

7. Prototípus koncepciója

15 – Csinibaba

Konzulens:
Goldschmidt Balázs

Csapattagok

Havasi Benedek Solt
Kaposvári Gergő János
Reszegi Áron
Hőgye Dominik
Soós Márton

BOFMK5
CTL2L7
WLN2SO
QMVVUP
LWZD5C

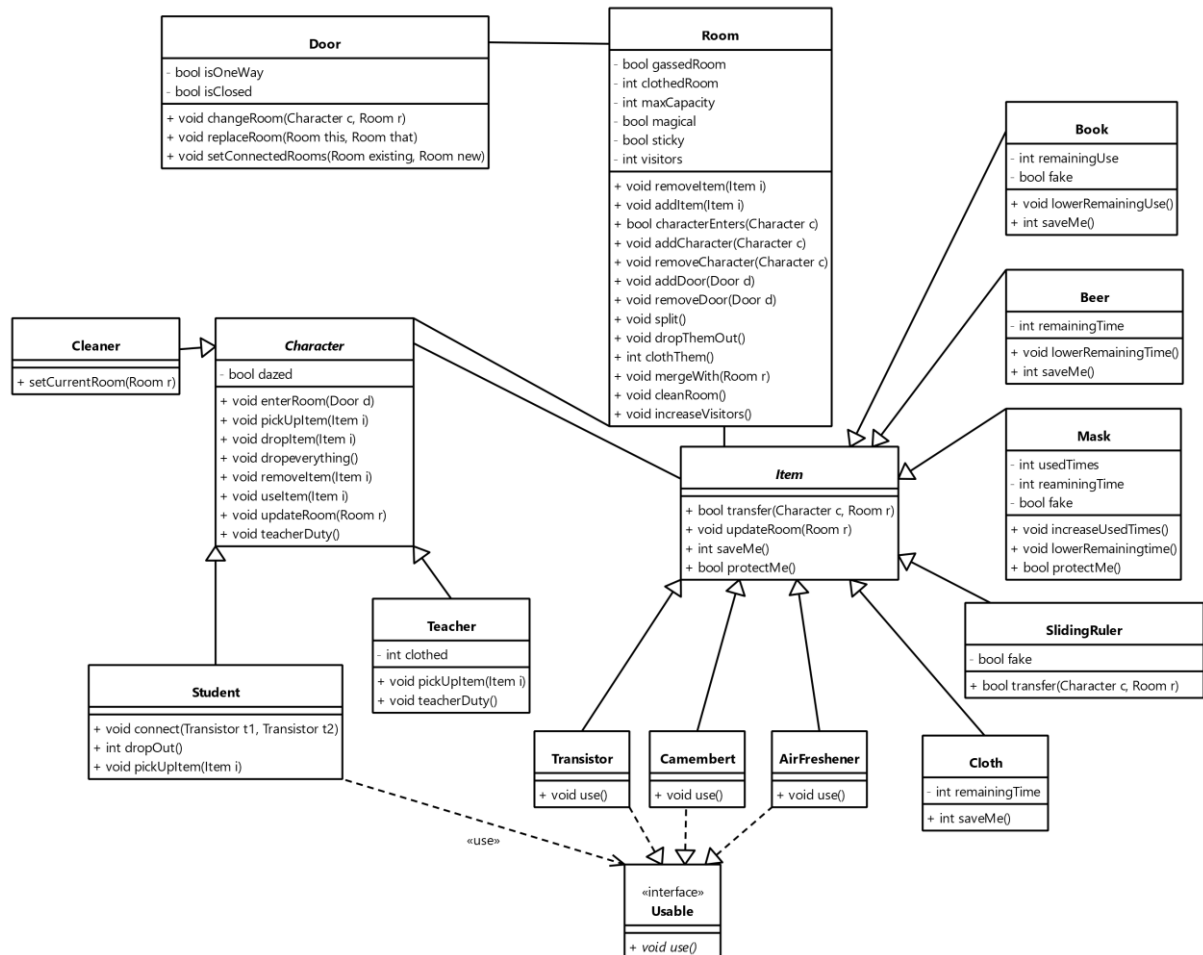
havasib@edu.bme.hu
kaposvari.gergo.2003.23@gmail.com
aronreszegi2@gmail.com
hogye.dominik@gmail.com
martonxyz@gmail.com

2024.04.07

7. Prototípus koncepciója

7.0 Változás hatása a modellre

7.0.1 Módosult osztálydiagram



7.0.2 Új vagy megváltozó metódusok

7.0.2.1 AirFreshener

- **Felelősség**
 - A légfrissítőt megvalósító osztály.
- **Ősosztályok**
 - Item
- **Interfészek**
 - Usable
- **Asszociációk**
 - -
- **Attribútumok**
 - -
- **Metódusok**
 - **void use()**: Megszünteti a gázos szoba gázosságát.

7.0.2.2 Room

- **Attribútumok**
 - **int visitors**: -1 ha még nem volt takarítva, takarítás után belépő karaktereket számolja.
 - **bool sticky**: Azt nézi, hogy a szoba ragacsos-e.
- **Metódusok**
 - **void setSticky(bool b)**: Beállítja a szoba ragacsosságát.
 - **bool getSticky()**: Visszaadja, hogy a szoba ragacsos vagy sem.
 - **void cleanRoom()**: Minden olyan karaktert aki nem bénult/ájult kidob a szobából és beállítja a visitorst 0-ra, azaz ez számít takarításnak.
 - **void increaseVisitors()**: Növeli a látogatók számát ha a szoba takarítva volt.

7.0.2.3 Book

- **Attribútumok**
 - **bool fake**: Azt nézi, hogy a TVSZ az hamis vagy igazi.

7.0.2.4 Mask

- **Attribútumok**
 - **bool fake**: Azt nézi, hogy a TVSZ az hamis vagy igazi.

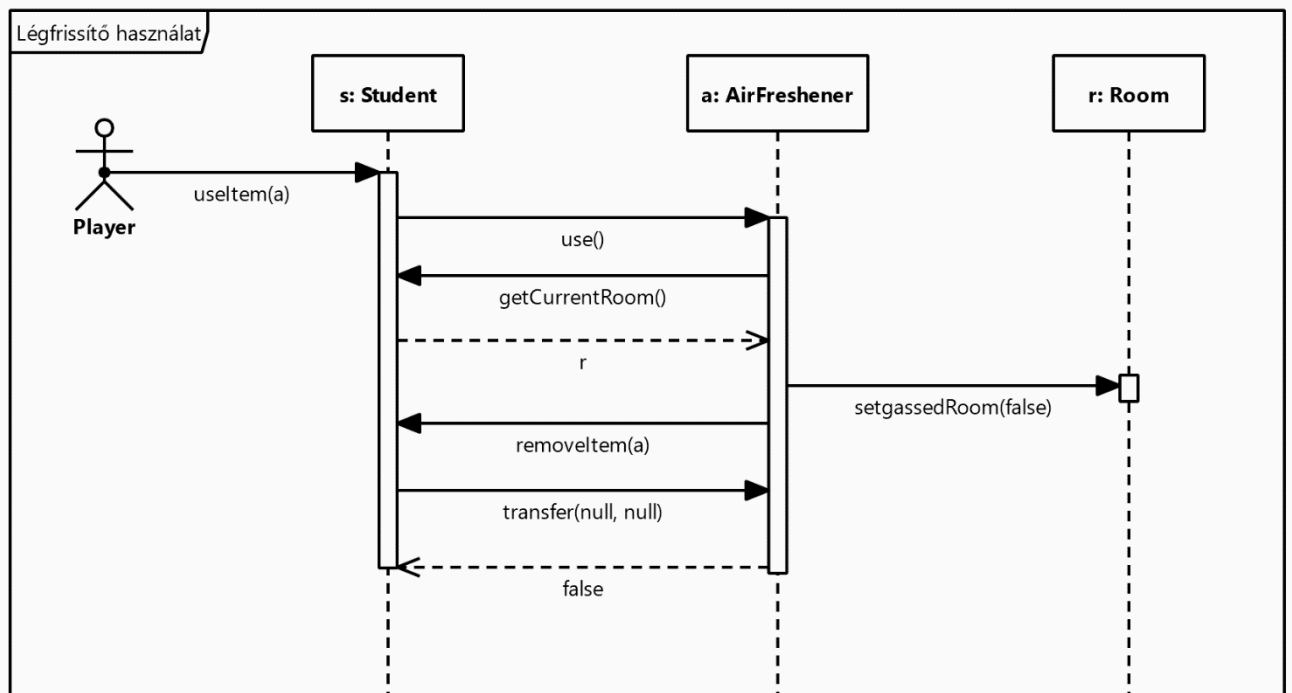
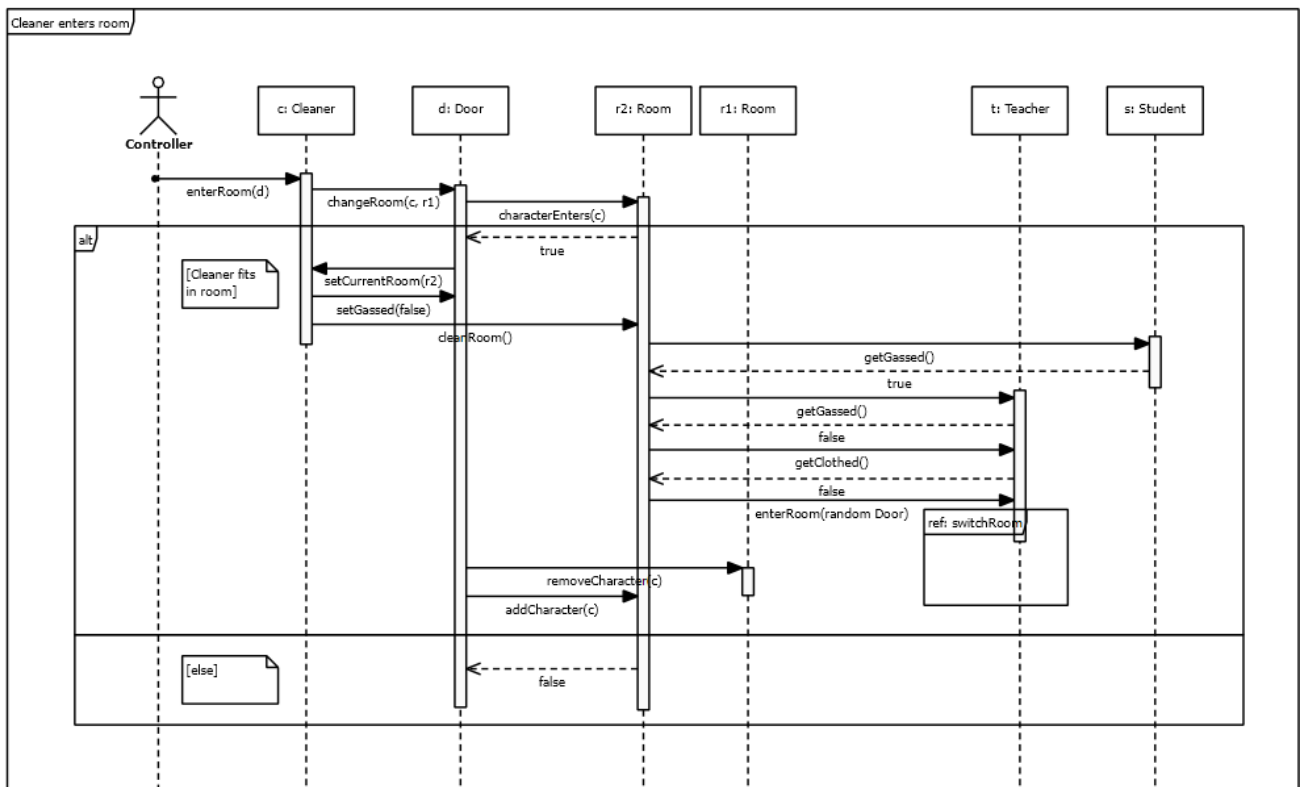
7.0.2.5 SlidingRuler

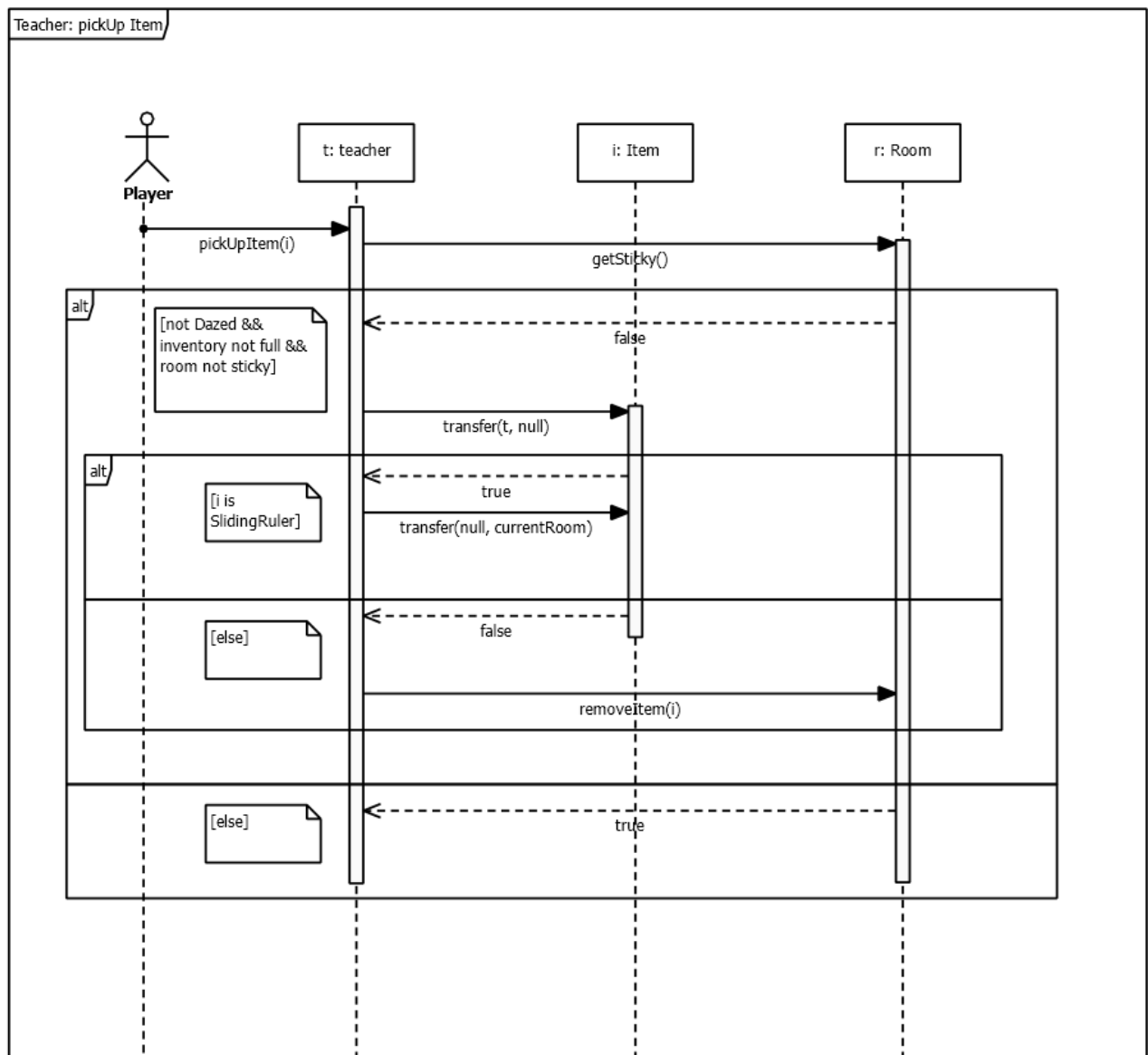
- **Attribútumok**
 - **bool fake**: Azt nézi, hogy a TVSZ az hamis vagy igazi.

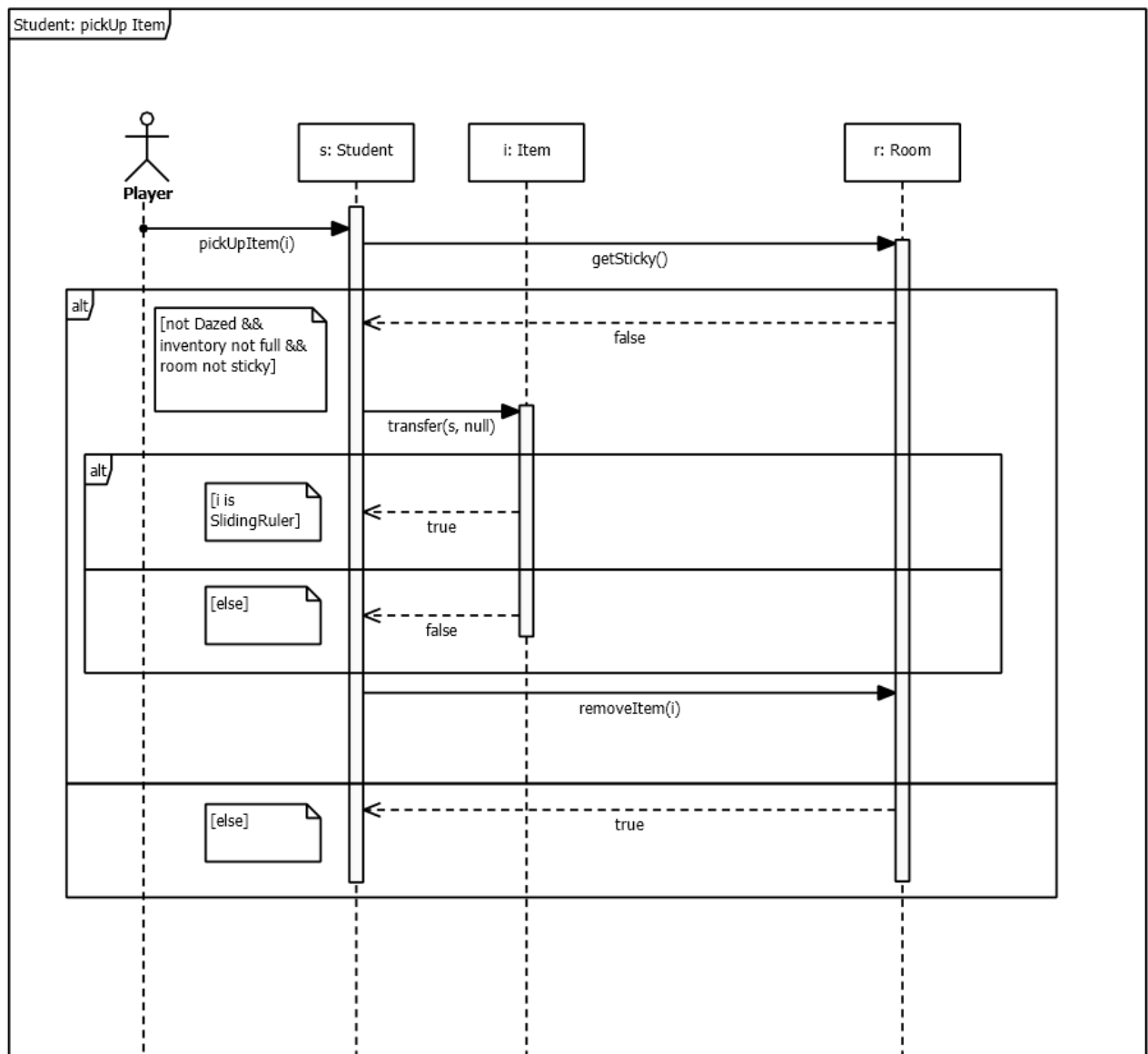
7.0.2.6 Cleaner

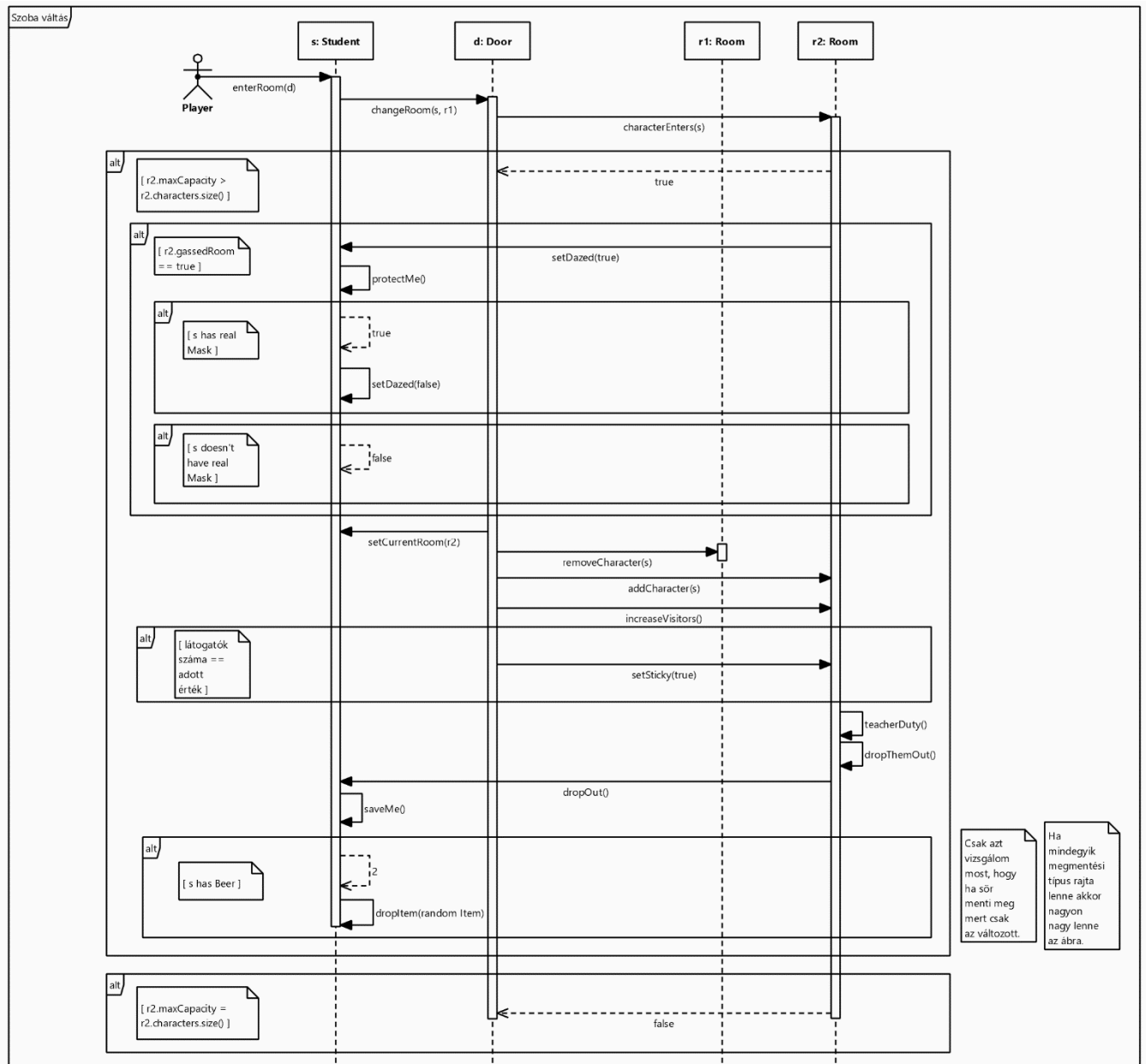
- **Felelősség**
 - A takarítót megvalósító osztály.
- **Ősosztályok**
 - Character
- **Interfészek**
 - -
- **Asszociációk**
 - -
- **Attribútumok**
 - -
- **Metódusok**
 - **void setCurrentRoom(Room r)**: Beállítja a takarító szobáját, kiszellőzteti a szobát és szól a szobának, hogy mindenkit tegyen ki.

7.0.3 Szekvencia-diagramok









A három tárgy, aminél lehet hamisítvány azoknál azért nem módosítottunk a szekvencia diagrammokon mert a meglévő függvények belsejében lesz csak egy if ág, ami vizsgálja, hogy a tárgy hamis-e vagy sem. Emiatt nem látszódná a módosítás mert nem lenne felvéve új függvény vagy új válasz.

7.1 Prototípus interface-definíciója

A felhasználó által elérhető funkciók mindegyikéhez tartozik parancs. Ezek felhasználásával komplex szituációk is kialakíthatók.

7.1.1 Az interfész általános leírása

A tesztek bemenete első sorban terminálból érkezik, de fájlból is lehet betölteni előre konfigurált tesztet. A kimenet alapvetően a terminálra íródik ki, kivéve a mentésnél.

7.1.2 Bemeneti nyelv

Lehetséges parancsok:

ListAll

Leírás: Minden létező objektum kilistázása az opciók alapján

Opciók: Rooms / Characters / Items / Doors

ListRoom

Leírás: A paraméterként kapott szobában található objektumok listázása

Opciók: szoba objektum

ListChar

Leírás: A paraméterként kapott karakterrel kapcsolatos információkat listázza

Opciók: karakter objektum

ListItem

Leírás: A paraméterként kapott tárgygal kapcsolatos információkat listázza

Opciók: tárgy objektum

ListDoor

Leírás: A paraméterként kapott ajtóval kapcsolatos információkat listázza

Opciók: ajtó objektum

Enter

Leírás: Karakter mozgatása ajtó kiválasztásával

Opciók: karakter objektum, ajtó objektum

PickUp

Leírás: Tárgy felvétele az adott karakter leltárába

Opciók: karakter objektum, tárgy objektum

Drop

Leírás: Tárgy eltávolítása az adott karakter leltárából

Opciók: karakter objektum, tárgy objektum

Use

Leírás: Tárgy használata az adott karakter leltárában

Opciók: karakter objektum, tárgy objektum

Connect

Leírás: A karakternél lévő két tranzisztor összekapcsolása

Opciók: karakter objektum, tranzisztor objektum, tranzisztor objektum

LoadGame

Leírás: Mentett állapot betöltése

Opciók: a betöltendő mentés fájl sorszáma

SaveGame

Leírás: Jelenlegi állapot fájlba mentése

Opciók: sorszám, amelyre a mentés kerül

NewGame

Leírás: Új játék kezdése, opciók megadásával

Opciók: tanulók száma

7.1.3 Kimeneti nyelv***ListAll***

- : „Kérem adjon meg egyet a választható opciók közül”
- Rooms: Minden szoba:
 - Azonosító:
 - State:
 - Capacity:
- Characters: Minden karakter:
 - Azonosító:
 - Room:
- Items: Minden tárgy:
 - Azonosító:
 - Room:
 - Character:
- Doors: Minden ajtó:
 - Azonosító:
 - Rooms:

ListRoom

- State:
- Items:
- Characters:
- Doors:

ListChar

- Dazed:
- Items:
- Room:
- +tulajdonságok:

ListItem

- adott tárgyra vonatkozó tulajdonságok:

ListDoor

- isOneWay:
- isClosed:
- Rooms:

Enter

- Sikeres: „Sikeresen átlépett *x* az *y* szobába”
- Sikertelen: „Az átlépés sikertelen mert az *y* szoba tele van”

PickUp

- Sikeres: „Az *x* tárgy bekerült *y* karakter leltárába”
- Sikertelen: „A tárgyfelvétel sikertelen mert az *y* karakter leltára tele van”

Drop

- Sikeres: „Az *x* tárgy bekerült *y* szoba leltárába”

Use

- Sikeres: „Az *x* tárgy fel lett használva”
- Sikertelen: „Az *x* tárgy jelen helyzetben nem használható”

Connect

- Sikeres: „Az *x* tranzistor összekapcsolódott az *y* tranzistorral”
- Sikertelen: „A két tranzistor nem kapcsolható össze”

LoadGame

- Sikeres: „Az *x* számú mentés betöltésre került”
- Sikertelen: „Hiba történt!”

SaveGame

- Sikeres: „Az *x* számú mentést sikeresen felülírta”
- Sikertelen: „Hiba történt!”

NewGame

- Sikeres: „Az új játék *x* játékkal létrejött”
- Sikertelen: „Hiba történt!”

7.2 Összes részletes use-case

Use-case neve	ListAll
Rövid leírás	A különböző típusú objektum listázása
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Listázásra kerülnek a megadott típusú objektumok 2. Nem jól lett/nem lett megadva a listázandó objektum, így a program hibát dob

Use-case neve	ListRoom
Rövid leírás	Egy adott szobával kapcsolatos információk listázása
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Listázásra kerülnek a megadott szoba információi 2. Nem jól lett/nem lett megadva a lekérdezni kívánt szoba, így a program hibát dob

Use-case neve	ListChar
Rövid leírás	Egy adott karakterrel kapcsolatos információk listázása
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Listázásra kerülnek a megadott karakter információi 2. Nem jól lett/nem lett megadva a lekérdezni kívánt karakter, így a program hibát dob

Use-case neve	ListItem
Rövid leírás	Egy adott tárggyal kapcsolatos információk listázása
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Listázásra kerülnek a megadott tárgy információi 2. Nem jól lett/nem lett megadva a lekérdezni kívánt tárgy, így a program hibát dob

Use-case neve	ListDoor
Rövid leírás	Egy adott ajtóval kapcsolatos információk listázása
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Listázásra kerülnek a megadott ajtó információi 2. Nem jól lett/nem lett megadva a lekérdezni kívánt ajtó, így a program hibát dob

Use-case neve	Enter
Rövid leírás	Egy megadott karakter mozgatása egy megadott ajtón keresztül
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikeres szobaváltás 2. Sikertelen szobaváltás (nincs elég hely a szobában) 3. Nem jól lett/nem lett megadva a karakter és/vagy az ajtó, így a program hibát dob

Use-case neve	PickUp
Rövid leírás	Egy megadott karakter leltárába felvesz egy adott tárgyat (ami a szobában van)
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikeres tárgyfelvétel 2. Sikertelen tárgyfelvétel (nincs elég hely a megadott játékos leltárában) 3. Nem jól lett/nem lett megadva a karakter és/vagy a felveendő tárgy, így a program hibát dob

Use-case neve	Drop
Rövid leírás	Egy megadott karakter lerakja az egyik megadott (leltárában lévő) tárgyat
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikeres tárgylerakás 2. Nem jól lett/nem lett megadva a karakter és/vagy tárgy, így a program hibát dob

Use-case neve	Use
Rövid leírás	Egy megadott karakter használja az egyik leltárába lévő megadott tárgyat
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikeres tárgyhasználat 2. Nem jól lett/nem lett megadva a karakter és/vagy lerakandó tárgy, így a program hibát dob

Use-case neve	Connect
Rövid leírás	Egy megadott karakternél lévő két tranzisztor összekapcsolása
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikeres összekapcsolás 2. Nem jól lett/nem lett megadva a karakter és/vagy az egyik/mindkét tranzisztor, így a program hibát dob

Use-case neve	LoadGame
Rövid leírás	A megadott sorszámú mentett állapotot tölti be
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikeres betöltés 2. Nem jól lett/nem lett megadva a mentés sorszáma, így a program hibát dob

Use-case neve	SaveGame
Rövid leírás	A jelenlegi játékot menti le egy megadott sorszámú mentésre
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikeres mentés 2. Nem jól lett/nem lett megadva a mentés sorszáma, így a program hibát dob

Use-case neve	NewGame
Rövid leírás	Alaphelyzetbe állítja a jelenlegi játékot a megadott számú hallgatóval
Aktorok	Felhasználó
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikeres alaphelyzetbe állítás 2. Nem jól lett/nem lett megadva a hallgatók száma, így a program hibát dob

7.3 Tesztelési terv

Teszt-eset neve	Hallgató összekapcsol két tranzisztort
Rövid leírás	Egy szobában van egy hallgató és két tranzisztor van nála, ezeket összekapcsolja.
Teszt célja	A tranzisztorok összekapcsolásának ellenőrzése.

Teszt-eset neve	Földön lévő tranzisztorhoz teleportálás
Rövid leírás	Van két szoba, az egyikben a hallgató, akinél van egy tranzisztor, ami össze van kapcsolva egy másik tranzisztorral. A másik tranzisztor a másik szobában a földön van. A hallgató bekapcsolja a nála lévő tranzisztor és eldobja a földre. A hallgató a másik

	szobába kerül és az eredeti szobában lévő tranzisztor kikapcsol.
Teszt célja	A Földön lévő tranzisztorhoz teleportálás ellenőrzése

Teszt-eset neve	Másik hallgatónál/tanárnál lévő tranzisztorhoz teleportálás
Rövid leírás	Van két szoba, az egyikben a hallgató, akinél van egy tranzisztor, ami össze van kapcsolva egy másik karakternél lévő tranzisztorral. A másik karakter a másik szobában van. A hallgató bekapcsolja a nála lévő tranzisztor és eldobja a földre. A hallgató a másik szobába kerül és az eredeti szobában lévő tranzisztor kikapcsol.
Teszt célja	Egy hallgatónál/tanárnál lévő tranzisztorhoz teleportálás ellenőrzése

Teszt-eset neve	Tárgy eldobása
Rövid leírás	Egy szobában van egy hallgató/tanár nála egy tárgy. A hallgató/tanár eldobja a nála lévő tárgyat. A tárgy a földön lesz.
Teszt célja	A tárgy eldobás funkció ellenőrzése

Teszt-eset neve	Tárgy sikeres felvétele
Rövid leírás	Egy szobában van egy hallgató/oktató, egy tárgy, ami a szobában a földön van. A hallgató/tanár megpróbálja felvenni tárgyat. A tárgy sikeresen átkerül a hallgatóhoz/tanárhoz.
Teszt célja	A tárgy sikeres felvételének ellenőrzése

Teszt-eset neve	Tárgy sikertelen felvétele 1.
Rövid leírás	Egy szobában van egy hallgató/oktató, egy tárgy, ami a szobában a földön van. A hallgató/tanár megpróbálja felvenni tárgyat. De nem sikerül venni, mert már a hallgatónál/tanárnál van 5 tárgy.
Teszt célja	Milyen körülmények mellett lehet sikertelen a tárgy felvétel

Teszt-eset neve	Tárgy sikertelen felvétele 2.
Rövid leírás	Egy ragacsos szobában van egy hallgató/oktató, egy tárgy, ami a szobában a földön van. A hallgató/tanár megpróbálja felvenni tárgyat. De nem sikerül venni, mert a szoba ragacsos.
Teszt célja	Milyen körülmények mellett lehet sikertelen a tárgy felvétel

Teszt-eset neve	Szoba szétválása
Rövid leírás	Van egy gázos szoba, benne két hallgató és a földön két tárgy. A szoba szétválík. A két új szoba között van egy

	ajtó, mindkettő új szoba gázos. A szobákban van 1-1 hallgató és 1-1 tárgy.
Teszt célja	Szoba szétválásának ellenőrzése

Teszt-eset neve	Szoba sikeres összeolvadása
Rövid leírás	Van két szoba, egyik szoba gázos és 3 kapacitású és van benne egy tárgy, a másik szoba ragacsos és 4 kapacitású és van benne egy karakter. A két szoba szomszédos. A két szoba megpróbál összeolvadni. Az új szoba gázos és ragacsos és 4 kapacitású. A szobában van a karakter és a tárgy.
Teszt célja	A szoba összeolvadásának ellenőrzése

Teszt-eset neve	Szoba sikertelen összeolvadása
Rövid leírás	Van két szoba, 1 kapacitású és van benne egy karakter, a másik szoba 1 kapacitású és van benne egy karakter. A két szoba szomszédos. A két szoba megpróbál összeolvadni, de nem tudnak, kapacitás hiány miatt.
Teszt célja	Milyen körülmények mellett lehet sikertelen a szobák összeolvadása.

Teszt-eset neve	Sikeres szobaváltás
Rövid leírás	Van két szoba, melyek szomszédosok. Az egyik szobában van egy karakter. A karakter át akar lépni a másik szobába. Ez sikeresen megtörténik.
Teszt célja	Szobaváltás ellenőrzése

Teszt-eset neve	Sikertelen szobaváltás
Rövid leírás	Van két szoba, melyek szomszédosok, mindkettő kapacitása 1. Mindkét szobában van 1-1 karakter. A egyik szobában lévő karakter megpróbál átlépni a másik szobába. Ez nem sikerül, mert nincs a másik szobának elég kapacitása.
Teszt célja	Milyen körülmények mellett lehet sikertelen a szobaváltás.

Teszt-eset neve	Camembert használata
Rövid leírás	Van egy szoba benne egy hallgató, nála egy Camembert. A hallgató használja a camembert és a szoba gázos lesz.
Teszt célja	Camembert használatának ellenőrzése

Teszt-eset neve	Mágikus szoba viselkedése
Rövid leírás	Van egy mágikus szoba és egy sima szoba, a két szoba szomszédos. A mágikus szobában van egy karakter. A

	mágikus szoba eltünteti az ajtajait. Így a karakter nem képes a másik szobába átlépni
Teszt célja	Mágikus szoba tesztelése.

Teszt-eset neve	Légfrissítő használata
Rövid leírás	Van egy gázos szoba, benne egy hallgató, akinél van egy maszk és egy légfrissítő. A hallgató használja a légfrissítőt. A szoba elveszti a gázos tulajdonságát
Teszt célja	Légfrissítő használatának ellenőrzése

Teszt-eset neve	hallgató kibukása
Rövid leírás	Van két szomszédos szoba, az egyikben egy hallgató nála egy légfrissítő, a másikban egy tanár. A hallgató átlép a másik szobába. A hallgató kibukik, amely során a hallgató a földre dobja a nála lévő tárgyat.
Teszt célja	Hallgató kibukásának ellenőrzése.

Teszt-eset neve	Rongy használata
Rövid leírás	Van két szomszédos szoba, az egyikben egy hallgató nála egy törülő rongy, a másikban egy tanár. A hallgató átlép a másik szobába. A hallgató felhasználja a rongyot így egy ideig a szobában lévő tanár egy ideig nem tudja kibuktatni a hallgatót
Teszt célja	Rongy használatának ellenőrzése

Teszt-eset neve	TVSZ használata
Rövid leírás	Van két szomszédos szoba, az egyikben egy hallgató nála egy TVSZ, a másikban egy tanár. A hallgató átlép a másik szobába. A tanár nem tudja a hallgatót kibuktatni, és a TVSZ eggyel kevesebbbszer használható
Teszt célja	TVSZ használatának ellenőrzése

Teszt-eset neve	Hamis TVSZ használhatatlansága
Rövid leírás	Van két szomszédos szoba, az egyikben egy hallgató nála egy hamis TVSZ, a másikban egy tanár. A hallgató átlép a másik szobába. A hallgató kibukik, amely során a hallgató a földre dobja a nála lévő hamis TVSZ-t.
Teszt célja	Hamis TVSZ használhatatlanságának ellenőrzése

Teszt-eset neve	Sör véd
Rövid leírás	Van két szomszédos szoba, az egyikben egy hallgató nála egy Söröskorsó, a másikban egy tanár. A hallgató átlép a másik szobába. A tanár nem tudja a hallgatót kibuktatni, és a söröskorsó eggyel kevesebbbszer használható
Teszt célja	Söröskorsó használatának ellenőrzése

Teszt-eset neve	Sör kártékony hatása
Rövid leírás	Van egy szoba benne egy hallgató, akinél van egy söröskorsó és egy légfrissítő, aki felhasználja (aktiválja) a nála lévő söröskorsót. A hallgató a földre dobja a légfrissítőt.
Teszt célja	A sör kártékony hatásának tesztelése

Teszt-eset neve	Gázos szoba hatása a hallgatón/tanáron
Rövid leírás	Van két szoba egy sima és egy gázos. Van egy hallgató a sima szobában, a hallgatónál egy TVSZ és egy söröskorsó. A hallgató átlép a gázos szobába. A hallgató elkábul, ezért a földre dobja nála lévő söröskorsót és TVSZ-t.
Teszt célja	Gázos szoba hatásának tesztelése

Teszt-eset neve	Maszk védelme gázos szoba ellen
Rövid leírás	Van két szoba egy sima és egy gázos. Van egy hallgató a sima szobában, a hallgatónál egy maszk. A hallgató átlép a másik szobába. A hallgató felveszi a maszkot és így nem éri a gázos szoba káros hatása.
Teszt célja	Maszk használatának ellenőrzése

Teszt-eset neve	Hamis maszk nem létező védelme gázos szoba ellen
Rövid leírás	Van két szoba egy sima és egy gázos. Van egy hallgató a sima szobában, a hallgatónál egy hamis maszk. A hallgató átlép a másik szobába. A hallgató elkábul, ezért a földre dobja nála lévő hamis maszkot
Teszt célja	Maszk használhatatlanságának ellenőrzése

Teszt-eset neve	Takarító kitessékeltetési képessége
Rövid leírás	Van két szoba egy sima és egy gázos. A gázos szobában van egy hallgató, aki a maszkja hatása alatt van. A sima szobában van egy takarító. A takarító átlép a gázos szobába. A takarító kitessékeli a hallgatót. A hallgató átkerül a sima szobába.
Teszt célja	Takarító kitessékeltetési képességének tesztelése

Teszt-eset neve	Gázos szoba szellőztetése
Rövid leírás	Van két szoba, egyik gázos. A nem gázos szobában van egy takarító. A takarító átlép a gázos szobába. A gázos szoba elveszti a gázos tulajdonságát.
Teszt célja	Takarító szellőztetési képességének tesztelése

Teszt-eset neve	Ragacsos szoba keletkezése
Rövid leírás	Van egy kitakarított szoba és már csak egy karakternek kell belépnie, hogy ragacsos legyen és egy karakter be is lép. A szoba ragacsossá válik.
Teszt célja	A ragacsossá válás tesztelése.

Teszt-eset neve	Logarlécet felveszi egy hallgató
Rövid leírás	Van egy szoba, benne egy hallgató és a földön egy logarléc. A hallgató felveszi a logarlécet. A játékot megnyerik a hallgatók.
Teszt célja	Játék végének tesztelése

Teszt-eset neve	Hamis logarlécet felveszi egy hallgató
Rövid leírás	Van egy szoba, benne egy hallgató és a földön egy logarléc. A hallgató felveszi a logarlécet. A hamis logarléc a hallgatóhoz kerül.
Teszt célja	Hamis logarléc használhatatlanságának ellenőrzése

Teszt-eset neve	Idő lejárt
Rövid leírás	Van egy hallgató egy szobában. Letelik a rendelkezésre álló játék idő. A játékot elvesztik a hallgatók.
Teszt célja	Játék végének tesztelése

Teszt-eset neve	Az összes hallgató megbukott
Rövid leírás	Van két szoba, egyikben két hallgató másikon egy tanár. A két szoba szomszéd. A tanár átlép a hallgatóval teli szobába. A két hallgató kibukik. hallgatók elvesztik a játékot.
Teszt célja	Játék végének tesztelése

7.4 Tesztelést támogató segéd- és fordítóprogramok specifikálása

Megfelelő parancsokat használva 2 féleképpen lehet tesztelni. Előre megírt fájlokat a programnak adva, a program felállítja az alaphelyzetet, majd végrehajtja a tevékenységeket. Ezután a program készít egy új fájlt, amiben a módosult alaphelyzet található. ez alapján tudja a felhasználó eldönteni, hogy helyes volt-e a teszt. A másik lehetőség a egyesével megadni a parancsokat az alkalmazásnak, és amikor megadtuk az összes parancsot, ami a teszthez szükséges, menteni az alkalmazás állapotát fájlba. Ezen alapján tudja a felhasználó eldönteni, hogy helyes volt-e a teszt.

7.5 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2024.04.06. 20:00	1 óra	Hógye Kaposvári Soós	Értekezlet. Feladatok kiosztása.
2024.04.07. 17:00	2,5 óra	Havasi	7.1 elkészítése.
2024.04.07. 17:00	2,5 óra	Reszegi	7.2 elkészítése.
2024.04.07. 12:00	2 óra	Hógye	7.3 és 7.4 elkészítése.
2024.04.07. 18:00	1,5 óra	Kaposvári	A takarító működésének megértéséhez és hatékony megvalósításához szükséges szekvenciadiagrammok elkészítése és a megfelelő metódusok meghatározása kiemelkedő fontosságú lépés a folyamatok átláthatóságának és hatékonyságának biztosításában. Ennek érdekében részletes elemzésre van szükség, amely magában foglalja az egyes takarítási folyamatokat, a felhasznált eszközöket és anyagokat, valamint az alkalmazott technikákat. Az ilyen részletes vizsgálat lehetővé teszi a kritikus pontok azonosítását és a javításokra való felkészülést. Emellett a szekvenciadiagrammok és a metódusok kidolgozása segít a takarítási folyamatok jobb szervezésében és a feladatok megfelelő elosztásában, maximalizálva ezzel a hatékonyságot és minimalizálva a hibalehetőségeket. Ezáltal a szakmai színvonal emelése és a környezet tisztaságának fenntartása is könnyebben megvalósíthatóvá válik.
2024.04.07. 14:00	2 óra	Soós	7.0 másik felének elkészítése.
2024.04.07. 21:00	1 óra	Havasi Reszegi Kaposvári Soós	Értekezlet. Beadandó dokumentum átnézése és összeillesztése.
2024.04.07. 22:00	1 óra	Soós	Nyomtatás