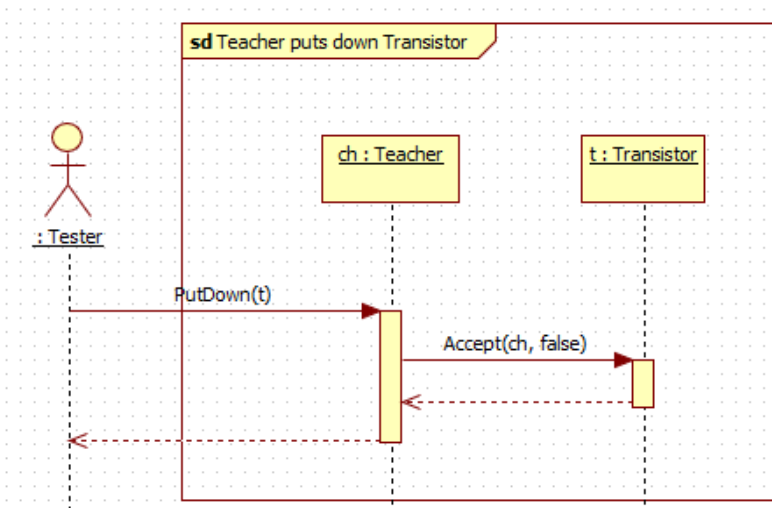
5.3.40 Teacher Puts Down Camembert



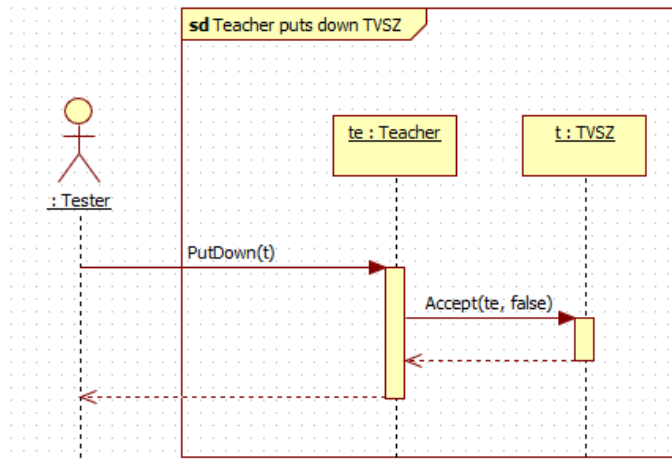
5.3.41 Teacher Puts Down FFP2



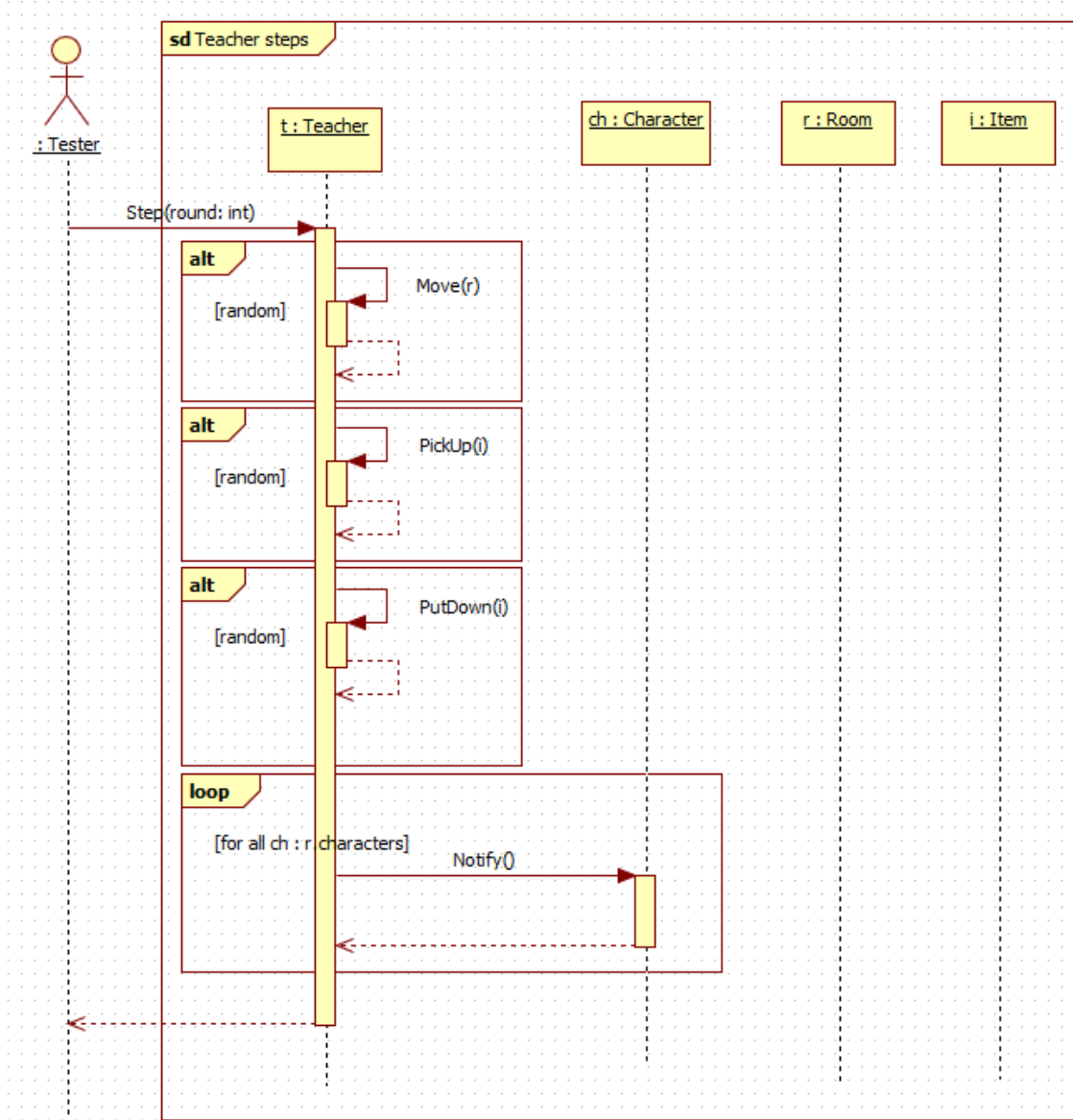
5.3.42 Teacher Puts Down Transistor



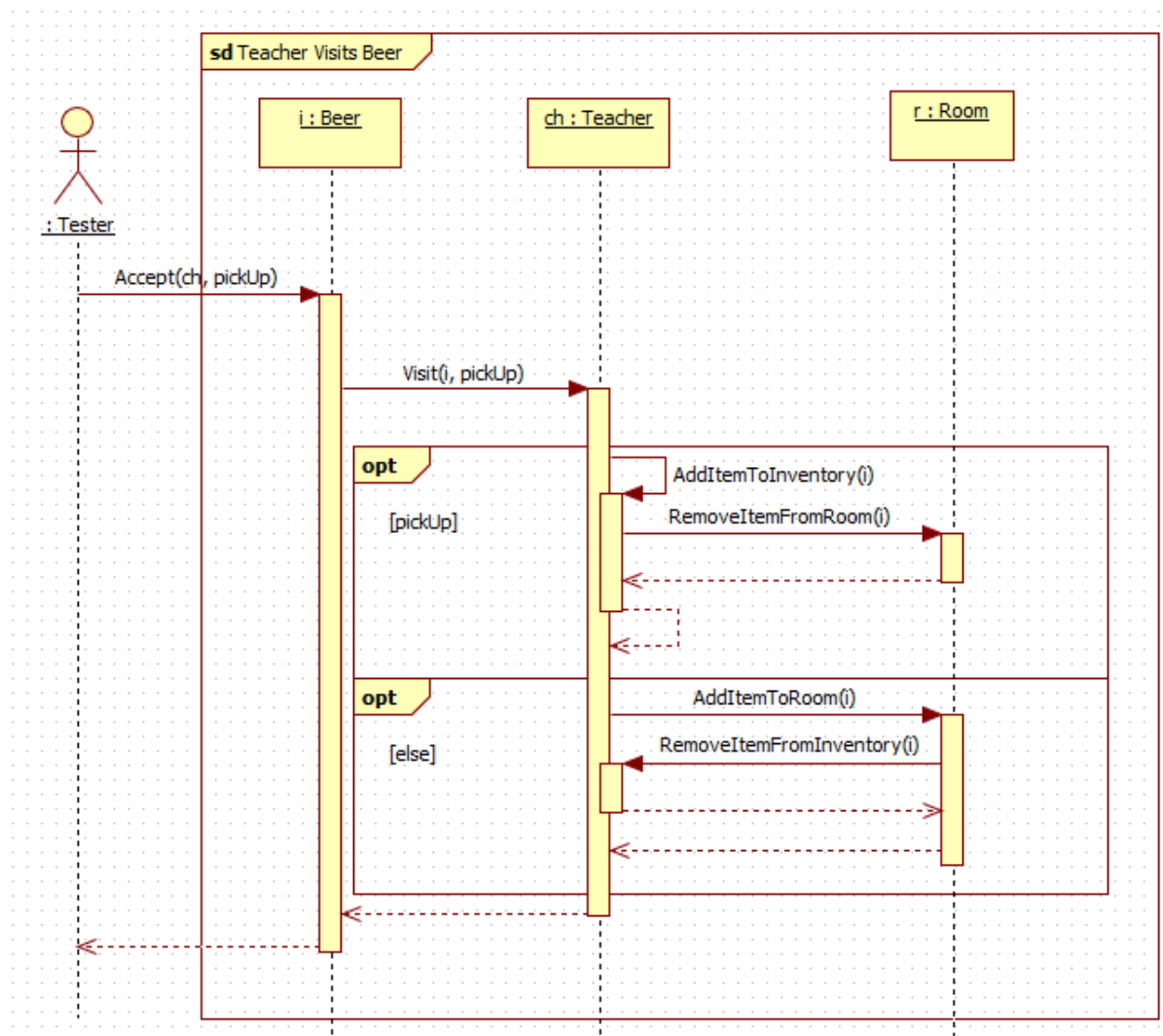
5.3.43 Teacher Puts Down TVSZ



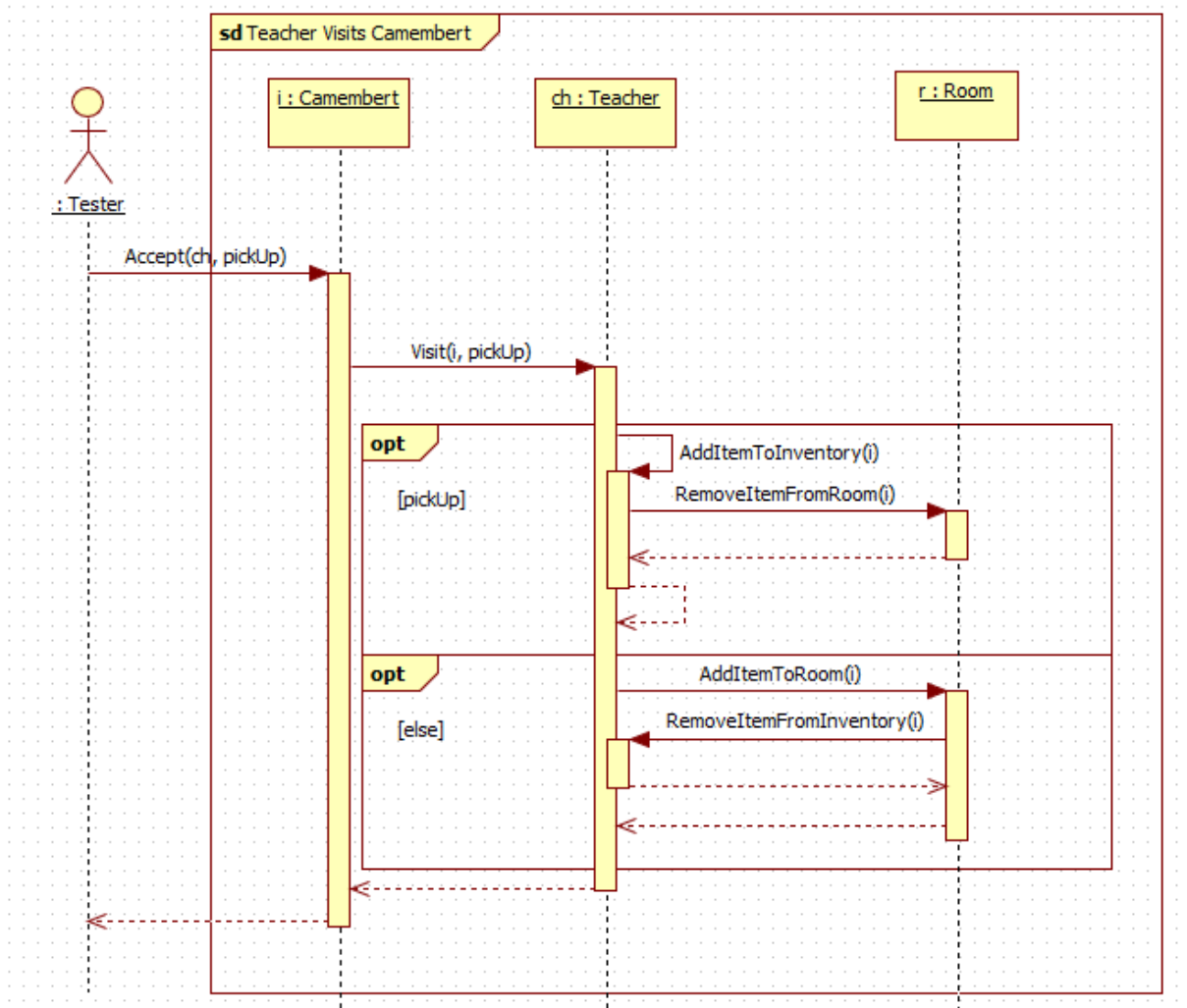
5.3.44 Teacher Steps



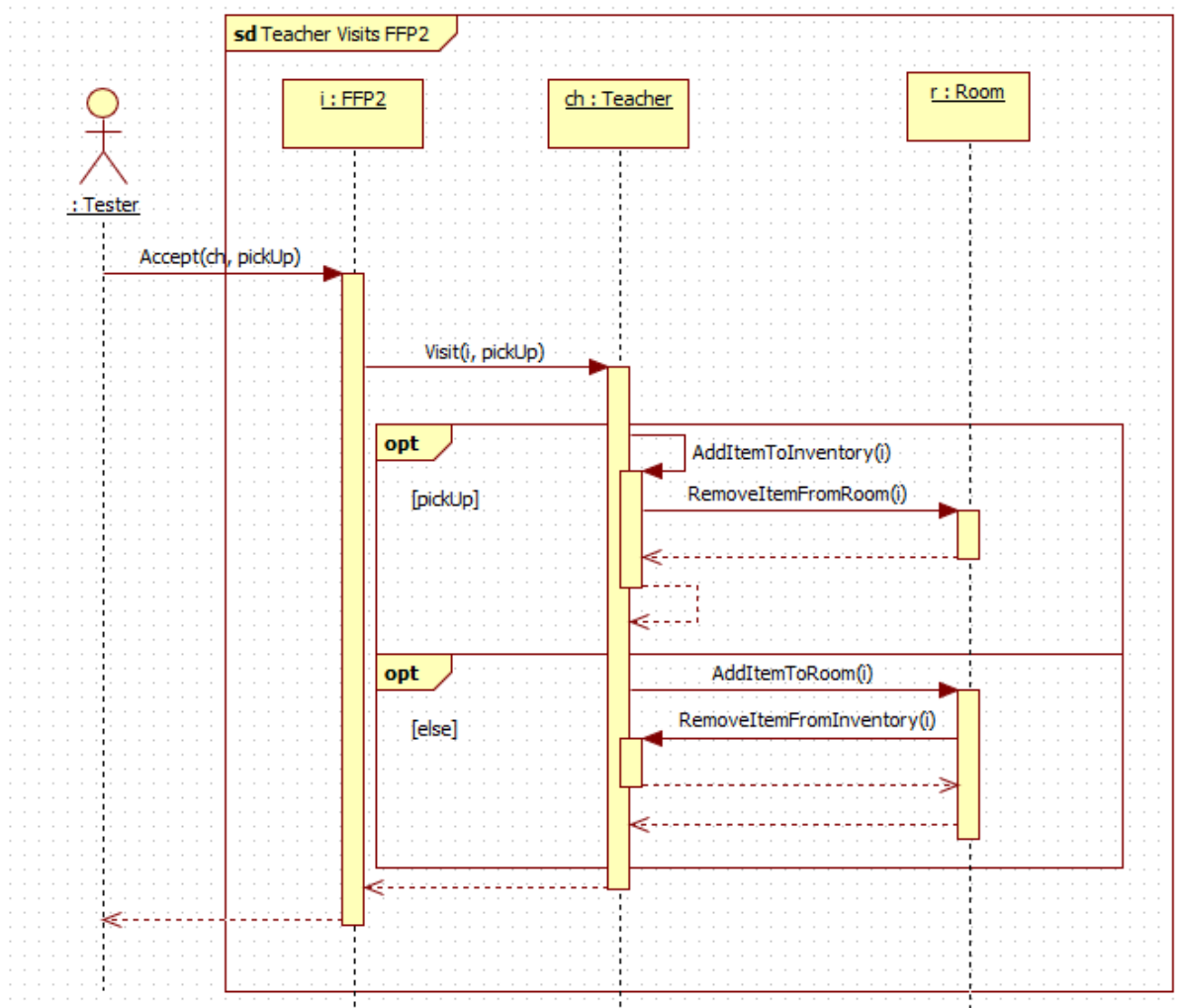
5.3.45 Teacher Visits Beer



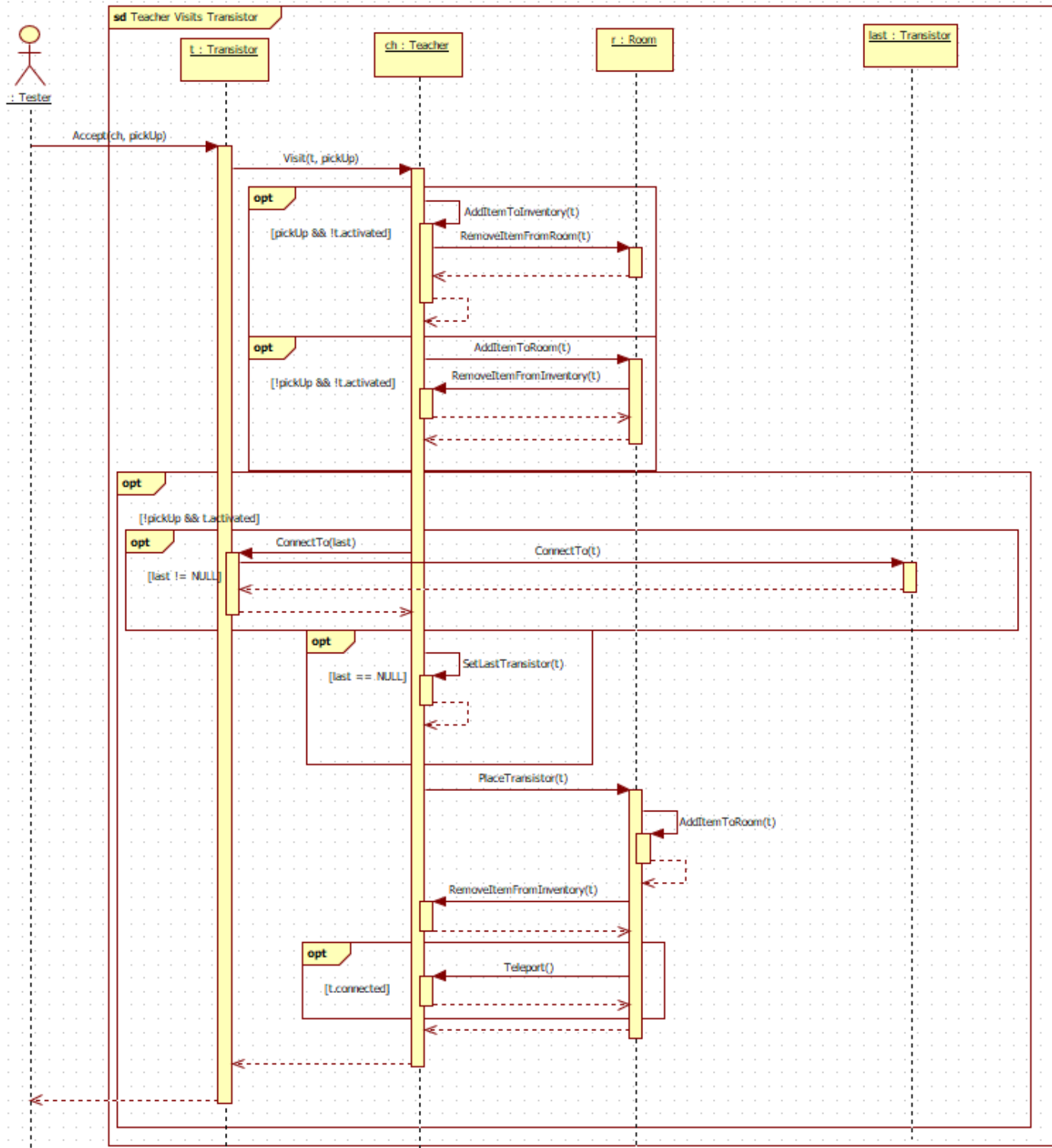
5.3.46 Teacher Visits Camembert



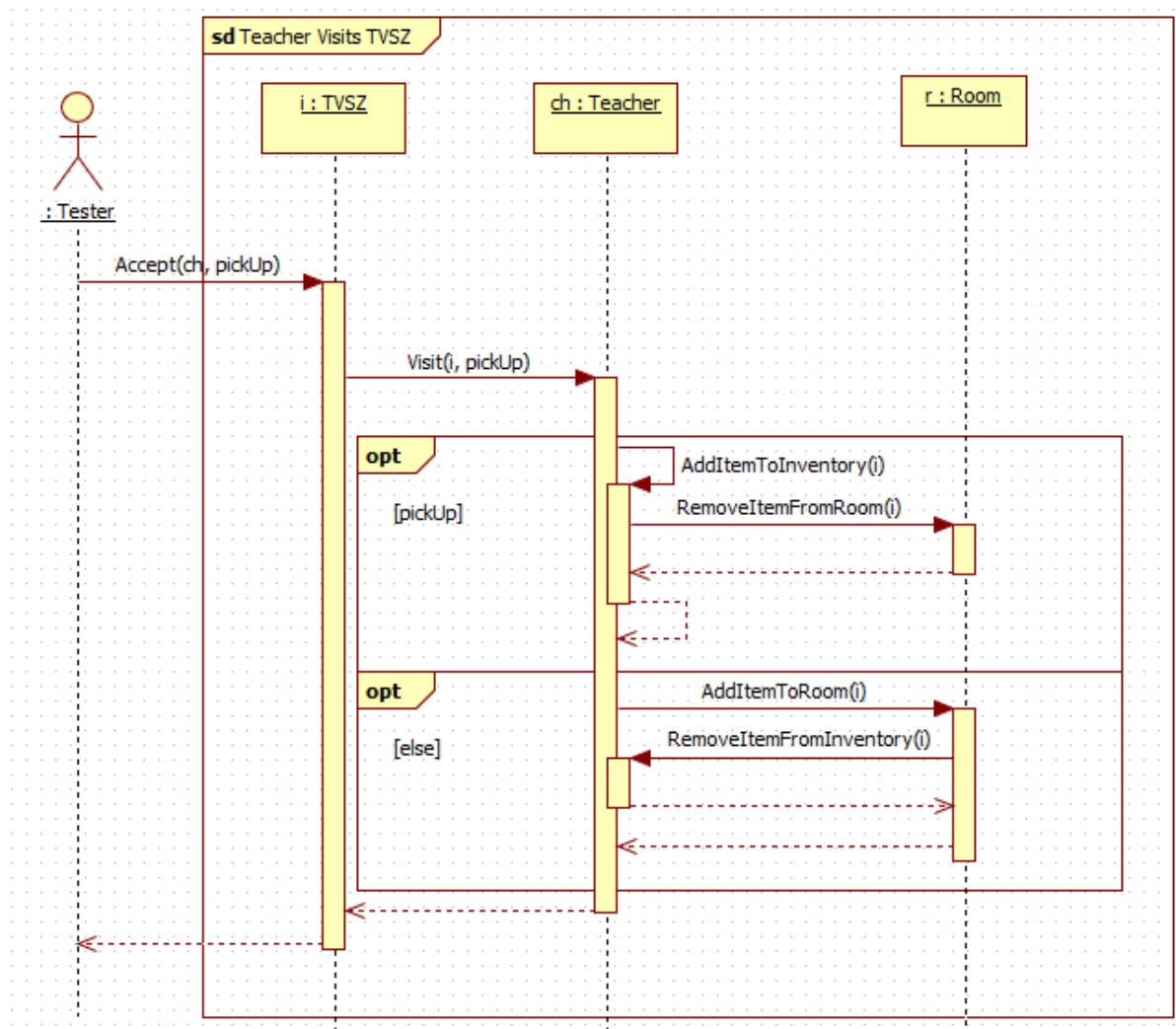
5.3.47 Teacher Visits FFP2



5.3.48 Teacher Visits Transistor

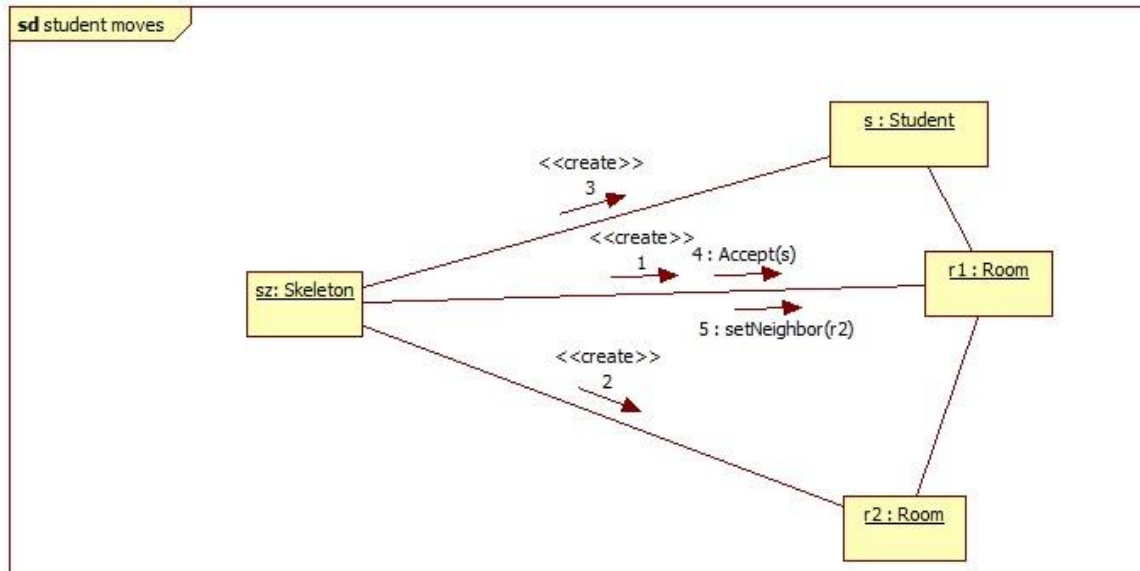


5.3.49 Teacher Visits TVSZ

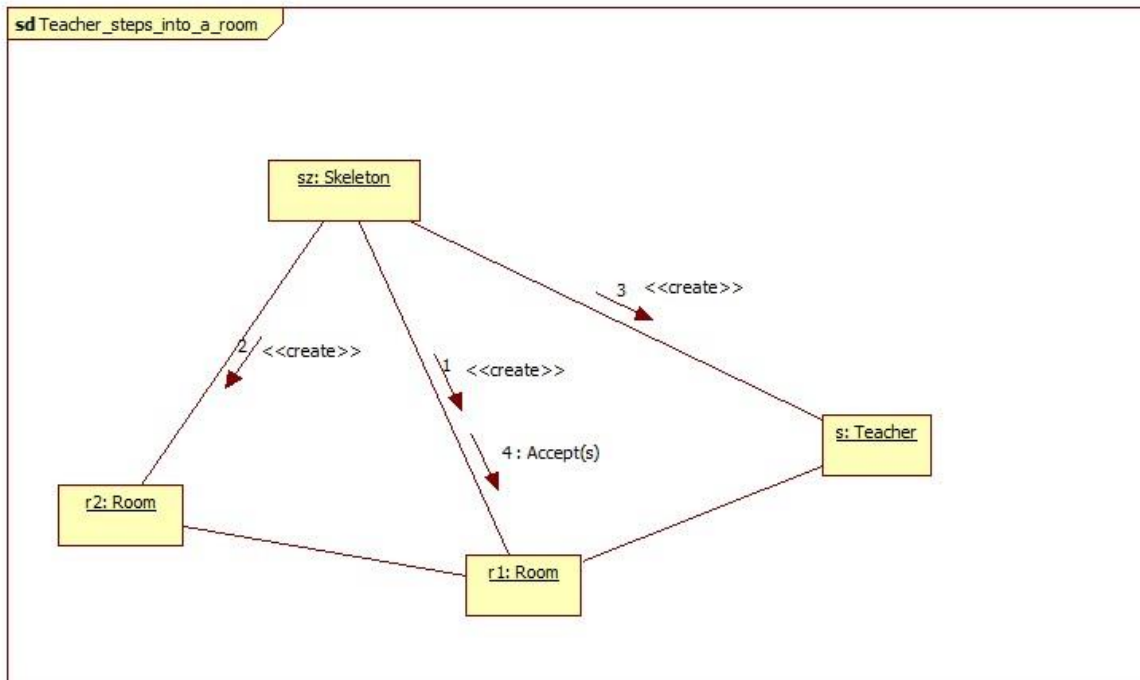


5.4 Kommunikációs diagramok

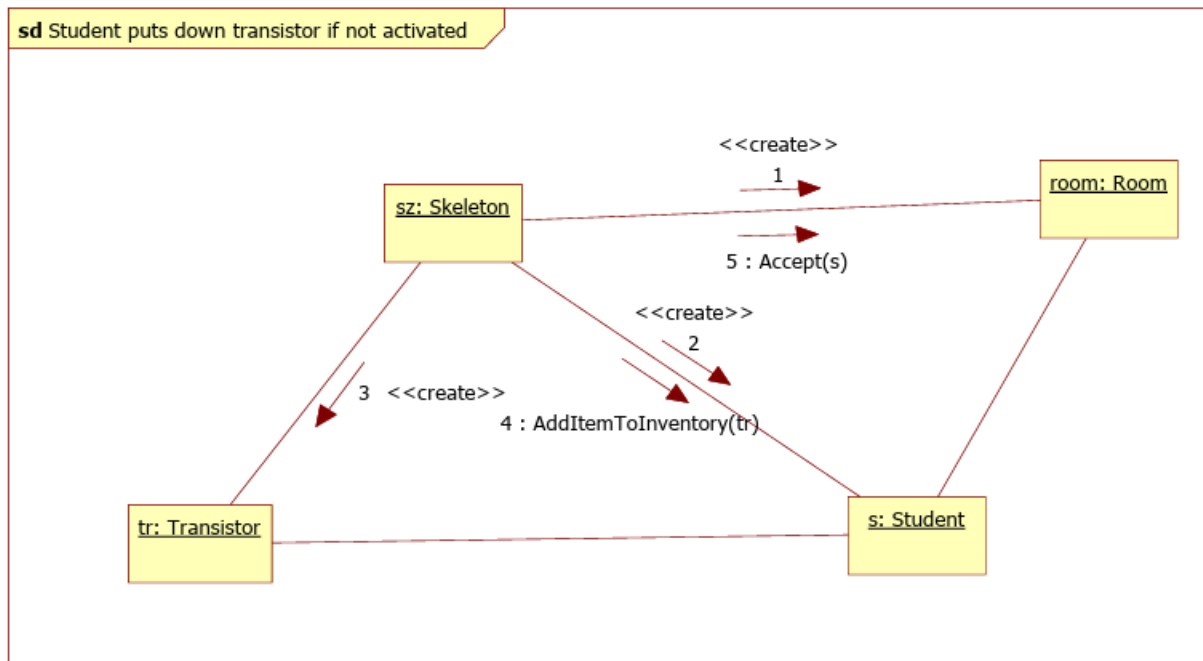
5.4.1 Student moves



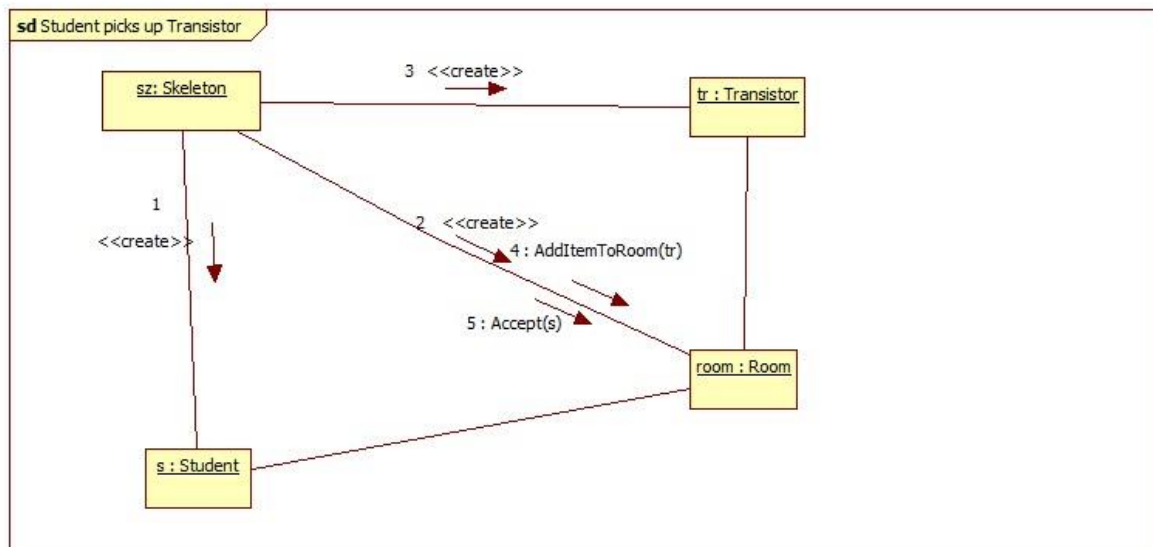
5.4.2 Teacher steps into a room



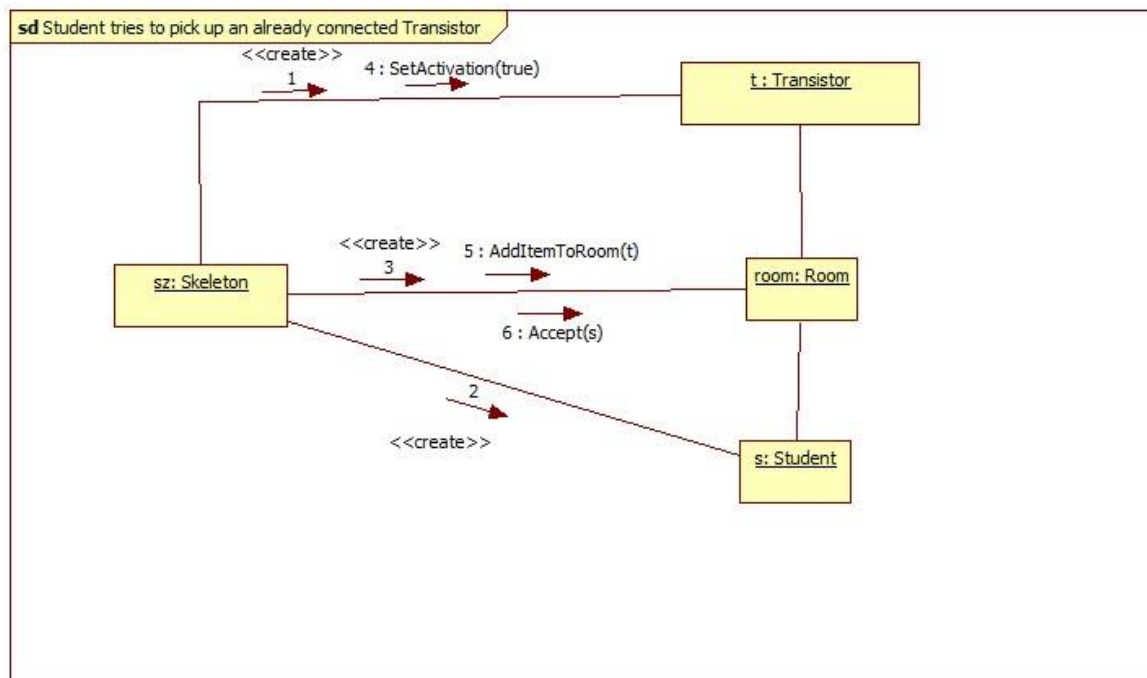
5.4.3 Student puts down transistor



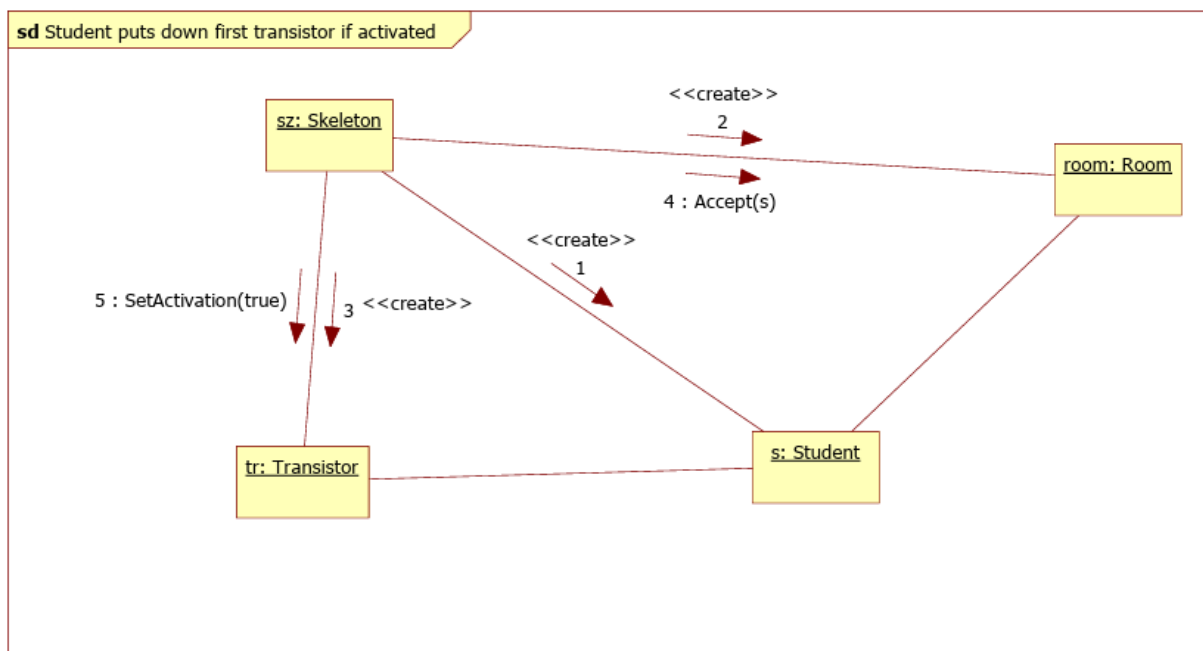
5.4.4 Student picks up transistor



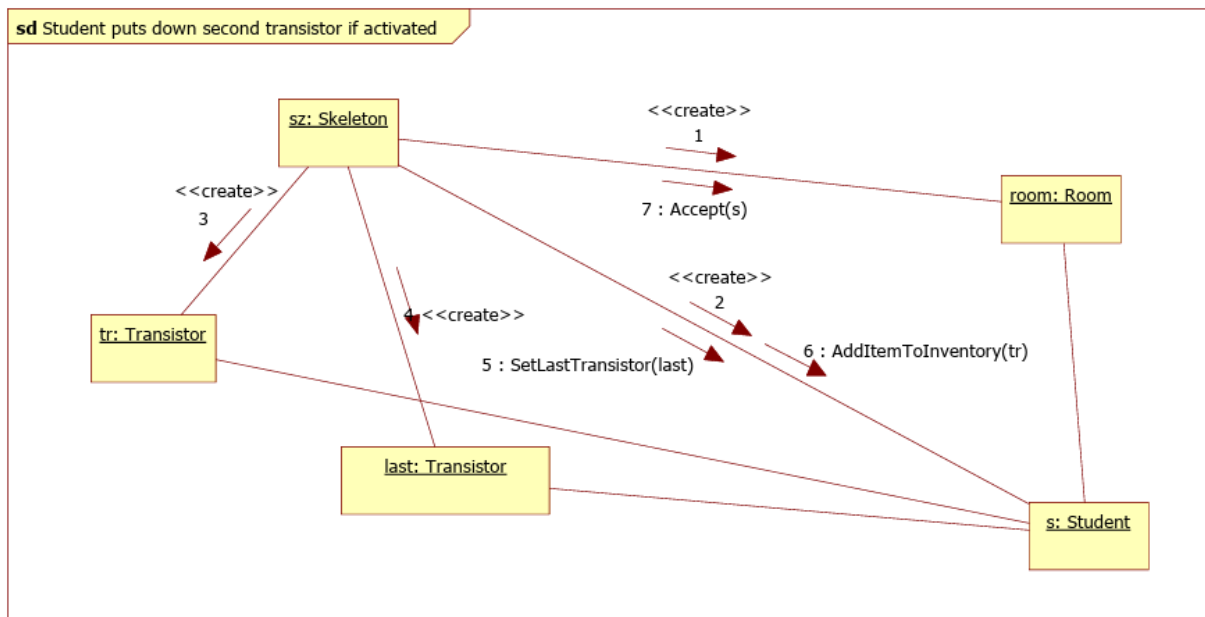
5.4.5 Student tries to pick up an already connected transistor



5.4.6 Student puts down first transistor if activated

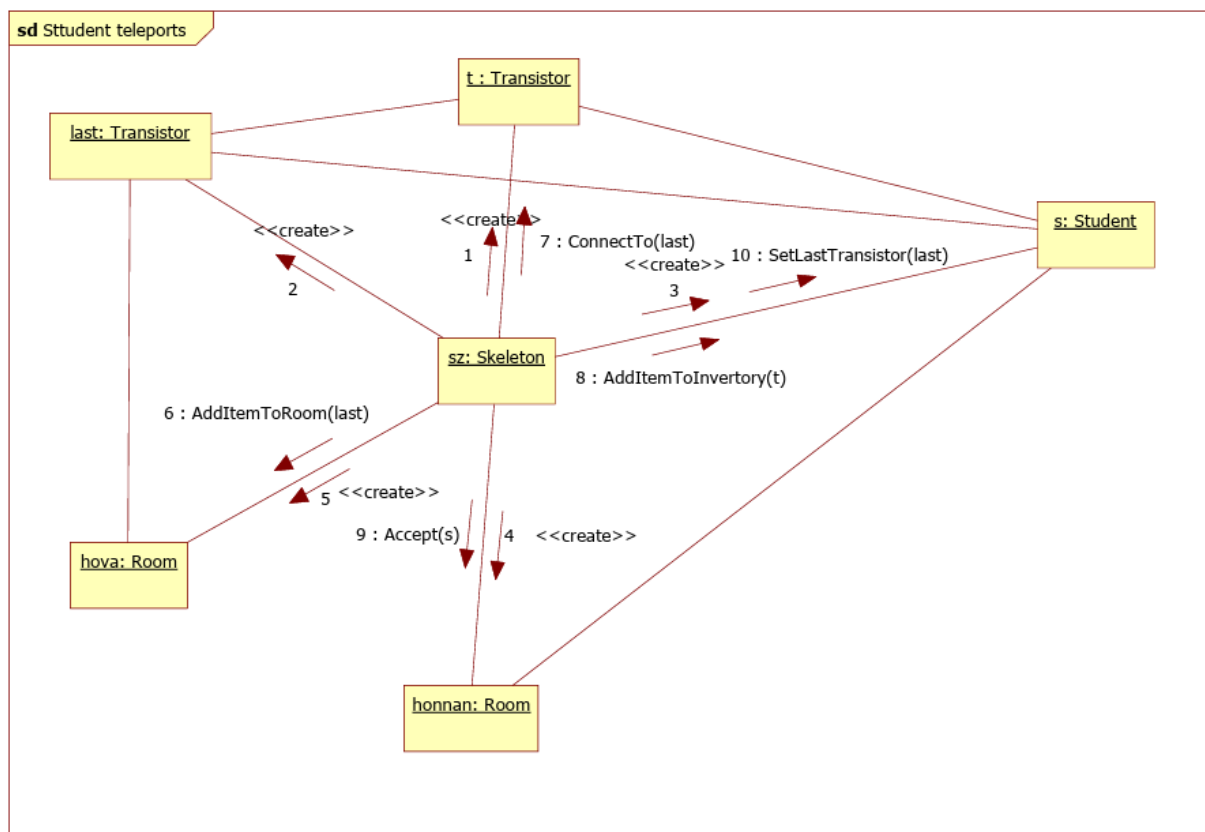


5.4.7 Student puts down second transistor if activated

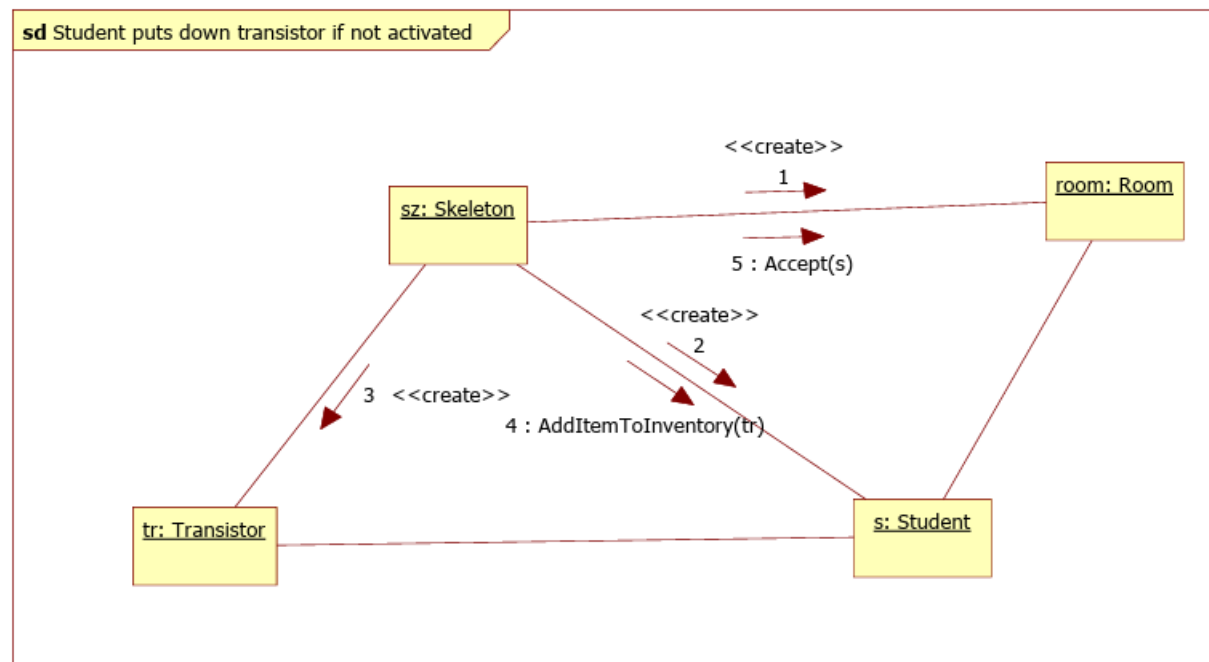


5.4.8 Student teleports full room -

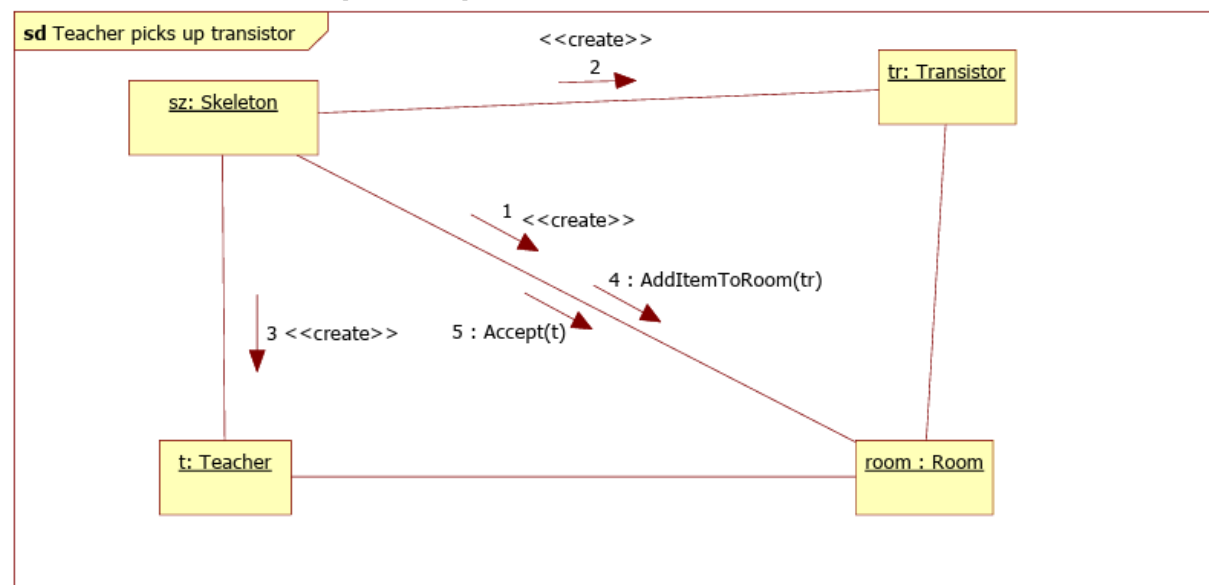
5.4.9 Student teleports



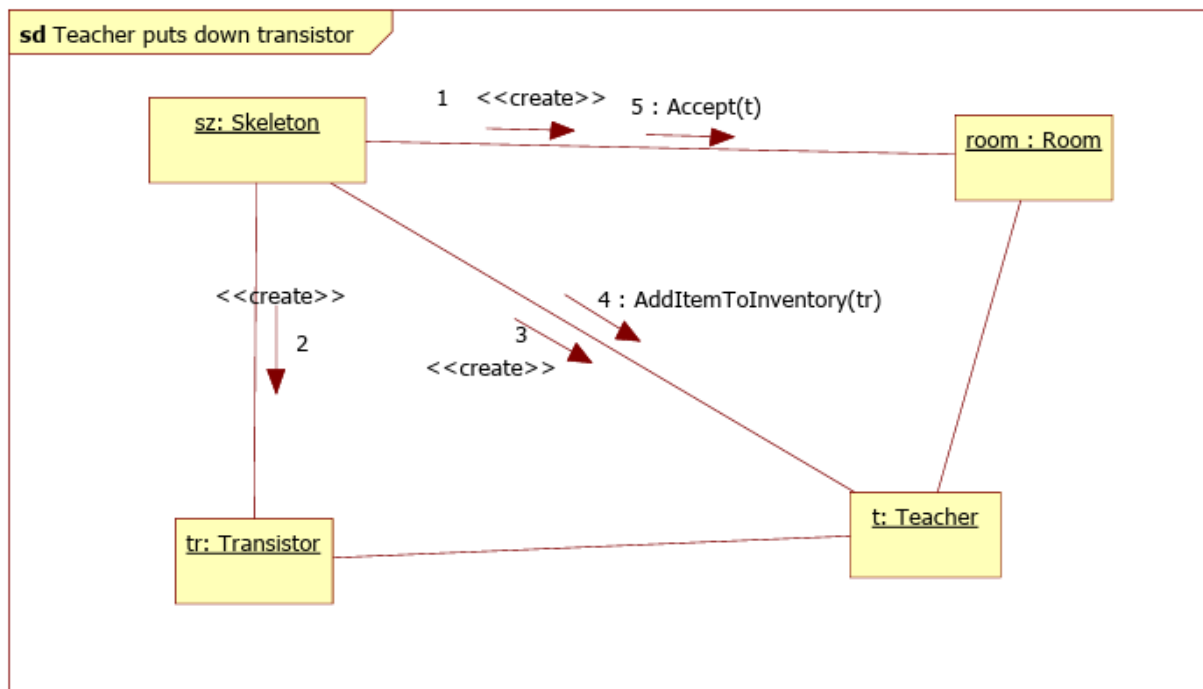
5.4.10 Student uses transistor



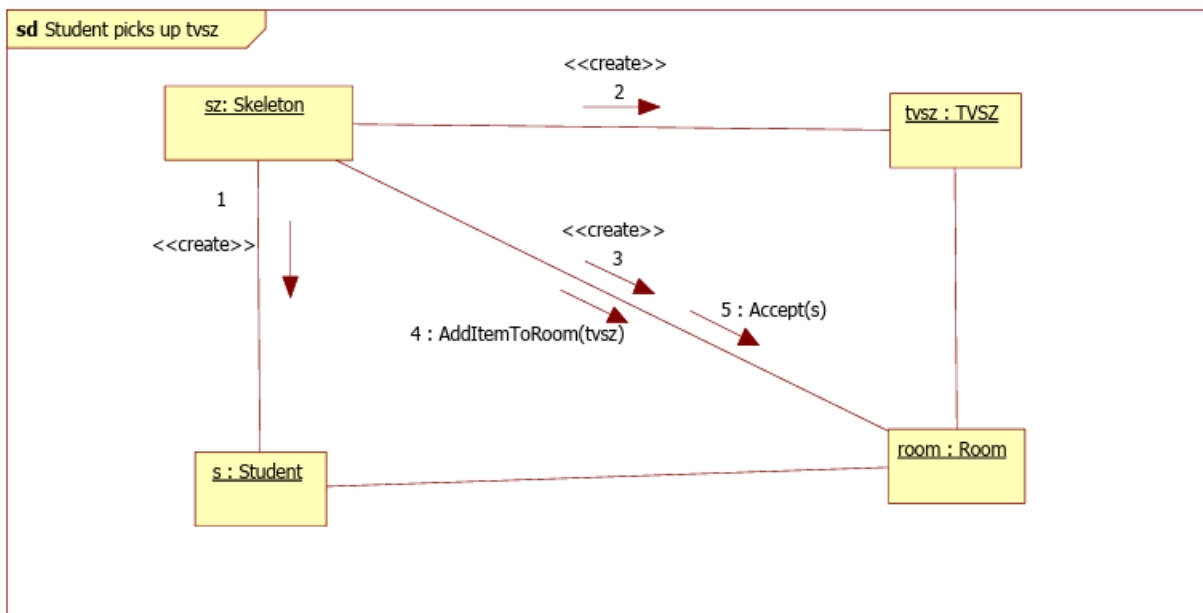
5.4.11 Teacher picks up transistor



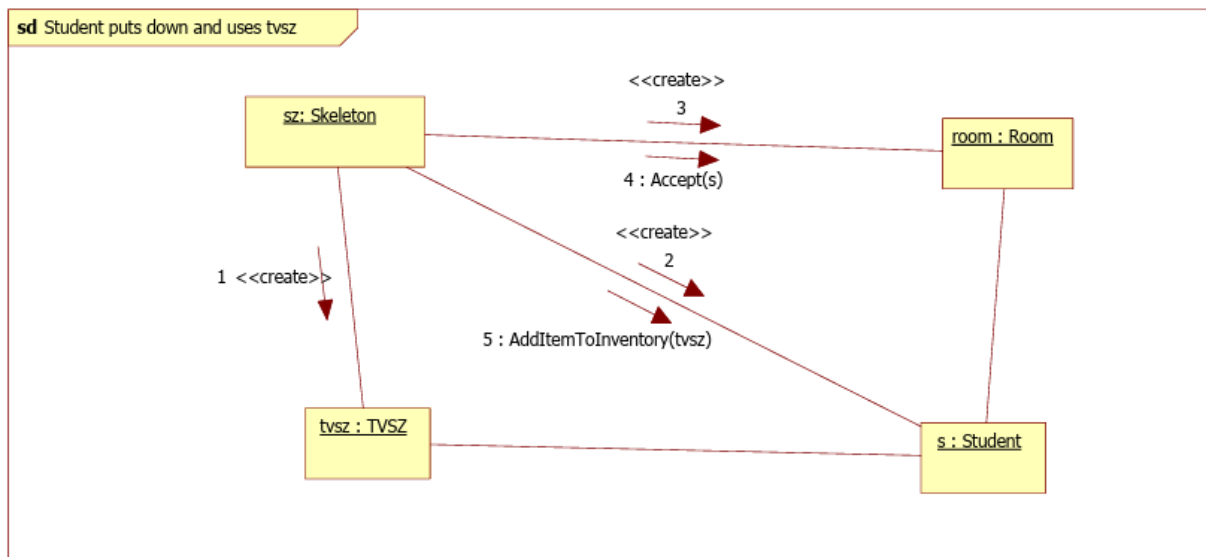
5.4.12 Teacher puts down transistor



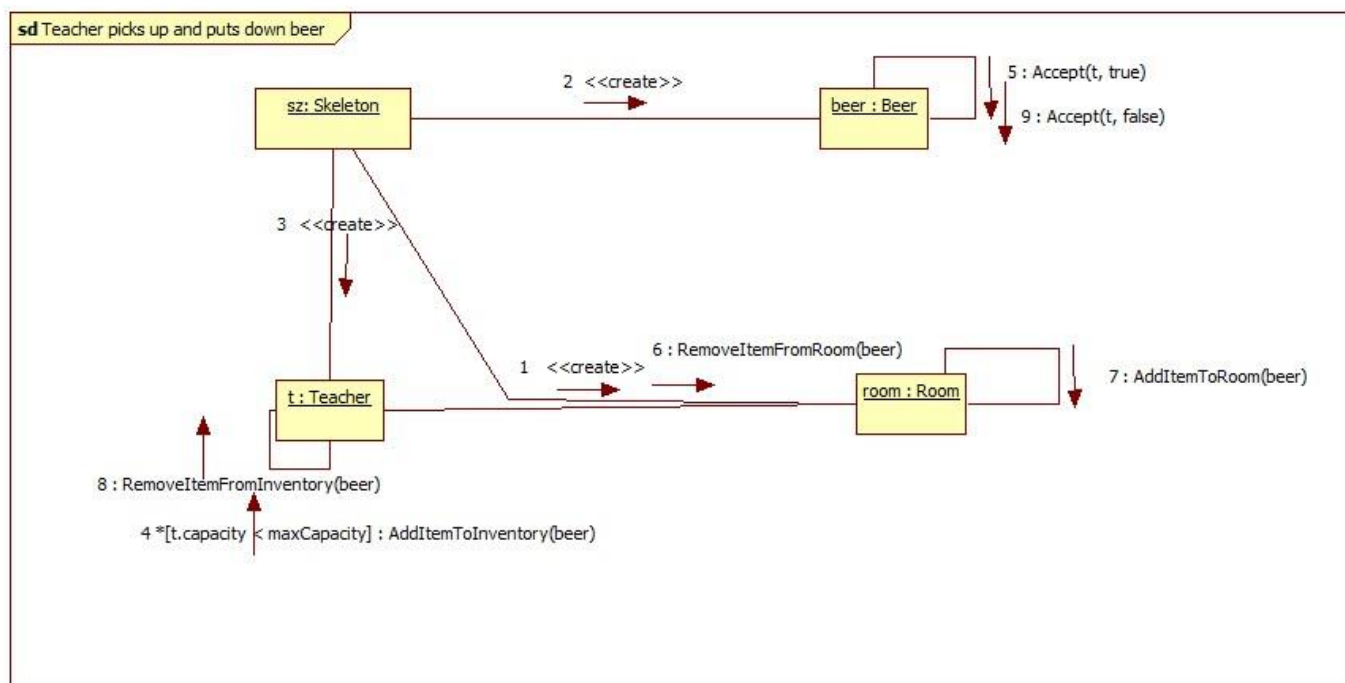
5.4.13 Student picks up TVSZ



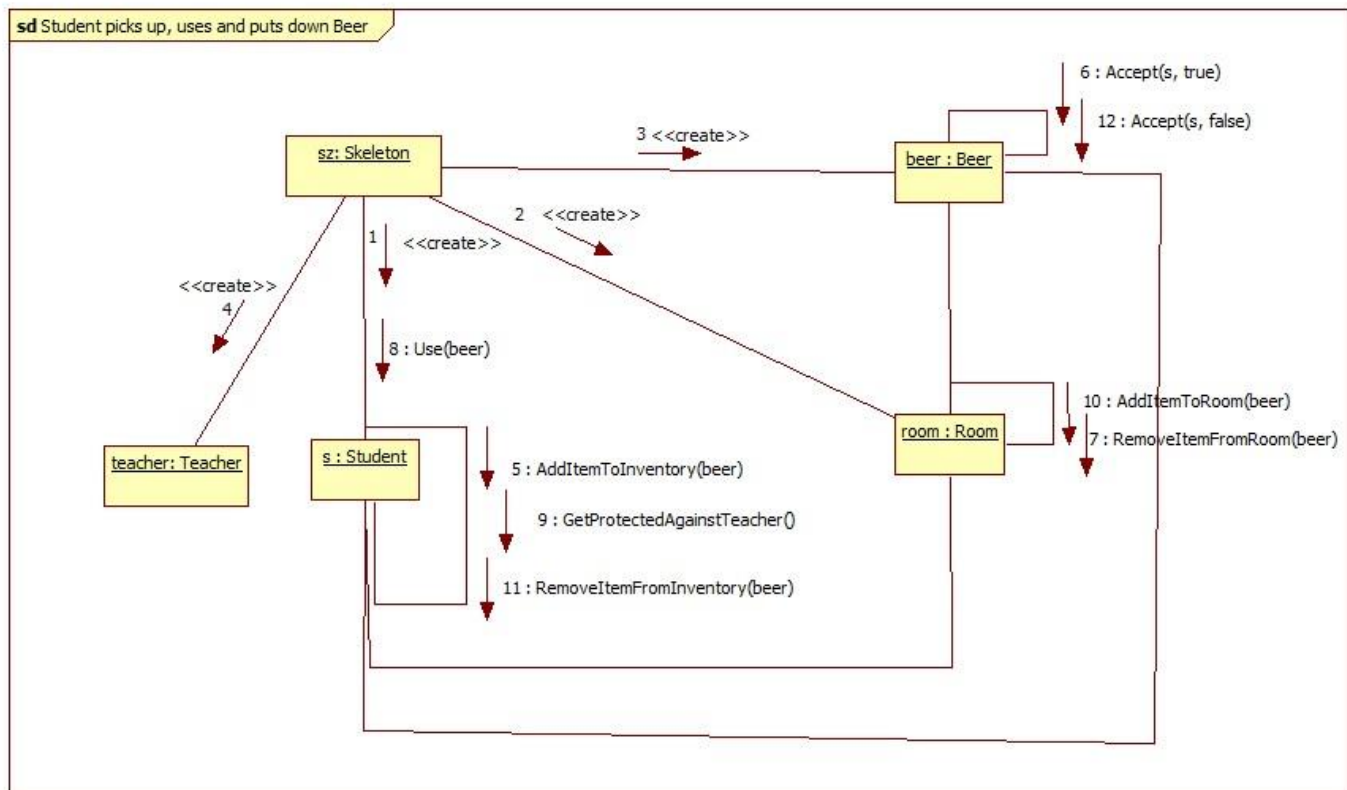
5.4.14 Student puts down TVSZ and uses TVSZ



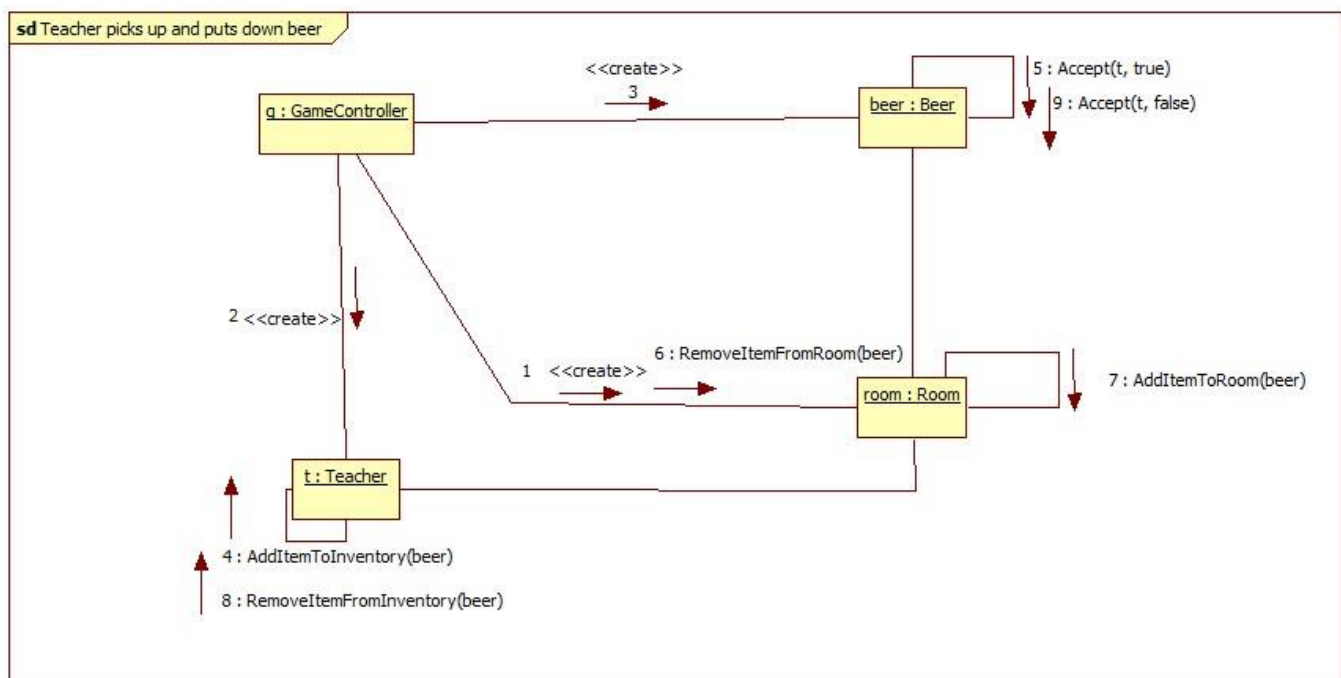
5.4.15 Teacher picks up beer and puts down beer



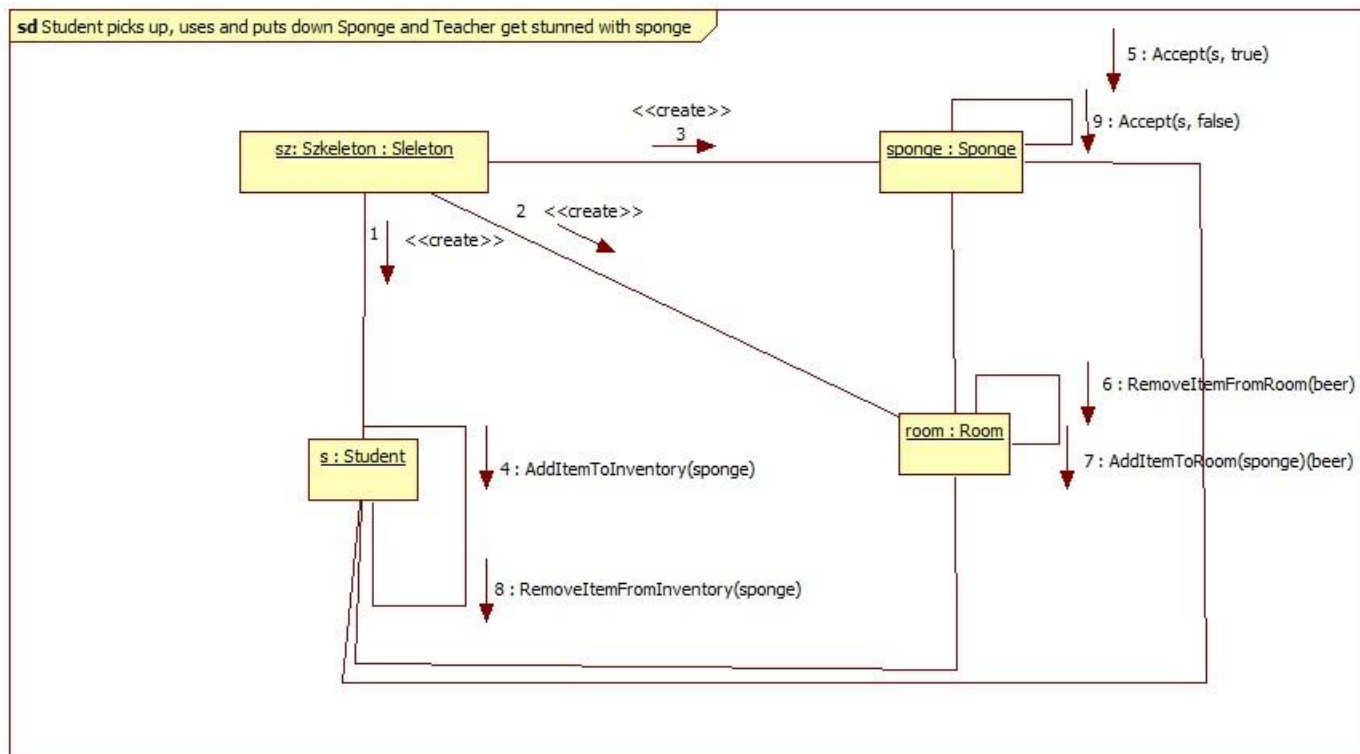
5.4.16 Student uses and pick up an puts down beer



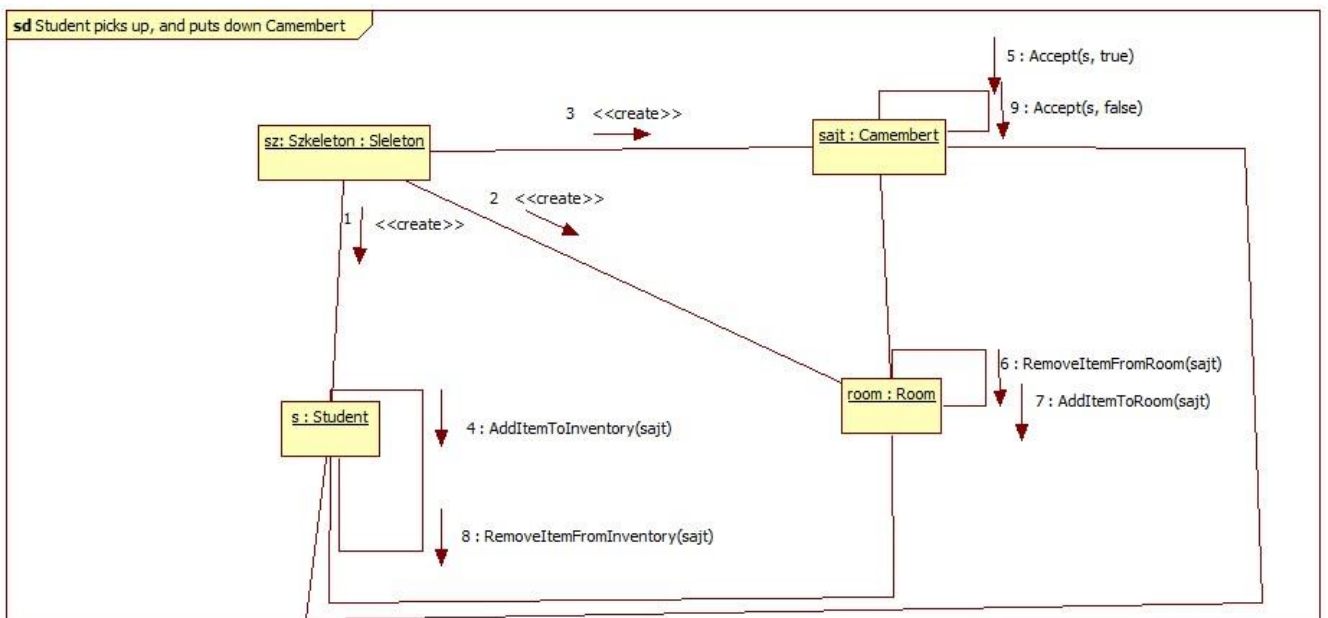
5.4.17 Teacher picks up and puts down TVSZ



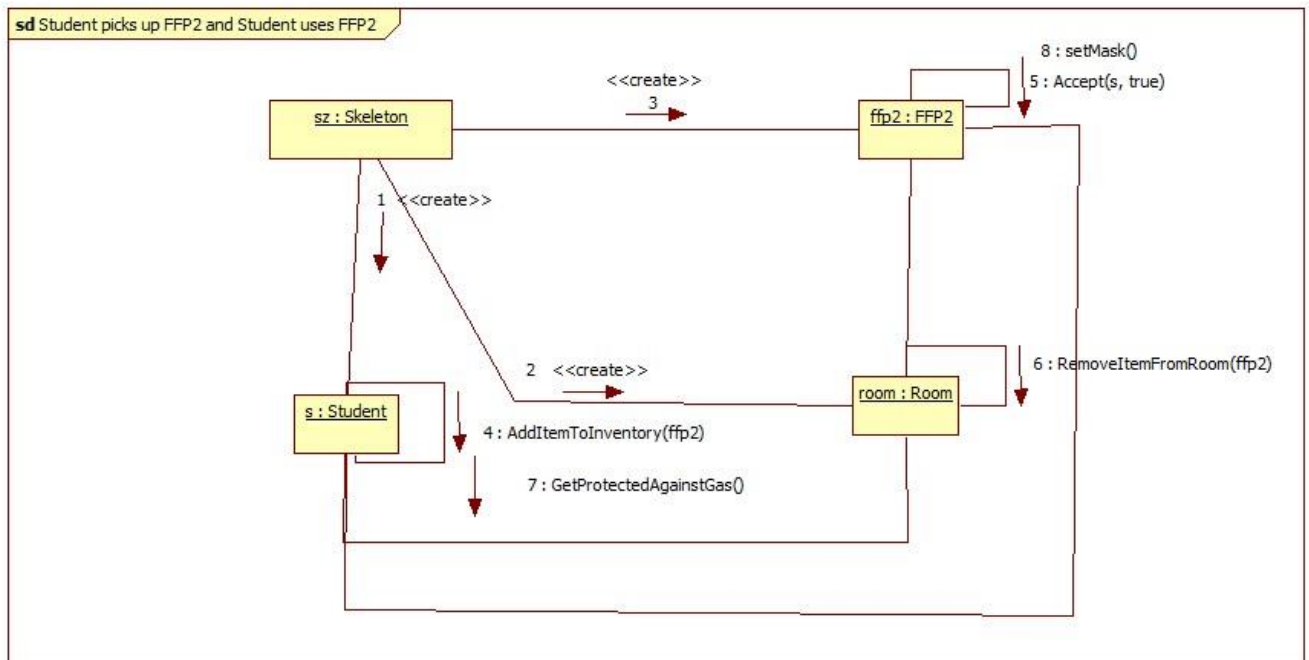
5.4.18 Student uses, picks up and puts down sponge



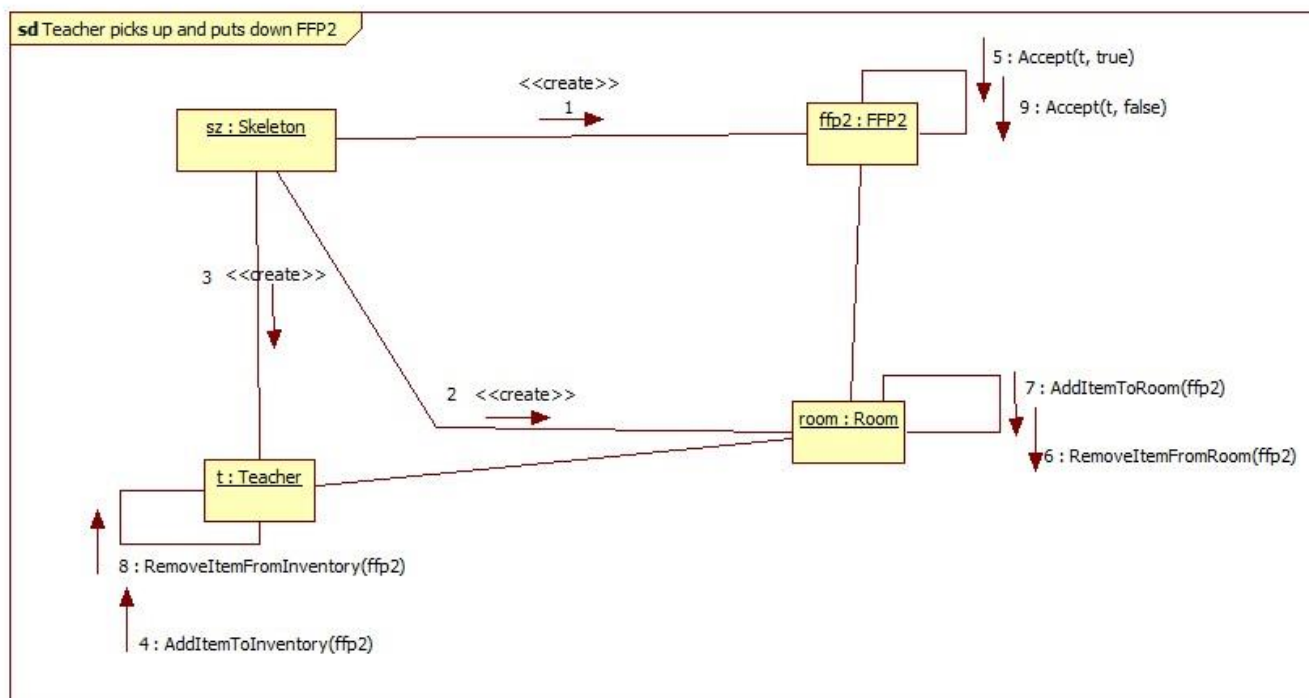
5.4.19 Student picks up, puts down Camembert



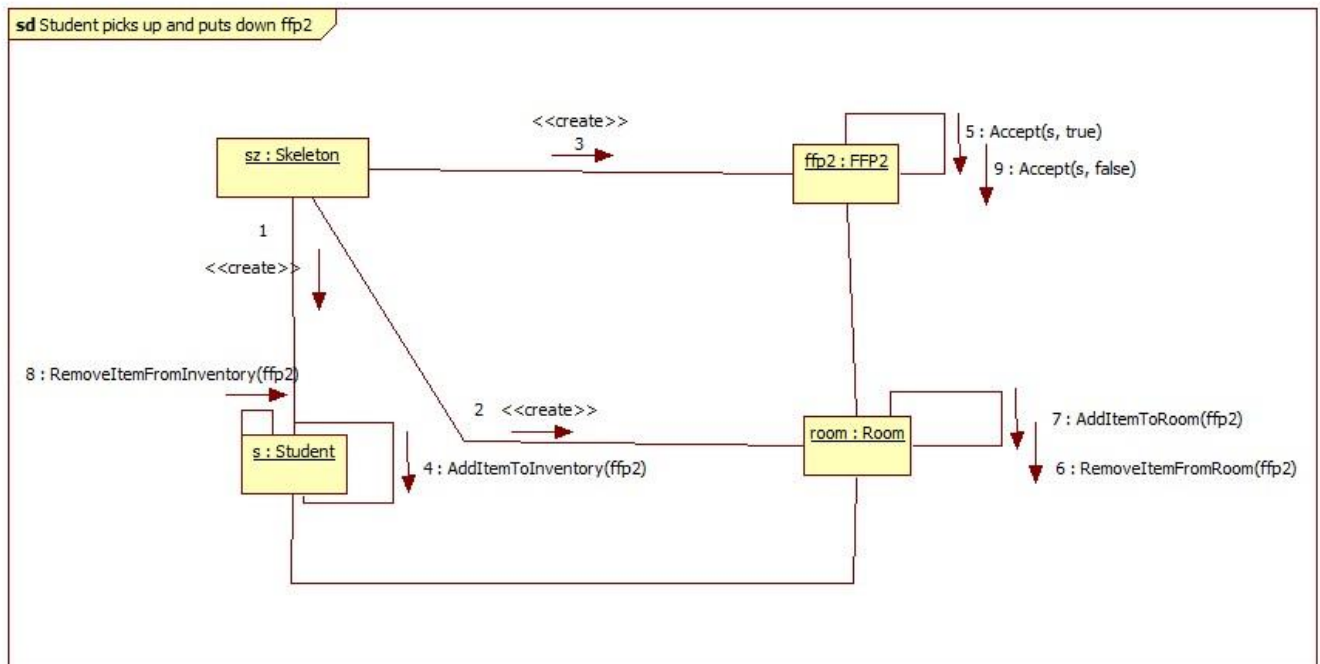
5.4.20 Student picks up, uses FFP2



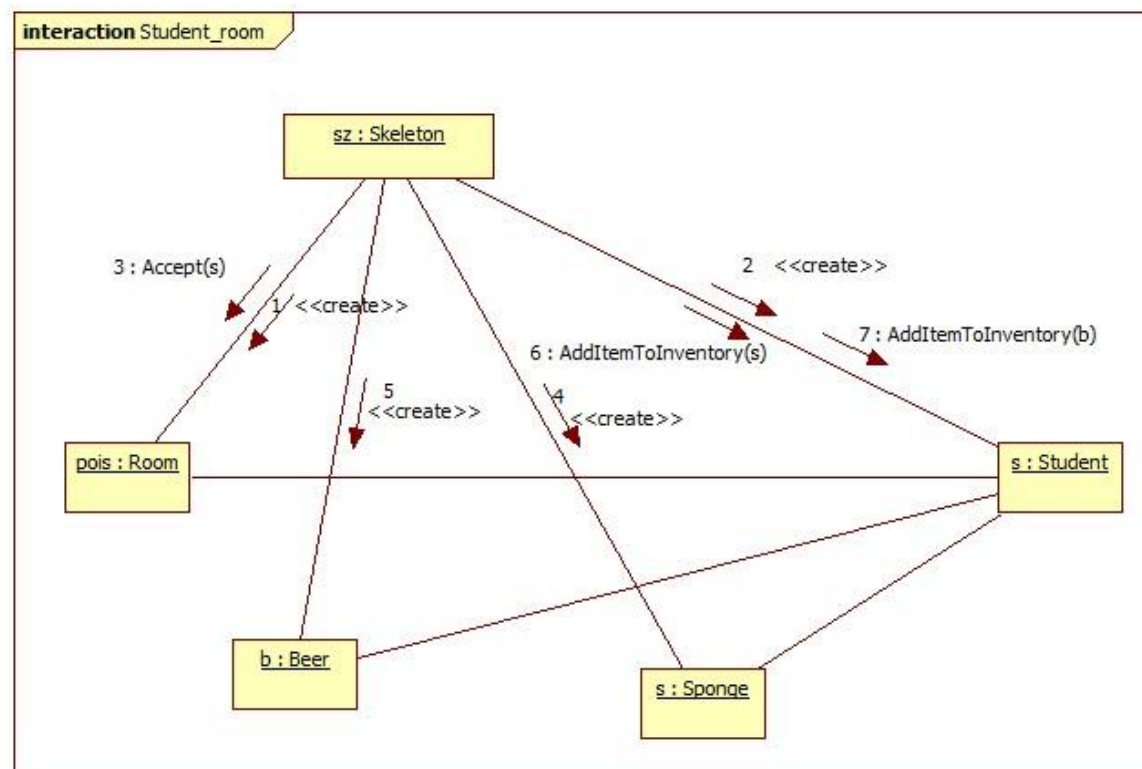
5.4.21 Teacher picks up and puts down FFP2



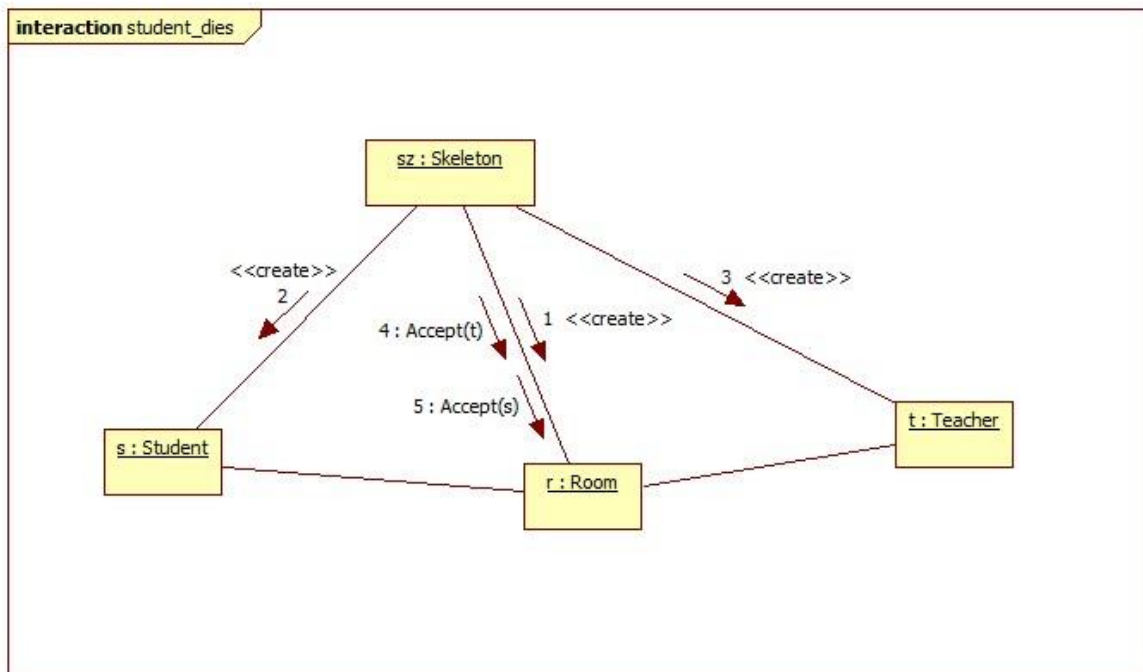
5.4.22 Student picks up and puts down FFP2



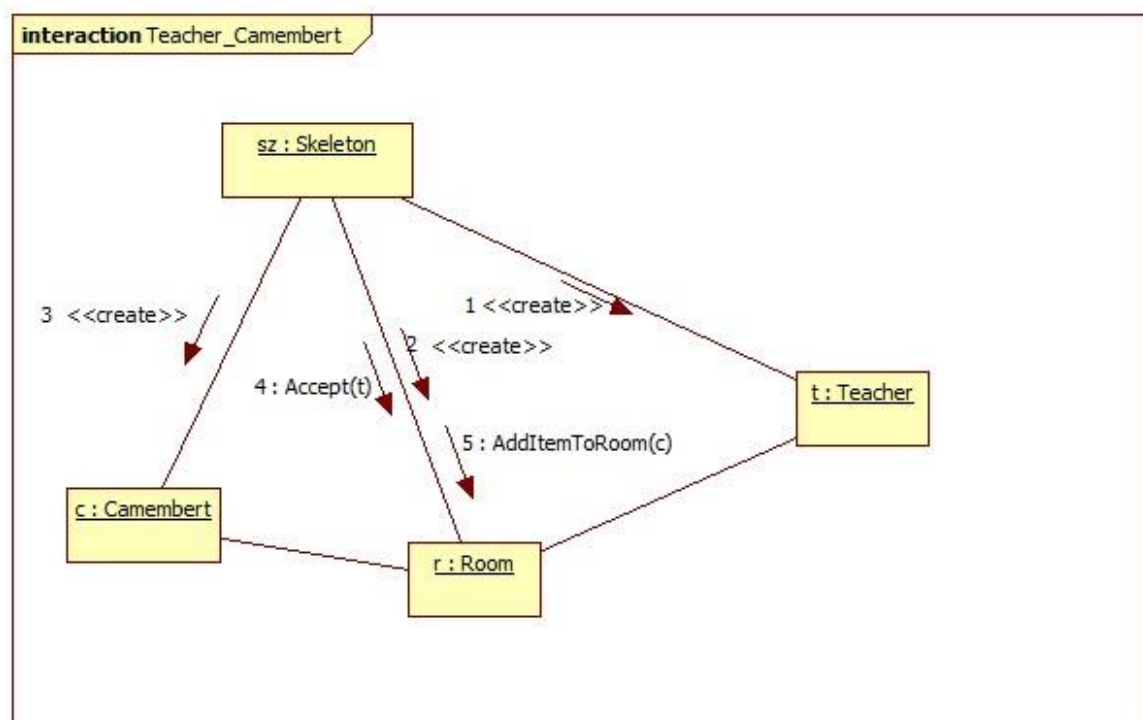
5.4.23 Student room



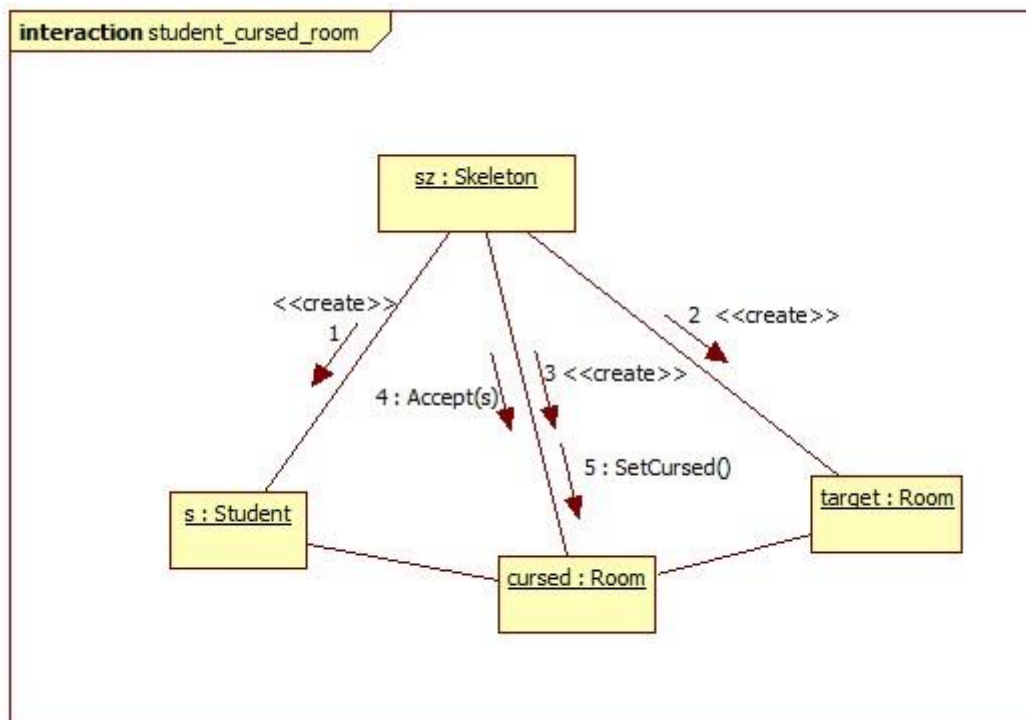
5.4.24 Student dies



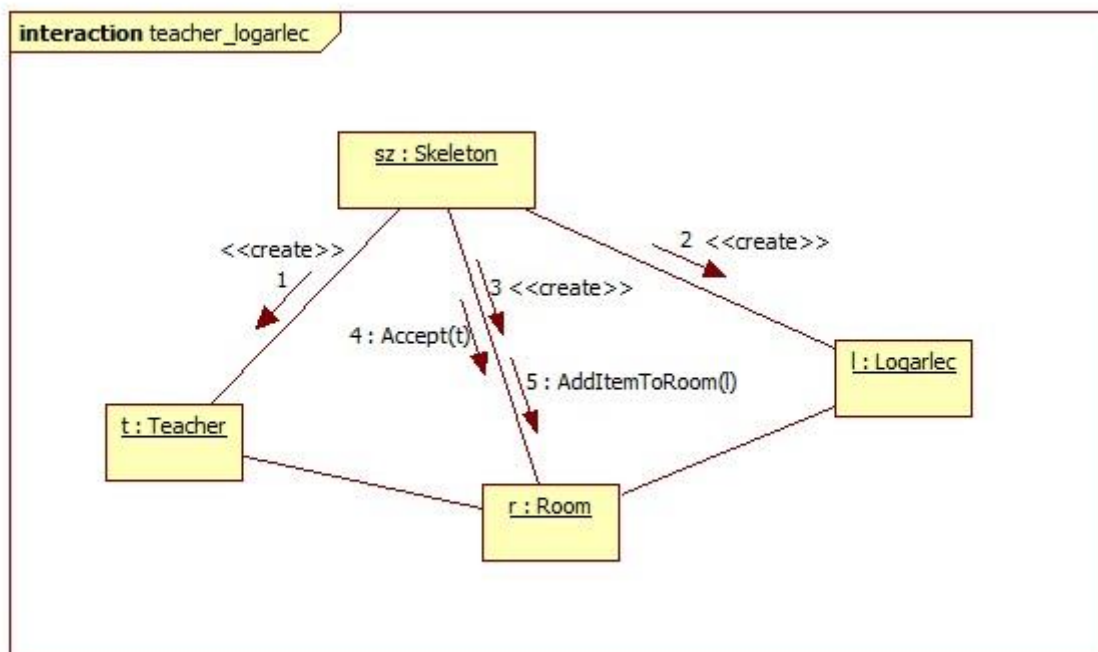
5.4.25 Teacher Camembert

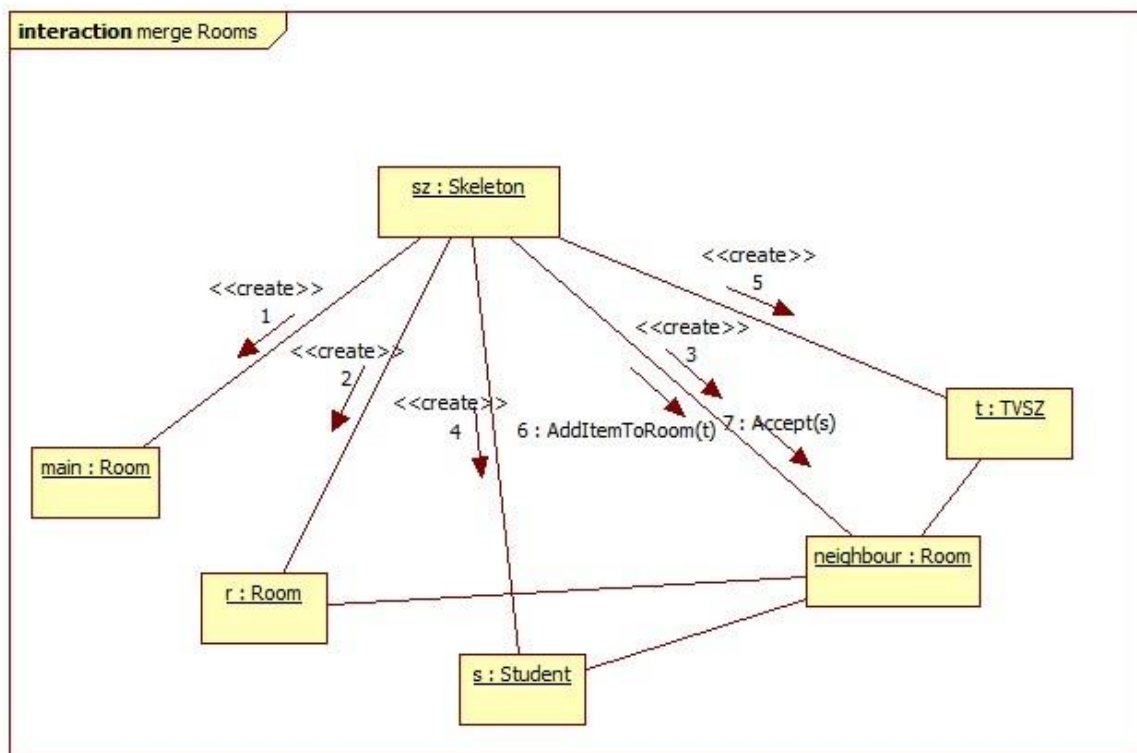


5.4.26 Student cursed Room



5.4.27 Teacher logarlec



5.4.28 Merge rooms

5.5 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2024.03.15. 15:00	2 óra	Draskóczy, Molnár, Pigler, Serfőző	Értekezlet. Döntés: Serfőző elkészíti a még hiányzó szekvenciadiagramokat egy órán belül, Molnár összeírja a use-case-ek rövid leírását és nevét szintén egy órán belül, hogy Draskóczy, Pigler és Molnár utána elkezdhessék a use-case-ek pontosabb leírását másnapra.
2024.03.15. 17:00	1 óra	Molnár	Tevékenység: Molnár elkészíti a use-case-ek rövid leírását.
2024. 03.15.	2 óra	Serfőző	Tevékenység: Serfőző elkészíti a hiányzó szekvenciadiagramokat, illetve átírja azokat a szkeletonhoz megfelelő változatra.
2024.03.16. 8:00	4 óra	Molnár	Tevékenység: Molnár megírja a use-case-ek első 2/3-ának forgatókönyvét és egyéb részeit.
2024. 03.16. 9:00	4 óra	Pigler	Tevékenység: Pigler elkészíti a use-case-ek utolsó 1/3-át, és az azokhoz tartozó kommunikációs diagramokat.
2024. 03.16. 12:00	4 óra	Serfőző	Tevékenység: Serfőző módosítja az osztálydiagramot a változásoknak megfelelően, amik a use-case-ek során felmerültek, majd megírja azok leírását.
2024. 03.17. 9:00	5 óra	Draskóczy	Tevékenység: Draskóczy elkészíti a Molnár által megírt use-case-ekhez a kommunikációs diagramokat, pótolja a kérdéses részeket.
2024. 03. 17. 16:00	4 óra	Pigler	Tevékenység: Pigler átnézi kommunikációs diagramokat, javítja az esetleges hibákat, átírja a karaktereket a szekvenciadiagramokon, elkészíti a kezelői felület tervét.
2024. 03. 17. 20:00	3 óra	Molnár	Tevékenység: Molnár ellenőrzi a dokumentum egyes részeit és megírja a szekvenciadiagramok vázát, egy részüket beilleszti a dokumentumba.
2024.03.17. 22:00	3 óra	Draskóczy	Tevékenység: Draskóczy megírja a naplót, beszúrja a képeket a megfelelő helyre a dokumentumba.