

2. Követelmény, projekt, funkcionalitás

10 – Extra

Konzulens:

Dobos-Kovács Mihály

Csapattagok

Molnár Martina	BFCYOE	1011molnarmartina@gmail.com
Draskóczy Dóra Boglárka	CTWF8V	ddb.dora@gmail.com
Halász Máté	ZINVFE	matejjhalasz@gmail.com
Pigler András	XERZQ0	andras.pigler@gmail.com
Serfőző Dávid	F05MHO	serdavid3010@gmail.com

2024. 02. 26.

2. Követelmény, projekt, funkcionalitás

2.1 Bevezetés

2.1.1 Cél

Definiálni a projekt kereteit, részletezni annak megvalósítását, leírni a megrendelő által elvárt eredményeket.

2.1.2 Szakterület

A kialakítandó szoftver egy játék, ami szórakozásra szolgál.

2.1.3 Definíciók, rövidítések

Teams

Kommunikációhoz és csoportmunkához tervezett alkalmazás, ami lehetővé teszi üzenetek váltását, hanghívások lebonyolítását, fájlok megosztását.

Git Projlab

Github repository, amit a projekthez hoztunk létre.

Git

Verziókezelő rendszer.

Java

Objektumorientált programozási környezet.

Microsoft Office Word

Dokumentumszerkesztő.

2.1.4 Hivatkozások

<https://www.iit.bme.hu/file/11582/feladat>

2.1.5 Összefoglalás

- Részletezzük, pontosítjuk a projekttel kapcsolatban felmerülő pontatlanságokat, funkciókat.
- Funkcionális és erőforrásokkal kapcsolatos követelmények elkészítése.
- Use-case ábra elkészítése.
- Szótár megalkotása, amely a játékhoz kapcsolódó, laikusok számára potenciálisan ismeretlen szavakat, kifejezéseket magyarázza meg.
- Ütemezést készítünk, hogy átlássuk, mit mikorra kell elkészíteni a félév során.
- Részletesen naplózzuk az elvégzett munkát, folyamatokat.

2.2 Áttekintés

2.2.1 Általános áttekintés

A játék 3 fő részből áll: GUI (grafikus felhasználoít felület), Engine (játékvezérlő), Loader (pálya generátor).

A GUI-n keresztül tudnak a játékosok kommunikálni a játékkal, illetve itt látják a különböző változtatásait. A játékos csak ezt a felületet éri el, minden vizuális esemény itt bonyolódik le. Ilyen például a játékos mozgásának megjelenítése, interakcióinak megjelenítése, illetve UI többi része, mint pl.: inventory.

Az Engine a játék agya, itt történik minden számítás, ez kommunikál a GUI-val, ez kezeli a játékos inputjait, illetve minden egyéb játékelemnek a logikáját. Ezen játékelemek lehetnek például a tárgyak, amiket a hallgatók felvehetnek, használhatnak, maga az inventory kezelése,

az oktatók mozgási logikája és minden egyéb interakció, amit a játékosok, az oktatók, a tárgyak és a szobák véghez visznek.

Játékosok esetén mozgás, tárgyak felvétele, használata. Oktatók esetén mozgás, illetve a hallgatók keresésének/levadászásának logikája. Tárgyak esetén a különféle képességek és ezek időtartamának és egyéb hatásainak kezelése. Szobák esetén, pedig a különféle változások, amik a pályán történhetnek, pl.: összeolvadás/szétválás, ajtók megjelenése/eltűnése.

A Loader lesz felelős a pályák kezdeti állapotának beállításához, ebbe tartozik bele a hallgatók kezdő pozíciója, a szobák elrendezése, az itemek elhelyezése a szobákban, emellett a különféle hatások kiosztása a szobákra, amelyek majd a játékosokat és az oktatókat befolyásolják.

2.2.2 Funkciók

A játék a Műegyetem Központi épületének alagsora alatt egy elátkozott labirintusban játszódik. A játékosok az ebben a labirintusban mozgó mérnökhallgatókat irányítják. A labirintus szobákból áll, amiket ajtók választanak el egymástól, ezeken az ajtókon átlépve lehet az egyik szobából a másikba átjutni. Egy adott szobából legalább egy, de esetenként sok másik szobába is nyílhat ajtó. Vannak olyan ajtók, amelyek csak egy irányban használhatók. *A labirintusban nincsen zsákutca.*

A szobákban különféle tárgyak lehetnek, amiket a hallgatók magukhoz vehetnek, de egy hallgatónál egy időben legfeljebb öt tárgy lehet. A tárgyakat a hallgatók le is tudják tenni. Egy szobában egyszerre több tárgy is lehet. *A hallgatók a tárgyakat akkor tudják letenni, ha nincsen oktató is a szobában.*

A labirintusban oktatók próbálják megakadályozni a hallgatókat abban, hogy sikerrel járjanak. Ha egy oktató egy szobába kerül egy vagy több hallgatóval, akkor elveszi a vele egy szobában lévő hallgatók lelkét és a hallgatók kibuknak az egyetemről (azaz elvesztik a játékot). A tárgyak között azonban vannak olyanok, amik védeltséget adhatnak a hallgatónak az oktatóval szemben, ilyen tárgyak:

- a TVSZ denevérbőrre nyomtatott példánya, ami három alkalommal menti meg a hallgató életét, utána elveszítik a varázsserejüket
- a szent söröspoharak, amik csak adott ideig hatnak
- a nedves táblatörlő rongy, amely adott ideig működik, amíg ki nem szárad, és a vele egy szobában lévő oktatókat megbénítja.
- A dobozolt káposztás camembert, ami felbontáskor mérges gázt bocsát ki és a szobából mérges gázos szoba lesz (lásd mérges gázos szobák)

A hallgató nála lévő tárgyak közül választhat melyiket használja fel, ill. csak olyan tárgyat tud használni, ami már előzőleg is nála volt (az oktatóval egy szobában tárgyat már nem vehet fel).

A szobákban a tárgyak között tranzisztorok is találhatók. Ha a hallgatónál egy időben kettő (vagy több) tranzisztor van azokat páronként össze tudja kapcsolni. Majd az összekapcsolt tranzisztor párját menet közben egy szobában leteheti. Ha letétel után a hallgató az összekapcsolt pár másik tagját (tranzisztort) bekapcsolja és leteszi, akkor az első lerakott tranzisztor szobájába kerül, a bekapcsolt tranzisztor pedig kikapcsol. Ezek után a szobában található kikapcsolt tranzisztort újra felveheti a hallgató azonban a tranzisztornak használat után az összeköttetés a másikkal megszűnik. (Ezek után újra lehet tetszőlegesen összekapcsolni.) *Egy hallgatónak egyszerre egy pár összekapcsolt tranzisztora lehet azok*

használata után tud egy másik párt összekapcsolni. A tranzisztorok korlátlan ideig használhatók, azaz, ha a hallgató összekapcsolta őket és lerakta az egyiket, akkor nincsen időkorlát a másik aktiválására.

Minden szobának van egy (a szobára jellemző) befogadóképessége. Ennél több hallgató és oktató a szobában nem tartózkodhat. Ha hallgató vagy oktató lépne olyan szobába, aminek a befogadóképességét már elérték, akkor azt a játék nem engedi. Ezen kívül a szobáknak több fajtája is ismert.

Vannak szobák, amikben mérgező gáz van. Az ide belépő hallgatók és oktatók egy rövid időre eszméletüket veszítik és a náluk lévő tárgyakat elejtik. Ha egy hallgató egy oktatóval egyszerre lép egy ilyen szobába akkor a tárgyait elejti és elveszti a játékot (hiszen egyszerre ébred az oktatóval és nem lesz nála használható tárgy). Ha valakinél van FFP2-es maszk, akkor ezekben a szobákban adott időre védeltséget kap, de a maszk egyre rövidebb ideig képes a védelem nyújtására. Így, ha először lép be a hallgató egy mérgező szobába akkor teljes ideig tudja védeni, viszont minden egyes ilyen szobánál arányosan rövidebb ideig, míg a tárgy használhatatlanná válik és el kell dobnia. Ha a hallgató átlépi egy mérgező szobában tartózkodása során az FFP2s maszkja által nyújtott védelmi időszakot elveszti eszméletét és elejti tárgyait.

Vannak olyan elátkozott szobák, amiknek az ajtajai időnként eltűnnek, majd később újra előtűnnek. Ha elátkozott szobában van a hallgató amikor ajtajai eltűnnek, meg kell várnia amíg újra megjelennek.

A szobák adott időközönként véletlenszerűen képesek egyesülni és osztódni. Két szomszédos szoba egyesülésével létrejövő szoba a korábbi két szoba tulajdonságaival és szomszédaival rendelkezik, de a befogadóképessége a nagyobb szoba befogadóképességével lesz azonos. Az osztódó szoba két olyan szobára válik szét, amelyek egymás szomszédjai lesznek, és megosztóznak a korábbi szoba képességein és szomszédjain. A korábbi szomszédok véletlenszerűen, vagy csak az egyik, vagy csak a másik "új" szobának lesznek szomszédjai, hasonlóan a tárgyak is véletlenszerűen választva csak az egyik létrejövő szobában lesznek. Viszont az osztódás során létrejövő mindkét szoba bírni fog az eredeti tulajdonságával (mérgező, vagy elátkozott) lesz, ha az eredeti is az volt. A hallgató, ha egyesülő vagy osztódó szobában volt akkor egyesüléskor az így létrejövő szobába kerül át, osztódáskor véletlenszerűen kerül át a 2 létrejövő közül az egyikbe.

A játékot egyszerre több játékos játssza, akik a hallgatókat irányítják, és akkor nyernek, ha megadott időn belül megtalálták és magukhoz vették a Logarléceket.

2.2.3 Felhasználók

A felhasználók játékosok, akiknek csupán meg kell ismerniük a játék célját (Logarléc megszerzése) és annak szabályait, amiket az imént ismertettük, egyéb előképzettség nem szükséges.

2.2.4 Korlátozások

A forrásprogramnak a kari felhőben biztosított környezetben, az ott megtalálható JDK alatt lefordíthatónak és futtathatónak kell lenni.

2.2.5 Feltételezések, kapcsolatok

A szoftver projekt laboratórium 2024. évi feladatkiírásának szövege adja a kiindulási alapját a játéknak és annak megtervezéséhez.

2.3 Követelmények

2.3.1 Funkcionális követelmények

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Use-case	Komment
SZ001	Egy szobából legalább egy ajtó nyílik.		fontos	feladatleírás	View maze	Bár ugye el is tűnhet ideiglenesen.
A001	Vannak ajtók, amelyeken keresztül csak egy irányban lehet közlekedni.	Bemegyünk egy szobába és megpróbálunk kijönni.	opcionális	feladatleírás	View maze	
SZ002	Ha egy szobának a befogadóképessége megtelik, hallgató nem tud belépni abba a szobába.	Megpróbálunk bemenni egy szobába, aminek a befogadóképessége már megtelt.	alapvető	feladatleírás	Student moves	
SZ003	Egy szobában több tárgy lehet.	Leteszünk egy tárgyat egy olyan szobában, ahol már van egy.	alapvető	csapat	View maze	
SZ004	Szobáknak lehetnek tulajdonságaik.		alapvető	feladatleírás	View maze	
T001	Tárgyakat fel lehet venni, aktiválni, eldobni vagy elejteni.	Kipróbáljuk az egyes eszközöket.	fontos	csapat	Student picks up item, Student puts down	
H001	Egy hallgatónál egy időben legfeljebb 5 tárgy lehet.	Megpróbálunk felvenni egy hatodikot, mikor már van nálunk öt és azt várjuk, hogy ez ne sikerüljön.	alapvető	feladatleírás	Student picks up item	
T002	Tárgy felvétele nem jelent automatikus használatot.	Felveszünk egy olyan tárgyat, amit érdemes lenne rögtön használatba venni.	alapvető	csapat	Student picks up item	

T003	Azonos tárgyakat többször is fel lehet venni.	Megpróbálunk egy tárgyat többször felhasználni.	fontos	csapat	Student picks up item	
T004	Bármennyi tárgyat el lehet dobni.	Eldobáljuk sorra a nálunk lévő tárgyakat.	alapvető	csapat	Student puts down item	
T005	Lehet cserélni tárgyat, ami nálunk van, tárggyal, ami a szobában van.	Leteszünk egy tárgyat és felveszünk egy másikat.	opcionális	csapat		
H002	Ha egy oktató egy szobába kerül egy vagy több hallgatóval, alapesetben , az a hallgató elveszíti a lelkét.	Bemegyünk egy szobába, ahol oktató is van.	alapvető	feladatleírás	Student moves Teacher moves	
H003	Ha oktató van a hallgatóval egy szobában, a hallgató választhat tárgyat, amit felhasználhat ellene.		fontos	feladatleírás	Student uses item	<i>Annak a tárgynak nála kell már lennie, nem veheti fel a szobában lévő tárgyat.</i>
T006	Tárgyakat az oktatók is fel tudják venni.		alapvető	feladatleírás	Teacher picks up item	
TR01	Tranzisztorok aktiválásához, legalább kettőnek a hallgatónál kell lennie.		alapvető	feladatleírás	Student picks up item, Student uses item	
TR02	Hallgatónál egyszerre csak két tranzisztor lehet.	Megpróbálunk egy harmadik tranzisztort felvenni.	fontos	csapat	Student picks up item	

TR03	Tranzisztor használat után nem tűnik el, csak kikapcsolt állapotba kerül.	Visszamegyünk megnézni abba a szobába, ahol lennie kellene.	fontos	csapat	Student puts down item	
TR04	Már teli szobába teleportálni nem lehetséges, a tranzisztorok közti kapcsolat megmarad.	Teleportálni próbálunk egy a célnak „nem megfelelő” szobába.	alapvető	csapat	Student uses item	
SZM01	Mérgező gázos szobába belépve, hallgató/oktató elveszíti az eszméletét, a náluk lévő tárgyakat elejtik.	Bemegyünk egy mérgező gázos szobába.	alapvető	feladatléírás	Student moves Teacher moves	kivétel: FFP2-es maszk
SZM02	Ha oktató is van a hallgatóval egy mérgező gázos szobában és a hallgatónál nincs FFP2-es maszk, a hallgató elveszíti lelkét.		fontos	csapat	Teacher moves Student moves	
TF01	FFP2-es maszkot többször is lehet használni. Mérgező gázos szobában veszít az erejéből.		fontos	csapat	Student uses item	
TF02	FFP2-es maszk, ha teljesen el lett használva, eltűnik.		fontos	csapat	Student uses item	
SZÁ01	Elátkozott szobák ajtajai néha eltűnnek, majd előtűnnek.		alapvető	feladatléírás	View maze	
SZÁ02	Ha az elátkozott szobában van hallgató, mikor ajtók tűnnek el, meg kell várni, míg újra előtűnnek.	Megpróbálhatunk kijutni, ott, ahol eddig volt ajtó, de várhatóan nem fog sikerülni.	opcionális	csapat	Student moves	kivétel: tranzisztorok
SZ005	Szobák képesek egyesülni/osztódni.		alapvető	feladatléírás	Change maze,	

					Divde rooms , Merge rooms	
SZE06	Két szomszédos szoba egyesülhet.		alapvető	feladatleírás	Merge rooms	
SZE07	Szobák egyesülésekor mindkét szoba tulajdonságával az új szoba is rendelkezni fog.		alapvető	feladatleírás	Merge rooms	
SZE08	Szobák egyesülésekor, mindkét szoba szomszédjaival az új szoba is rendelkezni fog.		alapvető	feladatleírás	Merge rooms	
SZE09	Szobák egyesülésekor, az új szoba befogadóképessége, a nagyobb szoba befogadóképességével lesz azonos.		alapvető	feladatleírás	Merge rooms	
SZO01	Szoba osztódásakor, a két szoba szomszédos lesz egymással.		alapvető	feladatleírás	Divid e room	
SZO02	Szoba osztódásakor, mindkét szoba rendelkezni fog az eredeti tulajdonságaival.		alapvető	feladatleírás	Divid e room	
SZO03	Szoba osztódásakor, a két szoba az eredeti tárgyait véletlenszerűen kapják meg.		alapvető	csapat	Divid e room	
SZO04	Szoba osztódásakor, a két szoba az eredeti szomszédjait véletlenszerűen kapják meg.		alapvető	feladatleírás	Divid e room	
H004	Hallgató is benn lehet		opcionális	csapat	View maze,	

	egyesülő/osztódó szobában.				Change maze	
J001	A játék körökre lesz bontva.		fontos	csapat	View maze	
J002	Játék győzelemmel zárul, ha a hallgató megtalálja és magához veszi a Logarlécet.		alapvető	feladatléírás	Student picks up item	
J003	Játék veszteséggel zárul, ha lejár a megengedett körök száma.		alapvető	feladatléírás	View maze	

Azonosító magyarázat:

Nagyobb témakörök neveivel kezdődik a beosztás:

- H – hallgató
- T – tárgy
- SZ – szoba
- J – játék

Ezek után számok következnek, ha összefoglalóan igazak rájuk az állítások. Ha utánuk betű következik, egy részalmazukról van szó, amelyekre valamennyivel különböző szabályok is érvényesek lesznek.

- TR – tranzisztör
- TF – FFP2-es maszk
- SZM – mérgező gázos szoba
- SZÁ – elátkozott szoba
- SZE – egyesülő szobák
- SZO – osztódó szoba

Lesznek olyan állítások, melyek alapesetben igazak, de vannak olyan kivételes esetek/helyzetek, mikor mégsem lesznek érvényesek. Néhány már a leírás sorában található Komment részben *dőlt* betűvel jelezve lett, viszont lesznek olyanok, amikre még nem találtunk konkrét esetet, de későbbiekben előfordulhatnak.

2.3.2 Erőforrásokkal kapcsolatos követelmények

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Komment
EK01	Git – Szoftprojlab	-	fontos	csapat	Verziókezelő a dokumentumokhoz és a készülő programhoz.
EK02	Java IDE	-	fontos	csapat	Fejlesztőkörnyezet.
EK03	Microsoft Office Word	Értékelés	fontos	csapat	Dokumentáció.

EK04	Hardware-ek	-	alapvető	csapat	Egér, billentyűzet, monitor...
EK05	Kari virtuális környezet	Bemutató	alapvető	megrendelő	

2.3.3 Átadással kapcsolatos követelmények

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Komment
AK01	Skeleton	Bemutató	alapvető	megrendelő	
AK02	Prototípus	Bemutató	alapvető	megrendelő	
AK03	Teljes program	Bemutató	alapvető	megrendelő	

2.3.4 Egyéb nem funkcionális követelmények

Azonosító	Leírás	Ellenőrzés	Prioritás	Forrás	Komment
NF01	A játékhoz legalább egy játékos szükséges	Kiértékelés	alapvető	feladatkiírás, csapat	

2.4 Lényeges use-case-ek

2.4.1 Use-case leírások

Use-case neve	View maze
Rövid leírás	A játékos megtekinti a labirintust
Aktorok	Player
Forgatókönyv	1. A játék kirajzolja a labirintus szobáit 2. A játékos megtekintheti a játék által kirajzolt labirintus szobáit

Use-case neve	Student moves
Rövid leírás	A játékos a hallgatót irányítja a labirintusban
Aktorok	Player
Főforgatókönyv	1. A játékos átmegy egy másik szobába
Alternatív forgatókönyv	1.A.1. Ha a játékos olyan szobába megy, ahol oktató van és a játékosnál nincs védekező tárgy, akkor a játékos meghal
Alternatív forgatókönyv	1.B.1. Ha a játékos elátkozott szobába megy be és annak eltűnnek az ajtajai, akkor addig ottragad, amíg újra meg nem jelennek az ajtók, hacsak nincs nála aktivált tranzistoroknak az egyik párja
Alternatív forgatókönyv	1.C.1. Ha a játékos gázos szobába megy be és nincs nála FFP2-es maszk, akkor elveszíti az eszméletét és elejti a nála lévő tárgyakat

Alternatív forgatókönyv	1.D.1. Ha a játékos olyan szobába akar belépni, aminek a befogadóképessége megtelt, akkor addig nem tud oda belépni, amíg ki nem jön valaki
--------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Use-case neve	Student picks up item
Rövid leírás	A játékos felvesz egy tárgyat
Aktorok	Player
Főforgatókönyv	1. A játékos felvesz egy a szobában lévő tárgyat
Alternatív forgatókönyv	1.A.1. Ha a játékos a logarlécet veszi fel akkor megnyeri a játékot

Use-case neve	Student puts down item
Rövid leírás	A játékos letesz egy tárgyat
Aktorok	Player
Főforgatókönyv	1. A játékos letesz egy az inventory-ában található tárgyat a szobába
Alternatív forgatókönyv	1.A.1. Ha a játékos összekapcsolt, aktivált tranzisztor párokat tesz le külön-külön, akkor képes a később letett tranzisztor helyéről a korábban lerakott tranzisztor helyére teleportálni

Use-case neve	Student uses item
Rövid leírás	A játékos használ egy tárgyat
Aktorok	Player
Főforgatókönyv	1. A játékos használ egy az inventory-ában található tárgyat
Alternatív forgatókönyv	1.A.1. Ha a játékos a TVSZ-t használja, akkor az 3 alkalommal megmenti az életét az oktatóval szemben
Alternatív forgatókönyv	1.B.1. Ha a játékos a söröspoharakat használja, akkor az meghatározott ideig megvédi az oktatóval szemben
Alternatív forgatókönyv	1.C.1. Ha a játékos a táblatörlő rongyot használja, akkor az megbénítja az oktatót
Alternatív forgatókönyv	1.D.1. Ha a játékos a káposztás camambert használja, akkor elgázosítja vele a szobát
Alternatív forgatókönyv	1.E.1. Ha a játékos az FFP2-es maszkot használja, akkor az megvédi őt gázos szobákban
Alternatív forgatókönyv	1.F.1. Ha a játékos összekapcsolt tranzisztorokat használ, akkor azok segítségével tud teleportálni

Use-case neve	Change maze
Rövid leírás	A controller megváltoztatja a labirintust
Aktorok	Controller
Főforgatókönyv	1. A Controller véletlenszerűen változtat a labirintus állapotán

Use-case neve	Merge rooms
Rövid leírás	A controller egyesít két szobát
Aktorok	Controller
Főforgatókönyv	1. A controller véletlenszerűen egyesít két szomszédos szobát

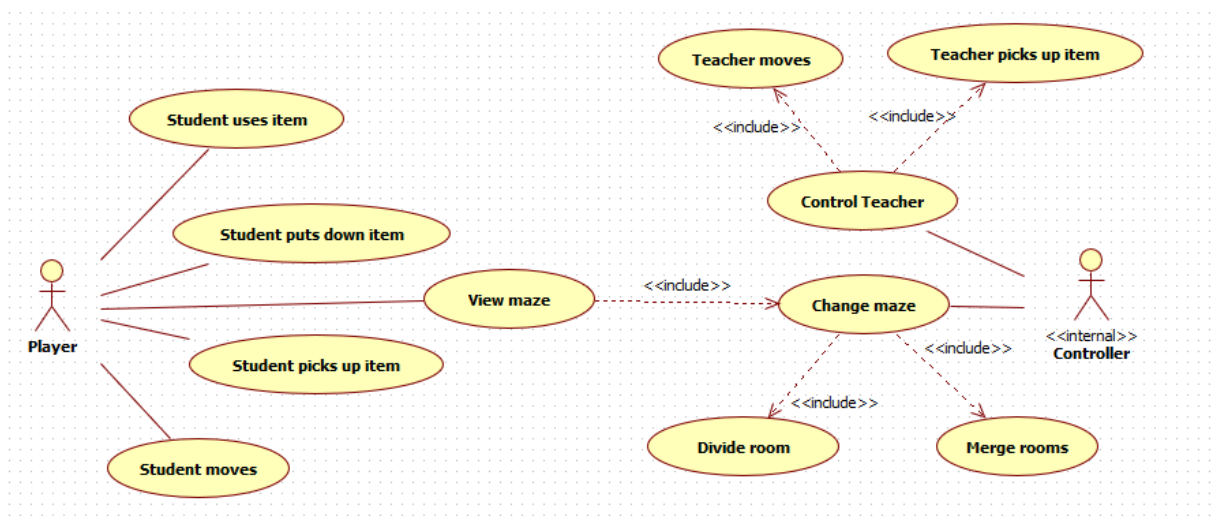
Use-case neve	Divide room
Rövid leírás	A controller ketté oszt egy szobát
Aktorok	Controller
Főforgatókönyv	1. A controller véletlenszerűen kettéoszt egy szobát, amik a kettéosztás után szomszédosak lesznek egymással

Use-case neve	Control teacher
Rövid leírás	A controller irányítja az oktatót
Aktorok	Controller
Forgatókönyv	1. A Controller dönt az oktató következő műveletéről

Use-case neve	Teacher moves
Rövid leírás	Az oktató mozog a labirintusban
Aktorok	Controller
Főforgatókönyv	1. Az oktató átmegy egy másik szobába
Alternatív forgatókönyv	1.A.1. Ha az oktató olyan szobába megy be, amiben hallgató van és a hallgató nem használ védekező tárgyat, akkor az oktató megöli a hallgatót
Alternatív forgatókönyv	1.B.1. Ha az oktató elátkozott szobába megy be és annak eltűnnek az ajtajai, akkor addig ottragad, amíg újra meg nem jelennek az ajtók
Alternatív forgatókönyv	1.C.1. Ha az oktató gázos szobába megy be, akkor elveszíti az eszméletét és elejti a nála lévő tárgyakat
Alternatív forgatókönyv	1.D.1. Ha az oktató olyan szobába akar belépni, aminek a befogadóképessége megtelt, akkor addig nem tud oda belépni, amíg ki nem jön valaki

Use-case neve	Teacher picks up item
Rövid leírás	Az oktató felvesz egy tárgyat
Aktorok	Controller
Főforgatókönyv	1. Az oktató felvesz egy a szobában található tárgyat

2.4.2 Use-case diagram



2.5 Szótár

A TVSZ denevérbőrre nyomtatott példánya – használat után három alkalommal menti meg a hallgató életét, ha oktatóval találkozna, utána elveszítik a varázserejüket

Dobozolt káposztás camembert – felbontáskor mérges gázt bocsát ki és a szobából mérges gázos szoba lesz

Elátkozott szoba – ezen szobák ajtajai időnként eltűnnek és előtűnnek

FFP2-es maszk – a mérgező szobákban adott időre védelemet ad a hallgatóknak (arányosan rövidebb ideig)

(Mérnök)Hallgató – a játékos által irányított karakter célja a logarléc megszerzése és az oktatók elkerülése

Logarléc – a játék célja ennek a tárgynak a megszerzése és felvétele adott időn belül

Mérgező szoba – az ilyen szobába belépő hallgatók és oktatók egy rövid időre eszméletüket veszítik és a náluk lévő tárgyakat elejtik

Nedves táblatörlő rongy – használatkor adott ideig működik és védelmet az oktatókkal szemben, amíg ki nem szárad, és a vele egy szobában lévő oktatókat megbénítja

Oktató – a hallgatók ellensége, ha egy szobába kerül egy hallgatóval az a hallgató elveszti a játékot

Szent Söröspohár – használatkor adott ideig védelmet ad az oktatókkal szemben

Tranzisztor – hasonló tárgy, mint a többi 2 megtalálása esetén összekapcsolás és letétel után ugrani lehet vele 2 szoba között

Zsákutca - egy olyan szoba melybe csak egy (vagy több) egyirányú ajtó megy és nem lehet elhagyni

2.6 Projekt terv

– A projekt végrehajtásának lépései, határidők:

- o 2024. 02. 16. Csapatalakítás
- o 2024. 02. 26. Követelmény, projekt, funkcionalitás
- o 2024. 03. 04. Analízis modell (I. változat)
- o 2024. 03. 11. Analízis modell (II. változat)
- o 2024. 03. 18. Szkeleton tervezése
- o 2024. 03. 25. Szkeleton elkészítése
- o 2024. 04. 08. Szkeleton bemutatása, prototípus koncepciója
- o 2024. 04. 15. Részletes tervek
- o 2024. 04. 29. Prototípus elkészítése
- o 2024. 05. 06. Grafikus változat tervei
- o 2024. 05. 22. Grafikus változat elkészítése, prototípus bemutatása
- o 2024. 05. 24. Egyesített dokumentáció, grafikus verzió bemutatása

– A csapat tagjai felelősek a feladatok elvégzéséért:

- o Molnár Martina

- o Draskóczy Dóra Boglárka
- o Halász Máté
- o Pigler András
- o Serfőző Dávid

A feladatok beosztását hétről-hétre egymás között megbeszéljük, törekszünk rá, hogy egyenlő arányban terheljük mindenkit, még nincsenek konkrét leosztott szerepek, ez a hetek során folyamatosan változhat, cserélődhet.

- Csoportmunkát támogató eszközök, választott technika:
A csapat Teams-en kommunikál egy a projekt megvalósítása céljából létrejött csoporton belül. A készülő dokumentumokat itt osztjuk meg, a felmerülő kérdéseket itt vitatjuk meg. Továbbá a projekttel kapcsolatos egyéb fájloknak Github-on egy repozitort tartunk fenn, hogy nyomon követhető legyen a folyamat során minden változás. A programot Java-ban valósítjuk meg.

2.7 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2024.02.22. 20:00	2 óra	Molnár, Draskóczy, Halász, Pigler, Serfőző	Értekezlet. Döntés: Részletesen átbeszéltük a feladatkiírást, kiosztottuk a feladatokat.
2024.02.23. 11:00	2 óra	Pigler	Tevékenység: Pigler elkészíti a részletes leírást és a szótárt
2024.02.23. 13:00	2 óra	Molnár	Tevékenység: Molnár elkészíti a funkcionális követelményeket és azok magyarázatát.
2024.02.23. 18:00	2 óra	Halász	Tevékenység: Halász összefoglalja a funkcionalitást.
2024.02.24. 9:00	2 óra	Serfőző	Serfőző kidolgozza a USE case-eket és a diagramot.
2024.02.24. 11:00	2 óra	Draskóczy	Tevékenység: Draskóczy egységesíti a dokumentumot, megírja a bevezető és záró részeket.