

Szoftvertechnológia - 1. mérföldkő

Követelmény elemzés (felhasználói eset diagramok és felhasználói történetek), statikus terv (osztály diagram), felhasználói felület terve: 5. hét - 2021.10.07.

Felhasználói történetek

No.	Kategória	Szerepkör	Cél	Indok
1.	Program indítása	Én, mint játékos	a program indításakor szeretném, hogy megjelenjen egy automatikusan generált ablak	hogya interakcióba tudjak lépni a programmal.
2.	Új játék	Én, mint játékos	a program indítás után szeretném, hogy legyen opció új játék indítására	hogya el tudjam kezdeni a játékot.
3.	Új játék	Én, mint játékos	új játék indítása után szeretném, hogy létrejöjjön két azonos feltételekkel rendelkező játékos, amelyek a következő elemeket tartalmazzák: <ul style="list-style-type: none">- anyabolygó- fémbánya- naperőmű- flotta egy anyahajóval	hogya a játékosok egyenlő esélyekkel tudjanak egymás ellen játszani.
4.	Új játék	Én, mint játékos	szeretném, hogy a játékosok egyenlő mennyiségű kezdeti akcióponttal rendelkezzenek	hogya ezeket el tudják használni mozgásra, építkezésre.
5.	Új játék	Én, mint játékos	új játék indítása után szeretném, hogy megjelenjen egy automatikusan generált grafikus játékpálya	hogya a játék állását nyomon tudjam követni.
6.	Új játék	Én, mint játékos	új játék indítása után szeretném, hogy az egyik játékos aktívvá váljon	hogya az adott játékos léphessen.

7.	Új játék	Én, mint játékos	új játék indításakor szeretném, hogy elinduljon egy játékidőt mérő számláló	hogya az idő múlása során megváltozhasson a játék állapota.
8.	Játék modell	Én mint játékos	szeretném, hogy a játékpályán a következő elemek jelenhessenek meg: <ul style="list-style-type: none"> - hajók - egyéb alapelemek - akadályok 	hogya a játék szabályainak megfelelő elemekkel tudjak operálni.
9.	Játék modell	Én, mint játékos	szeretném, hogy a hajók az a.) táblázat szerinti tulajdonságokkal rendelkezzenek	hogya a játék szabályainak megfelelő elemekkel tudjak operálni.
10.	Játék modell	Én, mint játékos	szeretném, hogy az egyéb alapelemek a következőket tartalmazzák: <ul style="list-style-type: none"> - Bolygók - Fémhánya - Deutériumbánya - Hajógyár - Napórómű 	hogya a játék szabályainak megfelelő elemekkel tudjak operálni.
11.	Játék modell	Én, mint játékos	szeretném, hogy a bolygók mérettel és hőmérséklettel rendelkezzenek	hogya ezekkel a tulajdonságokkal a képességeiket reprezentálják.
12.	Játék modell	Én, mint játékos	szeretném, hogy a játék körökre legyen bontva	hogya a játék menete szervezett legyen.
13.	Játék modell	Én, mint játékos	szeretném, hogy kétféle akadály létezzen: aszterioda mező és fekete lyuk	hogya ezekre a mezőkre ne lehessen lépni.
14.	Játék menete	Én, mint játékos	szeretném, hogy egyszerre csak az egyik játékos legyen aktív	hogya a játékosok ne tudjanak egyszerre lépni.
15.	Játék menete	Én, mint játékos	szeretném, hogy a játékot egyszerűen lehessen kezelni	hogya az interakciók egyszerűek és intuitívak legyenek.

16.	Játék menete	Én, mint játékos	<p>szeretném, hogy az aktív játékos az alábbi tevékenységek közül tudjon választani:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mozgás - Építkezés - Erőforrás szállítás - Bolygó elfoglalása csatában - Flotta megtámadása - Üres bolygó gyarmatosítása 	azért, hogy a játék állását a saját előnyömre változtassam.
17.	Játék menete: mozgás	Én, mint játékos	<p>szeretném, hogy a mozgás választása a következőképpen történjen: Bal egérgombbal kijelölöm a flottát, jobb egérgombbal a desztinációt.</p>	hogy a mozgás tevékenységet ki tudjam választani és a paramétereit megadni.
18.	Játék menete: mozgás	Én, mint játékos	<p>mozgás választása esetén szeretném, hogy az csak akkor történjen meg, ha megfelelő mennyiségű akciópontom van. Ez a flotta méretétől és gyorsaságától függjön.</p>	hogy csak a szabályok szerinti érvényes lépést tudjak véghez vinni.
19.	Játék menete: mozgás	Én, mint játékos	<p>mozgás választása esetén szeretném, hogy a sikerességről illetve megghiúsulásról grafikus visszajelzést kapjak</p>	hogy a játék állapotának változását vagy változatlanóságát követni tudjam.
20.	Játék menete: építkezés	Én, mint játékos	<p>szeretném, hogy az építkezést a következő módon tudjam kiválasztani: Bal gombbal kijelölöm a saját bolygómat, és az ekkor aktívvá váló gombok segítségével kiválasztom, hogy melyik épületet szeretném továbbfejleszteni vagy újat építeni.</p>	hogy az építkezés tevékenységet ki tudjam választani és a paramétereit megadni.
21.	Játék menete:	Én, mint játékos	<p>építkezés választása esetén szeretném, hogy</p>	hogy csak a szabályok szerinti érvényes lépést

	építkezés		az csak akkor történjen meg, ha van elég hely a bolygón és van elég építőanyag hozzá.	tudjak véghez vinni.
22.	Játék menete: építkezés	Én, mint játékos	építkezés választása esetén szeretném, ha egy körben csak egy egységnyi fejlesztést tudjak véghez vinni.	hogyan csak a szabályok szerinti gyorsasággal tudjam fejleszteni a bolygóimat.
23.	Játék menete: építkezés	Én, mint játékos	építkezés választása esetén a következő fajta elemeket lehet létrehozni ill. továbbfejleszteni: <ul style="list-style-type: none"> - fémbánya - deutériumbánya - hajógyár - naperómű - hajó 	hogyan a játékszabályok szerinti elemekkel tudjak dolgozni.
24.	Játék menete: építkezés	Én, mint játékos	építkezés választása esetén szeretném, hogy a sikerességről illetve megghiúsulásról grafikus visszajelzést kapjak	hogyan a játék állapotának változását vagy változatlanóságát követni tudjam.
25.	Játék menete: építkezés	Én, mint játékos	sikeres építkezés esetén az építőanyagok és akciópontok mennyisége ennek megfelelően változzon.	hogyan az építkezés költségei könnyelve legyenek.
26.	Játék menete: erőforrás szállítása	Én, mint játékos	szeretném, hogy a szállítás a következőképpen történjen: Bal egérgombbal kijelölöm a flottát (amely tartalmaz kapacitással rendelkező szállítóhajót), jobb egérgombbal kijelölöm a bolygót. Ezután az aktívvá váló gombok segítségével kiválasztom, hogy szállítani szeretnék, illetve a desztinációt.	hogyan a szállítás tevékenységet ki tudjam választani és a paramétereit megadni.
27.	Játék menete: erőforrás szállítása	Én, mint játékos	erőforrás szállításának választása során szeretném, hogy a kiválasztott flotta az erőforrásokat a kiválasztott bolygók között	hogyan a változást könnyen nyomon tudjam követni

			mozgassa és ez a grafikus felületen jelezve legyen	
28.	Játék menete: flotta megtámadása	Én, mint játékos	szeretném, hogy a támadás a következőképpen történjen: Bal egérgombbal kijelölöm a flottát (amely tartalmaz vadászhajót, csathajót vagy cirkálót), jobb egérgombbal kijelölöm az ellenséges flottát. Ezután az aktívvá váló gombok segítségével kiválasztom, hogy támadni szeretnék.	hogy a flotta támadása tevékenységet ki tudjam választani és a paramétereit megadni.
29.	Játék menete: flotta megtámadása	Én, mint játékos	flotta támadása esetén szeretném, hogy az életerő-pontok a hajók specifikációjának megfelelően módosuljanak	hogy a flotta erőviszonyai a lépések következtében változzanak.
30.	Játék menete: ellenséges bolygó támadása	Én, mint játékos	szeretném, hogy az ellenséges bolygó támadása a következőképpen történjen: Bal egérgombbal kijelölöm az anyahajót tartalmazó flottát, jobb egérgombbal kijelölöm a bolygót. Ezután az aktívvá váló gombok segítségével kiválasztom, hogy támadni szeretnék.	hogy a bolygó támadása tevékenységet ki tudjam választani és a paramétereit megadni.
31.	Játék menete: ellenséges bolygó támadása	Én, mint játékos	ellenséges bolygó támadása esetén szeretném, hogy ha az ellenséges flotta megszűnik, akkor a bolygó a tulajdonomba kerüljön és ez a játék felületén egyértelműen látható legyen	hogy a játék erőviszonyai a lépések következtében változzanak.
32.	Játék menete: üres bolygó	Én, mint játékos	szeretném, hogy a landolás a következőképpen	hogy az üres bolygó gyarmatosítása tevékenységet ki tudjam

	gyarmatosítá sa		történjen: Bal egérgombbal kijelölöm a flottát (amely kolóniahajót is tartalmaz), jobb egérgombbal kijelölöm a bolygót. Ezután az aktívvá váló gombok segítségével kiválasztom, hogy landolni szeretnék.	választani és a paramétereit megadni.
33.	Játék menete: üres bolygó gyarmatosítá sa	Én, mint játékos	Üres bolygó gyarmatosítása esetén szeretném, hogy a bolygó az én tulajdonomba kerüljön, továbbá kerüljenek rá erőforrások	hogy a játék erőviszonyai a lépések következtében változzanak.
34.	Játék menete: csata	Én, mint játékos	szeretném, ha egy csata automatikusan zajlana le az esemény és paramétereinek kiválasztása után	hogy a csatázás kényelmes és látványos legyen.
35.	Játék menete: csata	Én, mint játékos	szeretném, hogy a csata kimenetele a flotta össz életerejétől és támadóerejétől függjön.	hogy a csata kimenetele determinisztikusan számítható legyen.
36.	Játék menete: automatikus	Én, mint játékos	szeretném, hogy bizonyos időközönként termelődjön a bolygó hőmérsékletétől és a naperőmű szintjétől függő mennyiségű napenergia és ennek mennyisége legyen látható a játéktáblán	hogy az minden játékos számára látható és követhető legyen.
37.	Játék menete: automatikus	Én, mint játékos	szeretném, hogy ha a kapacitás felett termelődik energia, akkor az nem adódik hozzá az összmennyiséghez,	hogy az energia a valóságnak megfelelően korlátosan legyen tárolható.
38.	Játék menete: automatikus	Én, mint játékos	szeretném, hogy a szénbánya megfelelő mennyiségű energia termelődése következtében állítson elő	hogy azt egy játékos fel tudja használni.

			delíriumot vagy vasat a bányá méretétől függő mennyiségben	
39.	Játék menete: automatikus	Én, mint játékos	szeretném, hogy delírium és vas előállításának következtében az energia csökkenjen le ekvivalens mértékben	hogya a delíriumhoz szükséges energia átalakulását szimuláljuk.
40.	Játék menete	Én, mint játékos	szeretném, hogy ha az egyik játékos befejezte a körében a lépéseket, akkor ezt jelezni tudja a táblán	hogya a másik játékos válhasson aktívvá és reagálni tudjon az ellenfele lépéseire.
41.	Játék vége	Én, mint játékos	szeretném, hogy ha az egyik játékos elfoglalta az összes bolygót, akkor érjen véget a játék	hogya ne lehessen tovább lépni.
42.	Játék vége	Én, mint játékos	szeretném, hogy a játék véget érése után íródjon ki az eredmény egy felugró ablakba	hogya a játék végéről és az eredményről a játékosok értesüljenek.
43.	Játék vége	Én, mint játékos	szeretném, hogy a felugró ablakban lévő gomb nyomására az ablak eltűnjön és egy új kezdeti pálya generálódjon kezdeti értékekkel	hogya a játékosok új játékot tudjanak kezdeni.

a.) táblázat

Hajók tulajdonságai

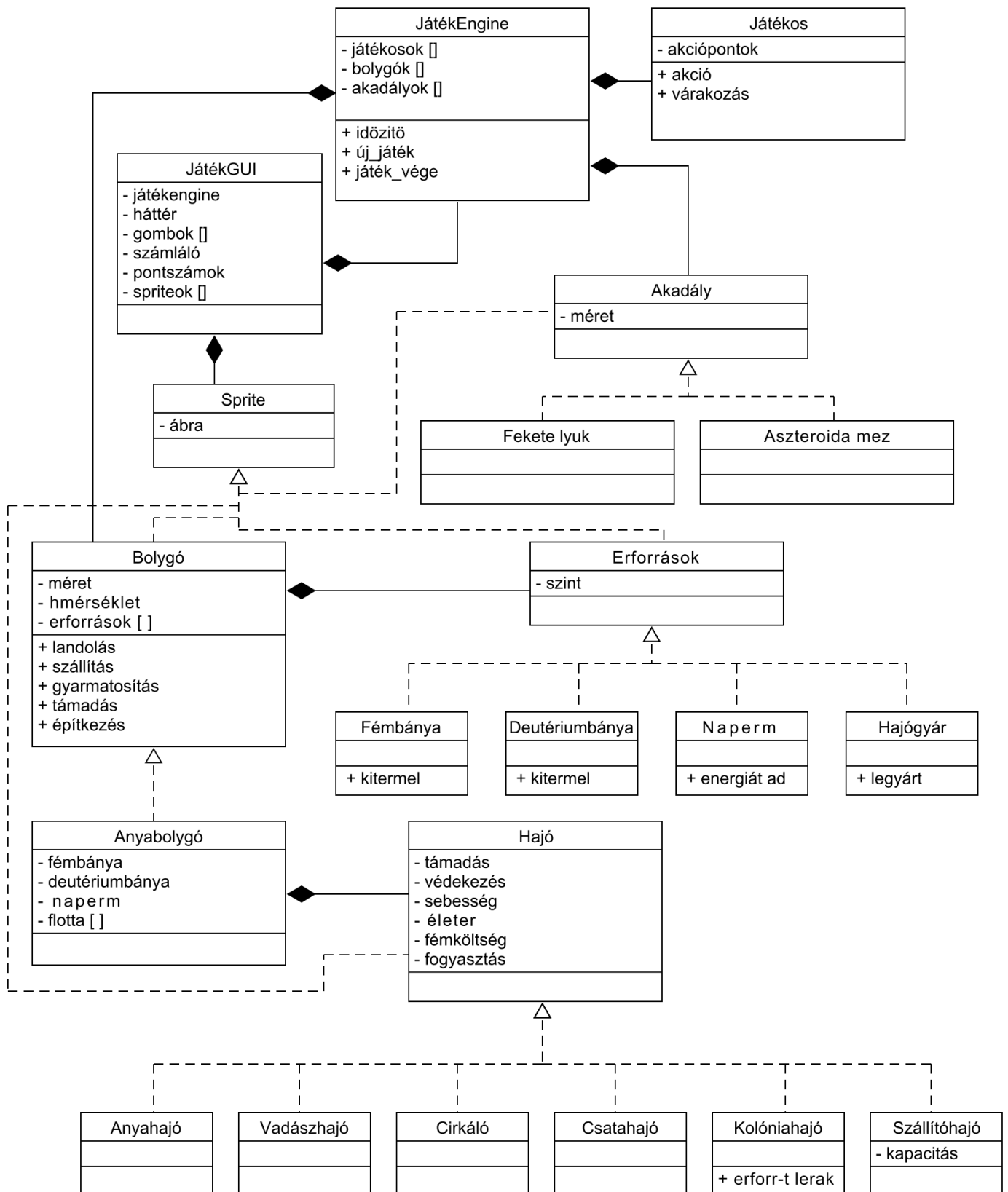
Képességek

Megnevezés	Támadás	Védekezés	Sebesség	Életerő
Anyahajó	közepes	magas	közepes	nagyon magas
Vadászhajó	közepes	alacsony	magas	alacsony
Cirkáló	magas	közepes	nagyon magas	közepes
Csatahajó	magas	magas	közepes	magas
Kolóniahajó	alacsony	közepes	közepes	magas
Szállítóhajó	nagyon alacsony	alacsony	közepes	alacsony

Szerkezet

Megnevezés	Fémköltség	Fogyasztás
Anyahajó	magas	magas
Vadászhajó	alacsony	alacsony
Cirkáló	közepes	közepes
Csatahajó	magas	magas
Kolóniahajó	közepes	közepes
Szállítóhajó	nagyon alacsony	alacsony

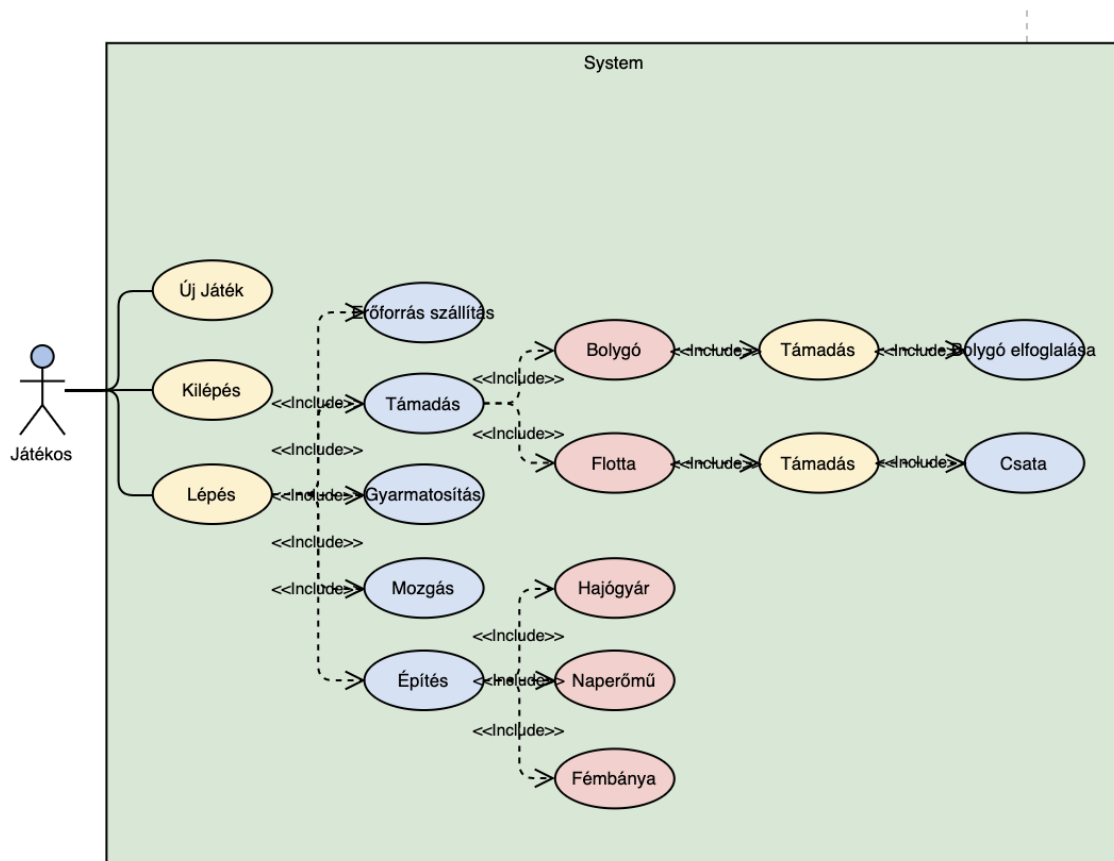
Osztálydiagram:



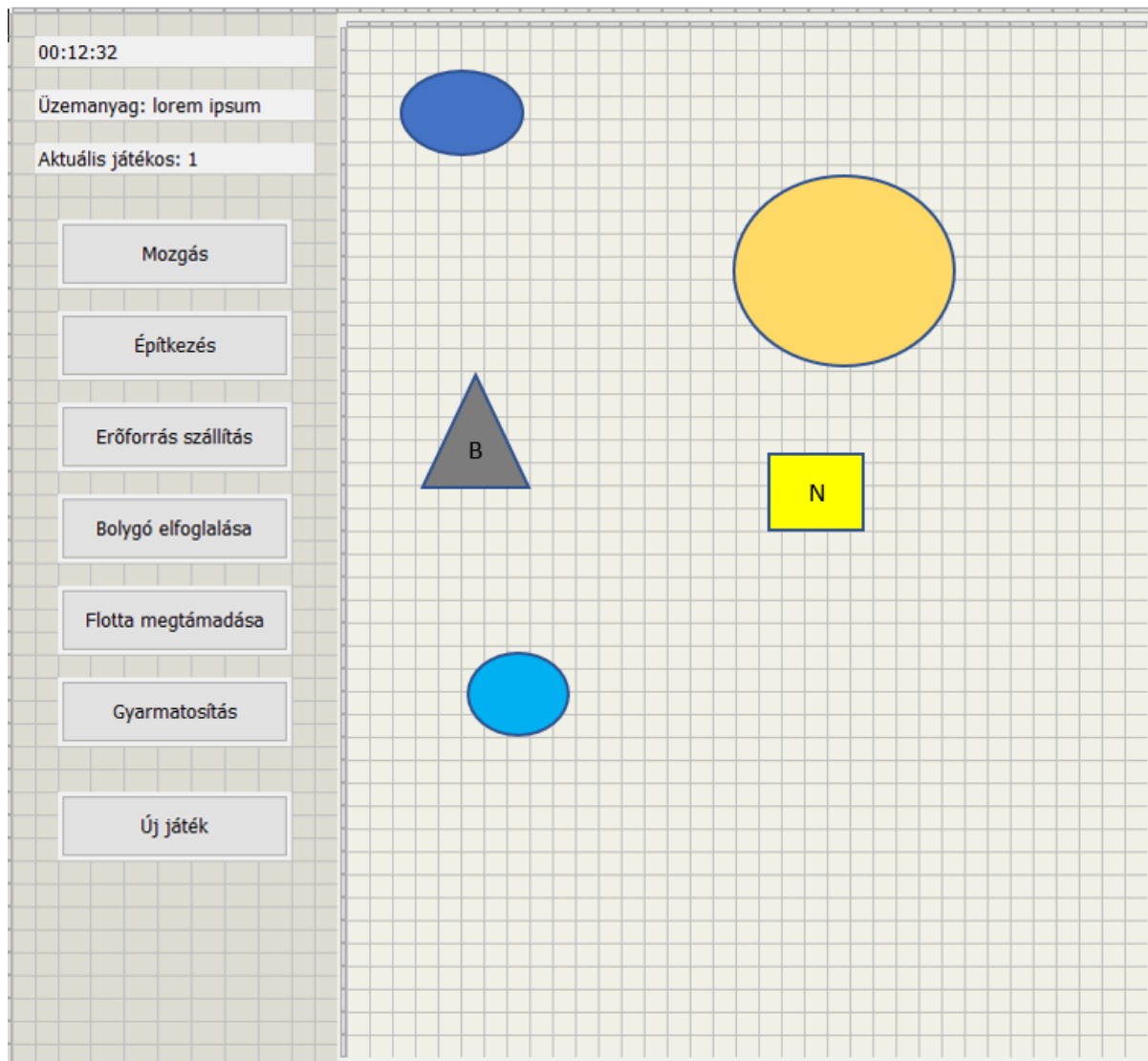
Felhasználói eset diagram (use case-ek)

megmutatja, hogy a tervezett rendszer

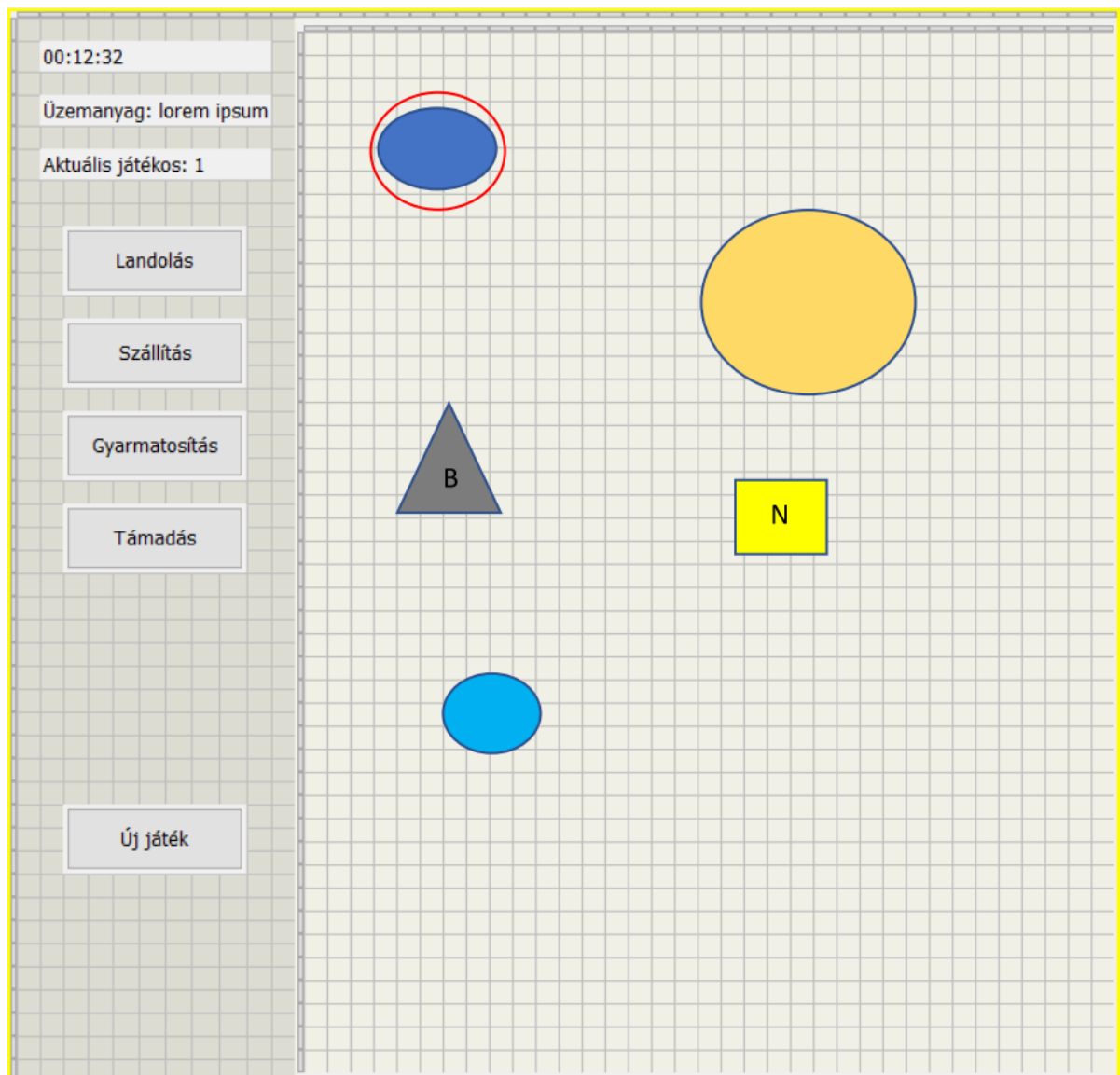
- milyen funkciókat lát el, milyen szolgáltatásokat biztosít
- kik számára nyújtja a szolgáltatásokat
- milyen követelményeket vár el a környezetétől



Felhasználói felület terve



Ellenséges bolygó kijelölve:



Saját bolygó kijelölve:

