

## MINTA Projektterv 2007

### 1Összefoglaló

**Ez a D&D pályaszerkesztő projekt projektterve. A dokumentum részletesen és szemléletesen ismerteti a csapat feladatának részeit, felelőseit, időrendben és változásspecifikusan is.**

### 2Verziók

Verzió	Szerző	Dátum	Státusz	Megjegyzés
0.1	Dinnyés Balázs	2025-10-10	Tervezet	Legelső verzió
0.2	Dinnyés Balázs	2025-10-10	Előterjesztés	A projekt menedzsere jónak találta

Státusz osztályozás:

Tervezet	Befejezetlen dokumentum
Előterjesztés	A projekt menedzser bírálatával
Elfogadott	A megrendelő által elfogadva

### **3 Tartalom**

ÖSSZEFOGLALÓ	1
VERZIÓK	1
TARTALOM	2
<b>4 PROJEKT BEMUTATÁSA</b>	<b>3</b>
4.1 HÁTTÉR	3
4.2 CÉLOK	3
4.3 ÁTADANDÓK	3
4.4 KÖLTSÉG- ÉS ERŐFORRÁS-SZÜKSÉGLETEK	3
<b>5 SZERVEZETI FELÉPÍTÉS ÉS FELELŐSSÉGMEGOSZLÁS</b>	<b>3</b>
5.1 PROJEKTCSAPAT	4
5.2 PARTNEREK KÖZÖTTI FELELŐSSÉG-MEGOSZLÁS	4
<b>6 A MUNKA TARTALMA</b>	<b>4</b>
6.1 ÁTADANDÓK ÉS HATÁRIDŐK	4
6.2 FELADATOK DEFINÍCIÓJA ÉS IDŐBEOSZTÁSA	5
6.3 MUNKAKÖRNYEZET	5
6.4 RIZIKÓMENEDZSMENT	5
<b>7 PROJEKT KÖLTSÉGVETÉS</b>	<b>5</b>
7.1 KIADÁSOK ÉS FEDEZET	5
<b>8 JELENTÉSEK</b>	<b>5</b>
8.1 MUNKA MENEDZSMENT	5
8.2 CSOPORTGYŰLÉSEK	5
8.3 MINŐSÉGBIZTOSÍTÁS	6
8.4 EREDMÉNYEK ELFOGADÁSA	6
8.5 STÁTUSZJELENTÉS	6
8.6 ÁTADÁS	6
<b>FÜGGELÉK</b>	<b>6</b>
FÜGGELÉK 1: FELADATLISTA	6
FÜGGELÉK 2: RÉSZLETES IDŐBEOSZTÁS	7
FÜGGELÉK 3: RÉSZLETES KÖLTSÉGVETÉS	7
FÜGGELÉK 4: ÁTVÉTEL	7

## **4 PROJEKT BEMUTATÁSA**

Ez a projektterv a D&D pályaszerkesztő projektet mutatja be, mely 2025.09.02-től 2025.12.15-ig tart.

### **4.1 Háttér**

Jó programtervezők szeretnénk lenni. Szeretnénk megtanulni a tárgyhoz vonatkozó szakmai technikákat, eljárásokat, melyek felkészülté és hatákonnyá tehetik a munkánk. A felhasználók igényei, hogy a D&D játékok rendelkezzenek patch – ekkal, melyek közül az egyik egy saját pályaszerkesztő alkalmazás. Ennek használatával, minden játékos saját készítésű helyszíneket adhat a játék szerkezetéhez, történetéhez, mellyel izgalmasabbá teheti és egyedileg turbózott élményt adhat neki.

### **4.2 Célok**

Fő céljaink hogy egy hagyományos, közkedvelt pályaszerkesztő alkalmazást implementáljunk, megfelelő tervek alapján. Ezen patch később alkalmassá válhat hasonló típusú játékok használatakor. A rendszer fő funkcionalitása a mátrix szerkezetű pálya megrajzolása, különböző tárgyak pl. bútorok, ezenkívül ellenségek pl. sárkányok játékos általi elhelyezése. Ezen objektumokról statisztika készítése, majd a pálya nehézségi fokának meghatározása. Egyéb lehetőségek kerülhetnek bele a csapat és a megrendelő igénye szerint. Ilyenek lehetnek a pálya ködös elváltoztatása, azaz a légköri hatások, a pályák véletlengenerátor szerint ill. megadott cél szerinti felállítása, egyéb beavatkozás nélkül. Ezzel eleget téve a megrendelő követelményeinek és a felhasználók igényeinek, hogy előre preferált nehézségi szintet elért, gyors pálya generálás könnyítse a játékuk.

### **4.3 Átadandók**

A projektcsapat a következő eredményeket fogja produkálni a projekt időtartama alatt:

- Projektterv.
- Uml diagramok, Use- case, class diagram, package digram, sequence diagram, deployment diagram.
- Prototípus, az alap funkciókkal
- Design pattern – ek tervei.
- Az elkészített futásképes implementáció, a tárgy tudásanyagszerinti refaktorációval.

#### 4.4 Költség- és erőforrás-szükségletek

Az erőforrásigényünk kb. 15 személyhét.

A rendelkezésünkre álló pénzüsszeg felyenkét 50 pont.

Redelkezésre áll fejenként 75 személynap,(azaz 15 személyhét, menedzselve a többi tárgyunkkal.

### 5 SZERVEZETI FELÉPÍTÉS ÉS FELELŐSSÉGMEGOSZLÁS

A projekt megrendelője a Dr. Antal Gábor gyakvezető. A D&D pályszerkesztő projektet a DragonGroup csapat fogja végrehajtani.

#### 5.1 Projektcsapat

A projekt a következő emberekből áll:

	Név	Email cím
Megrendelő	Gyakvezető	antal@inf.u-szeged.hu
Projekt menedzser	Dinnyés Balázs	h479812@stud.u-szeged.hu
Projekt tagok	Erős Bálint	h156139@stud.u-szeged.hu
	Kiss Mihály	h159929@stud.u-szeged.hu

#### 5.2 Partnerek közötti felelősség-megoszlás

Elsősorban a projektcsapat a felelős a projekt teljesítéséért és sikeréért. A Gyakvezető feladata a projekt átvétele.

### 6 A MUNKA TARTALMA

#### 6.1 ÁTADANDÓK ÉS HATÁRIDŐK

A főbb átadandók a projekt időtartama alatt a következők:

- S1            *Projektválasztás.*
- D1            *A választott témák fontossági sorrendben(3db összesen).*
- D2            *Tervek(Uml), ill. ez a projektterv*
- P1            *A használható prototípus*
- D3            *Kísérő dokumentációja*

D4	<i>Design pattern</i> tervek
S3	A minták leírásai
P2	<i>Implementáció</i>
D5	<i>Bemutató</i> dokumentáció

Az átadási határidők a következők:

S1	Projektválasztás	2025-09-25
D1	A választott témák.	2025-09-25
D2	Tervek(Uml), Ez a projektterv	2025-10-08
P1	A használható prototípus	2025-10-29
D3	Kísérő dokumentáció	2025-10-29
D4	<i>Design pattern</i> tervek	2025-11-05
S3	A minták leírásai	2025-11-05
P2	<i>Implementáció</i>	2025-12-03
D5	<i>Bemutató</i> dokumentáció	2025-12-03

## 6.2 Feladatok definíciója és időbeosztása

A teljes feladatlista és időbeosztása az 1-es ill. 2-es függelékben található.

## 6.3 Munkakörnyezet

A projekt a következő munkaállomásokat fogja használni a munka során:

A projektben Uml tervező metódikát használunk, Python programnyelv felhasználásával.

Frontend és backend része is lesz, azaz webes környezetben futtatható. A IDE Pycharm fejlesztői eszköz. Firefox web böngészőben tesztelünk.

## 6.4 Rizikómenedzsment

- Betegség, nagy rizikó, kis valószínűséggel, a csapatnak újra kell szerveznie a munkát

- Meghibásodott számítógép, laptop, közepes hatás, közepes valószínűséggel. Javíttatni, ha nem, újat vásárolni,

## **7 PROJEKT KÖLTSÉGVETÉS**

### **7.1 Kiadások és fedezet**

(A valódi Kiadások és fedezet helyett lásd a 3. és 4. Függelékét)

## **8 JELENTÉSEK**

### **8.1 Munka menedzsment**

A munkát Dinnyés Balázs menedzseli.

Feladatom a munka kooperatív jellegének fenntartása, a menedzseri dokumentumok elkészítése, tervek összefogása, a bemutatók elvállalása, leadása.

### **8.2 Csoportgyűlések**

A projekt hetente ülésezik, hogy megvitassák az azt megelőző hét problémáit, ill. megbeszéljék a következő hét feladatait.

### **8.3 Minőségbiztosítás**

A minőséget alapvetően a tárgy keretein belül oktatott tervezési minták használatával, menedzselésével biztosítjuk, és a programnyelv által biztosított unit – teszteléssel, ezenkívül tesztirportok, metrikák, mint pl. tesztlefedettség, bad smell – ek használatával.

### **8.4 Eredmények elfogadása**

A projekt eredményeit a megrendelő fogja elfogadni. A projektterven változásokat csak a megrendelő engedélyével lehet tenni. Elsődleges követelmény az alap funkciók teljesítése, a minimális pontszám elérése.

### **8.5 Státuszjelentés**

Minden leadásnál a projekt menedzser jelentést tesz a projekt haladásáról, és ha szükséges változásokat indítványoz a projektterven. Ezen kívül a megrendelő felszólítására a menedzser 3 munkanapon belül köteles leadni a jelentést.

### **8.6 Átadás**

Az eredmények pdf, ppt és forráskód, .py dokumentumokban lesznek leadva github repo elérhetőséggel.

## FÜGGELÉK

### 9 Függelék 1: Feladatlista

A D&D pályaszerkesztő projekt 2025. szeptember 8-án indult. A következőkben a tervezett feladatok részletes összefoglalása található:

#### 1. számú feladat

Ennek a feladatnak az a célja, hogy megcsináljuk a jelen projekttervet.  
Részfeladatai a következők:

- A form kitöltése

○ Dinnyés Balázs

- Átadandó

*Tartam:* 2 hét

*Erőforrásigény:* 1 személy-nap

#### 2. számú feladat

Az Uml tervek elkészítése, részfeladatai:

- Use – case diagram

○ Dinnyés Balázs

- Class diagram

○ Erős Bálint

- Package diagram

○ Kiss Mihály

- Átadandók

*Tartam:* 2 hét

*Erőforrásigény:* 1 személy-nap

#### 3. számú feladat

Ennek a feladatnak az a célja, hogy megcsináljuk a prototípust. Részfeladatai a következők:

- Az alkalmazás adatbázis része, frissítése, lekérdezések

o Dinnyés Balázs

• Az alkalmazás frontend része

o Erős Bálint

• Az alkalmazás üzleti logika része

o Kiss Mihály

• Átadandók

*Tartam:* 2.5 hét

*Erőforrásigény:* 3 személy-nap

4. számú feladat

Ennek a feladatnak az a célja, hogy megcsináljuk a Design-pattern terveket. Részfeladatai a következők:

• A Use – case diagram átszerkesztése a használt minta alapján, 1. minta implementálása, és sequence diagram elkészítése,

o Dinnyés Balázs

• A Class – diagram átszerkesztése a használt minta alapján, 2. minta implementálása, deployment diagram elkészítése,

o Erős Bálint

• A package diagram átszerkesztése a használt minta alapján, 3. minta implementálása, a minták kidolgozásának menedzselése,

o Kiss Mihály

• Átadandók

*Tartam:* 1 hét

*Erőforrásigény:* 2 személy-nap

5. számú feladat

Ennek a feladatnak az a célja, hogy megcsináljuk a végleges implementációt a tervezési minták és a refaktorálási kiegészítésekkel. Részfeladatai a következők:



• **Adatbázis, lekérdezések, frissítések véglegesítése**

o Dinnyés Balázs

• **Frontend véglegesítése**

o Erős Bálint

• **Üzleti logika véglegesítése**

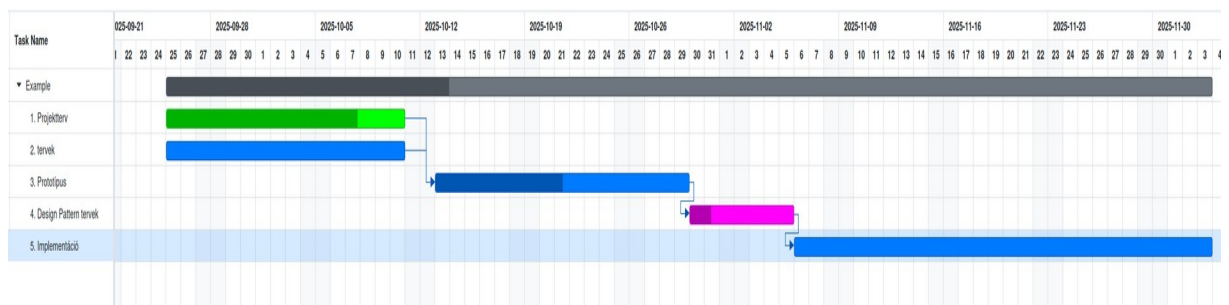
o Kiss Mihály

• **Átadandók**

Tartam: 1 hét

Erőforrásigény: 1 személy-hét

## 10 Függelék 2: Részletes időbeosztás



## 11 Függelék 3: Részletes költségvetés

Név	1. leadás	2. leadás	3. leadás	4. leadás	5. leadás	Öss z.
Dinnyé Balázs	9	10	9	10	12	50
Erős Bálint	0	10	14	10	16	50
Kiss Mihály	0	10	14	10	16	50

## 12 Függelék 4: Átvétel

A projektet a megrendelő a következő eredménnyel vette át:

Név	1. leadás	2. leadás	3. leadás	4. leadás	5. leadás	Öss z.
Dinnyés Balázs						
Erős Bálint						
Kiss Mihály						

Szeged, \_

\_\_\_\_\_