**13. Grafikus változat**

15 – jgoldfisch

Konzulens:

Bodó Zsófia

Csapattagok

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mátyás Gergely | IL21NI | matyasg97@gmail.com |
| Horváth Ákos | DKILK6 | horvath.akos1997@gmail.com |
| Gurubi Barnabás | DXEXVR | gurubibarni@gmail.com |
| Tolnai Márk | ID61MK | tolesz11@windowslive.com |
| Bertalan Bálint | HNN9GA | blintber@gmail.com |

2018. május 14.

# Grafikus változat beadása

## Fordítási és futtatási útmutató

### Fájllista

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fájl neve** | **Méret** | **Keletkezés ideje** | **Tartalom** |
| Box.java | 4513 bájt | 2018. 05. 11 16:08 | Box osztály |
| BoxRecorder.java | 2964 bájt | 2018. 05. 11 16:04 | BoxRecorder osztály |
| Direction.java | 798 bájt | 2018. 05. 11 16:05 | Direction enum |
| EndField.java | 2894 bájt | 2018. 05. 11 16:08 | EndField osztály |
| Field.java | 3971 bájt | 2018. 05. 11 16:08 | Field osztály |
| Game.java | 3914 bájt | 2018. 05. 11 16:02 | Game osztály |
| HoleField.java | 4447 bájt | 2018. 05. 11 16:09 | HoleField osztály |
| Honey.java | 996 bájt | 2018. 05. 11 16:13 | Honey osztály |
| Map.java | 8153 bájt | 2018. 05. 11 16:07 | Map osztály |
| Movable.java | 1957 bájt | 2018. 05. 11 16:08 | Movable absztrakt osztály |
| Oil.java | 986 bájt | 2018. 05. 11 16:13 | Oil osztály |
| SimpleField.java | 1937 bájt | 2018. 05. 11 16:09 | SimpleField osztály |
| Slime.java | 533 bájt | 2018. 05. 11 16:12 | Slime interfész |
| SwitchField.java | 4168 bájt | 2018. 05. 11 16:10 | SwitchFace osztály |
| WallField.java | 1833 bájt | 2018. 05. 11 16:10 | WallField osztály |
| Worker.java | 7746 bájt | 2018. 05. 11 16:08 | Worker osztály |
| Controller.java | 4589 bájt | 2018. 05. 11 16:08 | Controller osztály |
| Drawable.java | 1939 bájt | 2018. 05. 11 16:18 | Drawable absztrakt osztály |
| EndPanel.java | 5560 bájt | 2018. 05. 11 16:14 | EndPanel osztály |
| GamePanel.java | 6267 bájt | 2018. 05. 11 16:17 | GamePanel osztály |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| KeyboardEventHandler.java | 2792 bájt | 2018. 05. 11 16:24 | KeyboardEventHandler osztály |
| LevelPanel.java | 6044 bájt | 2018. 05. 11 16:23 | LevelPanel osztály |
| MainFrame.java | 3282 bájt | 2018. 05. 11 16:22 | MainFrame osztály |
| MainPanel.java | 1702 bájt | 2018. 05. 11 16:27 | MainPanel osztály |
| MenuPanel.java | 3554 bájt | 2018. 05. 11 16:18 | MenuPanel osztály |
| G\_Box.java | 1401 bájt | 2018. 05. 11 16:11 | G\_Box osztály |
| G\_EndField.java | 2019 bájt | 2018. 05. 11 16:06 | G\_EndField osztály |
| G\_HoleField.java | 2309 bájt | 2018. 05. 11 16:14 | G\_HoleField osztály |
| G\_SimpleField.java | 1827 bájt | 2018. 05. 11 16:17 | G\_SimpleField osztály |
| G\_SwitchField.java | 1951 bájt | 2018. 05. 11 16:18 | G\_SwitchField osztály |
| G\_Worker.java | 1416 bájt | 2018. 05. 11 16:23 | G\_Worker osztály |
| MethodWriter.java | 4050 bájt | 2018. 05. 11 16:02 | MethodWriter osztály |
| Graf.java | 290 bájt | 2018. 05. 11 16:22 | Graf osztály |
| graf.jar | 18 106 941 bájt | 2018. 05. 14 9:05 | A program jar fájlban |

**resources mappa**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fájl neve** | **Méret** | **Keletkezés ideje** | **Tartalom** |
| Kek\_Shard.png | 12 806 bájt | 2018. 05. 12 20:47 | Kék Shard képe |
| Kek\_Shard\_Hely.png | 9 422 bájt | 2018. 05. 12 20:47 | Kék Shard helyének képe |
| Light\_Csapda\_Lyuk.png | 8 416 bájt | 2018. 05. 12 20:47 | Light csapda lyuk képe |
| Light\_Csapoajto.png | 11 245 bájt | 2018. 05. 12 20:47 | Kék csapóajtó képe |
| Light\_Kek\_Csapda\_Gomb.png | 12 170 bájt | 2018. 05. 12 20:47 | Kék csapda gomb képe |
| Map1.png | 2 504 524 bájt | 2018. 05. 12 20:47 | Első pálya háttere |
| map1.txt | 1 037 bájt | 2018. 05. 13 18:10 | Első pálya fájl |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Map2.png | 2 369 780 bájt | 2018. 05. 12 20:47 | Második pálya háttere |
| map2.txt | 1 035 bájt | 2018. 05. 13 18:10 | Második pálya fájl |
| Map3.png | 2 416 055 bájt | 2018. 05. 12 20:47 | Harmadik pálya háttere |
| map3.txt | 1 035 bájt | 2018. 05. 13 18:10 | Harmadik pálya fájl |
| menuBackground.png | 10 644 666 bájt | 2018. 05. 12 20:47 | Menü háttere |
| Mez\_Placcs.png | 10 127 bájt | 2018. 05. 12 20:47 | Méz képe |
| Olaj\_Placcs.png | 9 109 bájt | 2018. 05. 12 20:47 | Olaj képe |
| WOODCUTTER STORM.ttf | 310 486 bájt | 2018. 05. 12 19:04 | Betűtípus |
| Worker1.png | 6 730 bájt | 2018. 05. 12 20:47 | Player 1 képe |
| Worker2.png | 6 751 bájt | 2018. 05. 12 20:47 | Player 2 képe |

### Fordítás és telepítés

Amennyiben egyszerűen, csak a futtatás a cél, **ugrás a következő pontra**, hiszen a mellékelt jar fájl már előre elő van készítve.

A fordítás kezdetén a játék/program mappájában vagyunk, vagyis abban a mappában, amit a feltöltött zip fájl tartalmaz. Kicsomagolás után ebbe a mappába lépve (*Graf*) egy *src* mappát és egy *resources* kell látni, valamint egy futtatható jar fájlt (*graf.jar*). Az eddigi eljutást parancssorban a cd parancs használatával lehet elérni.

A program telepítésére kétféle lehetőségünk van, mivel mellékelt a futtatható állomány, ebben az esetben nem szükséges a fordítás és telepítés, csupán futtatni kell. Ezen opció választása esetén a **következő pont** nyújt segítséget.

mkdir bin

cd src

javac -encoding UTF-8 -d ../bin graf/\*.java

### Futtatás

A futtatható állomány futtatásához a mappájában kell lenni, majd kiadni a következő parancsokat.

java -jar graf.jar

Amennyiben fordítással, magunk állítottuk elő a futtatáshoz szükséges állományokat, az előző parancsok kiadása után, köztes parancs nélkül, kiadva a következő parancsokat a játék elindítható, **amennyiben a *resources* mappa tartalmát a *bin*-be másoltuk.**

cd ../bin

java graf/Graf

**A játékról röviden**

Indítás után a játék főmenüjében találjuk magunkat, ez meglehetősen letisztult és egyszerű. Új játék indításával átkerülünk a pályaválasztó képernyőre, ahol három izgalmasabbnál izgalmasabb pálya közül választhatunk.

A játék során a cél a *shard*-ok (dobozok, kék kristály szerűek) eljuttatása a lerakóhelyekre (shard formájú üres hely), pontjainkat a bal, illetve jobb felső sarokban láthatjuk.

A játék véget ér, ha mindkét játékos meghal, vagy nincs több mozgatható doboz (tehát, akkor is végetér a játék, ha minden dobozt betolunk a sarokba - ideális esetben). Játék vége után a záróképet látjuk.

**Player1**

A piros játékos. Irányítása:

**W** – fel; **A** – balra; **S** – le; **D** – jobbra;

**Q** – méz lerakása; **E** – olaj lerakása;

**Player2**

A kék játékos. Irányítása:

**Fel nyíl** – fel; **Balra nyíl** – balra; **Le nyíl** – le; **Jobbra nyíl** – jobbra;

**K** – méz lerakása; **L** – olaj lerakása;

## Értékelés

|  |  |
| --- | --- |
| **Tag neve** | **Munka százalékban** |
| Bertalan Bálint | 20% |
| Tolnai Márk | 20% |
| Horváth Ákos | 20% |
| Mátyás Gergely | 20% |
| Gurubi Barnabás | 20% |

## Napló

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevők** | **Leírás** |
| 2018.05.05. 18:30 | 2 óra | Bertalan  Gurubi  Horváth  Mátyás  Tolnai | **Értekezlet.**  **Döntés:**  Meghatároztuk, hogy ki melyik osztályt dolgozza ki, illetve egyéb feladatok felosztását.  Bertalan, Tolnai: grafikus felület illesztése, grafikus osztályok megírása  Gurubi, Horváth: Controller osztály implementálása, és a hozzátartozó metódusok megvalósítása  Mátyás: dokumentáció, működés ellenőrzése |
| 2018.05.06. 13:00 | 2 óra | Horváth | **Tevékenység**:  Controller függvényeinek átgondolása, implementáció kezdete. |
| 2018.05.07. 15:00 | 2,5 óra | Gurubi | **Tevékenység**:  Controller osztály és a KeyboardEventHandler kapcsolatának átgondolása, irányító billenytűk kitalálása, implementálása. |
| 2018.05.07. 17:30 | 1 óra | Horváth | **Tevékenység**:  Controll attribútumok felvétele. |
| 2018.05.09.  19:30 | 1,5 óra | Horváth | **Tevékenység:**  Controll metódusok, attribútumok korrekciója. |
| 2018.05.11. 13:00 | 1,5 óra | Tolnai | **Tevékenység**:  Grafikus felületek, JPanelek és JFrame létrehozása, megvalósítása, felépítésük kitalálása. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 2018.05.11. 14:30 | 2 óra | Mátyás | **Tevékenység**:  Megvalósított Controller metódusok tesztelése, KeyboardEventHandler tesztelése. |
| 2018.05.12. 16:00 | 1 óra | Bertalan | **Tevékenység:** Új, grafikus osztályok implementálása. |
| 2018.05.12. 16:00 | 1,5 óra | Mátyás | **Tevékenység:** Segítség a Controller osztály hibajavításában. |
| 2018.05.12. 19:00 | 1 óra | Tolnai | **Tevékenység**:  Grafikus osztályok befejezése. |
| 2018.05.12. 21:30 | 0.5 óra | Bertalan | **Tevékenység**:  Apróbb javítások a megjelenítésben. |
| 2018.05.13. 15:00 | 1 óra | Bertalan  Tolnai | **Tevékenység:** Kód tesztelésének elkezdése, ezzel jelentkező hibák jelentése és megegyezés utáni javítása. |
| 2018.05.13. 16:00 | 1 óra | Mátyás | **Tevékenység**:  Dokumentáció elkészítése |
| 2018.05.13. 18:30 | 1 óra | Tolnai | **Tevékenység:** Tesztelés, fellépő hibák jelzése |
| 2018.05.13.  19:00 | 2 óra | Bertalan  Gurubi | **Tevékenység:** A tesztekben felmerült hibák javítása. |
| 2018.05.13. 22:00 | 1 óra | Gurubi  Horváth  Tolnai  Bertalan  Mátyás | **Tevékenység**:  Kód átnézése, dokumentáció javítása |