**2. Követelmény, projekt, funkcionalitás**

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 |

18. február 18.

1. **Követelmény, projekt, funkcionalitás**
   1. ***Bevezetés***
      1. **Cél**

A játék funkcióinak, felépítésének, működésének behatárolása, ezek egyértelművé tétele. Továbbá a projekt felépítésének és a követelmények tisztázása.

* + 1. **Szakterület**

A megrendelt szoftver egy szórakoztatásra szánt stratégiainak mondható számítógépes játék, ami nincs egy külön szakterületre szánva, csupán általános felhasználásra.

* + 1. **Definíciók, rövidítések**

**Architekturális kép –** A szoftver belső felépítését ábrázoló kép.

**Eclipse** – Fejlesztőkörnyezet.

**Git** – Verziókezelő rendszer.

**GitHub** – A Git verziókezelő rendszerre épülő internetes szolgáltatás.

**Háttértár -** Olyan számítógépes hardverelem, mely nagy mennyiségű adatot képes tárolni, és kikapcsolás után is megőrzi azokat.

**HSZK** - Hallgatói Számítógép Központ (BME).

**Java SE Development Kit (JDK)** – Egy Java platform, ami lehetővé teszi Java alkalmazások fejlesztését és telepítését.

**JRE8** – Java Runtime Environment, azaz a Java programok futtatásához szükséges környezet.

**Microsoft Word 2016 –** Szövegszerkesztő program.

**Platform** - Jól behatárolható jellemzőkkel rendelkező számítógépes hardver- vagy szoftver-környezet.

**StarUML** – Egy UML szerkesztő program.

**Szkeleton –** A program váza, amiről már látható a program váza, a megvalósítandó függvények, osztályok.

**UML** – (Unified Modeling Language) szabványos, általános célú modellező nyelv.

**Use-case** – Egy felhasználó és egy rendszer közötti meghatározott célt elérő interakció(k) leírása.

**Verziókezelő** – Egy olyan program, aminek a segítségével lehető válik az egyes fájloknak verziókkénti tárolása és visszanézése.

* + 1. **Hivatkozások**

Szoftver projekt laboratórium - <https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02> &

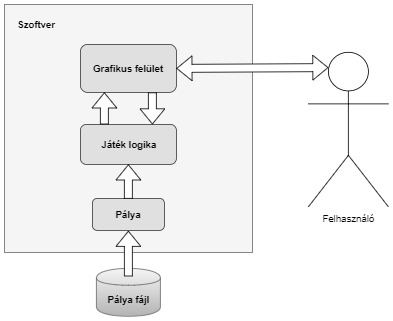
<http://devil.iit.bme.hu/~balage/projlab/>

* + 1. **Összefoglalás**

A dokumentumban megtalálható még:

* **Áttekintés** - A szoftver funkcióinak, illetve felépítésének ismertetése.
* **Követelmények** – A szoftverhez kapcsolódó követelmények ismertetése.
* **Lényeges use-case-ek** – Use-case leírások diagramokkal.
* **Szótár** – Tartalmazza a magyarázandó, szoftverrel kapcsolatos kifejezéseket.
* **Projekt terv**
* **Projekt napló**
  1. ***Áttekintés***
     1. **Általános áttekintés**

A szoftver legmagasabb szintű architekturális képe:



A Felhasználó a grafikus felület segítségével kap visszajelzéseket a szoftvertől, illetve a „Játék logika” a grafikus felületen keresztül válik irányíthatóvá.

A „Pálya” modul a felelős a pálya a Pálya fájlból való beolvasásáért, illetve azoknak a játék logika felé való továbbításáért.

A „Játék logika” szerepe nem kevesebb, mint az események vezérlése. Biztosítja, hogy a felhasználó által kiadott parancsok megfelelően menjenek végbe. A pálya pillanatnyi állapotát folyamatosan közli a grafikus felülettel. A pályán elhelyezett objektumokat (ládák, munkások, oszlopok, falak) a „Pálya” alrendszertől kéri le.

A szoftver mellett a háttértáron mindössze a pályát tároló fájl számára kell helyet biztosítani, hálózati kommunikációra/ erőforrásra nincs szükség.

* + 1. **Funkciók**

A program egy számítógépes játék, ami az ismert Sokoban játék alapjaira épül. A játék maga egy raktárépületben zajlik, melyben ládákat tárolunk. Ezeket a ládákat az ott lévő munkások rendezik kívánt helyekre. A játékosok ezeket a munkásokat irányítják, az ő feladatuk, és a játék célja is egyben, hogy a ládákat a megfelelő helyükre tolják.

A raktár padlója négyzet alakú egységekre van felosztva, melyek területe megegyezik. A raktár fallal van körülvéve, valamint a raktáron belül előfordulhatnak válaszfalak, illetve oszlopok is. Ezek helyzete mind fix, vagyis nem mozgatható. Így, a munkások mozgása és a ládák lehetséges helyzete be van határolva. A padló egységein állhat munkás vagy lehet láda. A ládák nem tolhatóak egymásra. A padló egyes elemei, vagyis az egységek, lehetnek speciálisak, mivel lehet rajtuk kapcsoló, illetve lyuk.

A raktár (vagyis a pálya) egy elemén egyszerre egy láda vagy munkás lehet. Tehát, egy mező lehet sima illetve speciális. Egy speciális mezőn vagy kapcsoló, vagy lyuk helyezkedik el, egyszerre a kettő nem lehet. A speciális mezőkre is érvényes, hogy egy munkás vagy egy láda tartózkodhat rajtuk. A pálya egy egységén ha fal, illetve oszlop áll, akkor az teljesen elfoglalja azt, más itt nem lehet.

A munkások a ládákat mozgathatják, úgy, hogy egy szomszédos mezőre tolhatják azt. A munkások csak szomszédos mezőre léphetnek (fel, jobbra, le, balra). Abban az esetben, ha a láda várható új helyén fal, oszlop van, akkor nem mozgatható a láda abba az irányba. Egy láda láda egy másikat el tud tolni, továbbá egy munkást is. Ha a munkás akit eltolna a láda falba, oszlopba, nem eltolható ládába ütközne akkor meghal, így eltűnik a pályáról. Ezeknél a tolásoknál az irányok nem változnak. Egy munkás, direkten egy másikat nem tud eltolni. Ezek alapján egy munkás egy egész ládasort el tud tolni, ha az utolsó a sorban eltolható, vagyis nem ütközne falba, mert ekkor abba az irányba nem eltolható ládaként viselkedik a tolni kívánt láda. Egy ilyen sornak a speciális esete, amikor a sorban munkás, vagy munkások is állnak a ládák között (tehát munkás munkással direkten nem áll egymás mellett). Ebben az esetben is a sor, ha eltolható akkor, úgy viselkedik mintha csak ládákból állna. Azonban, ha a sor legutolsó eleme, legyen az munkás vagy láda, nem eltolható akkor, a sorban lévő összes munkásra láda tolódik, így meghal. Ezek alapján ha egy láda bekerül egy falak által kialakított sarokba, azt onnan többet semmilyen módon nem lehet eltolni. Az az eset, hogy két munkás egyszerre toljon egy ládát nem állhat fent, mert valamelyik mindenképp előbb kezdeményezte a láda tolását.

Amennyiben egy olyan mezőre tolódik láda vagy munkás amin lyuk van, akkor leesik és eltűnik, vagyis ha munkás, akkor meghal. Némelyik lyukat tartalmazó mező csak abban az esetben viselkedik speciális mezőként, ha a hozzátartozó kapcsoló épp aktiválva van, egyébként sima mezőként viselkedik, ilyen hozzátartozó kapcsolóból egy van. Egy kapcsolót úgy lehet aktiválni, ha az őt tartalmazó mezőre ládát tolunk. Ekkor a kapcsoló végig aktív, mindaddig míg a láda le nem kerül róla, vagyis, ha egy munkás eltolja róla. Amint a láda lekerül a kapcsolóról akkor a kapcsoló kikapcsol, azaz a hozzátartozó lyuk ismét sima, átlagos mezőnek tűnik. Fontos, hogy a kapcsolót munkás nem tudja kapcsolni, csak láda. Egy ilyen átmenetileg sima mezőként viselkedő, speciális lyukat tartalmazó mezőn láda vagy munkás állhat. Így, előfordulhat olyan, hogy ekkor a hozzá tartozó kapcsolót valaki aktiválja. Ebben az esetben az adott munkás (vagy láda) meghal (leesik).

A munkás saját hibájából elkövetett halála, és a más által elszenvedett halála között nincs lényegi különbség.

A pályán található egy speciális rész (néhány mezőből álló), ahova a ládákat tolni kell. Ha egy láda erre a részre kerül, akkor azt utána onnan nem lehet eltolni. Ha egy játékos egy ládát a helyére tol akkor pontot kap.

A játék töb esetben véget érhet. Ilyen az, amikor már nincs több olyan láda amit a kijelölt részre lehet tolni (elfogytak a helyek vagy a megmaradt helyeket ládák blokkolják). Továbbá véget ér ha minden játékos meghal. A munkások egymással versenyeznek a játék során. A játék végén az a játékos nyer, aki a legtöbb ládát a helyére tolta, tehát a legtöbb pontja van, és még életben van. Ha minden játékos halott, akkor nincs nyertes.

* + 1. **Felhasználók**

A játék bármiféle előképzettség nélkül könnyedén megérthető és játszható, amennyiben a játékosok értelmezni tudják a szótárban ill. a 2.2.2 részben leírtakat.

* + 1. **Korlátozások**

A megrendelők (oktatók) által kiírt specifikáció megköveteli, hogy a program fusson a HSZK gépein, amelyeken a JRE 1.8 környezet van telepítve. Ennek megfelelően a korlátozás az, hogy a fejlesztés során csak a standard JDK 1.8 könyvtárkészletet lehet felhasználni.

* + 1. **Feltételezések, kapcsolatok**

<https://www.iit.bme.hu/targyak/BMEVIIIAB02> &

<http://devil.iit.bme.hu/~balage/projlab/> -Feladat kiírása (a megrendelés részletei, követelményei)

* 1. ***Követelmények***
     1. **Funkcionális követelmények**

Az alkalmazott prioritás jelölések magyarázata:

* **alapvető:** A feladat teljesítéséhez elengedhetetlen részek, funkciók, ezeket a leírása a feladatnak, vagyis a megrendelő igényei egyértelműen meghatározzák.
* **fontos:** Azon funkciók, részek melyek a feladat leírásában, nem, vagy nem egyértelműen szerepeltek, azonban a kiegészített funkcióleírás szerves részei, alappillérei.
* **opcionális:** Azon funkciók, részek, melyek a feladat leírásában nem szerepeltek, annak kibővített specifikációja szempontjából nem lényegesek, de a kész működést meghatározhatják és befolyásolhatják.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Use-** **case** | **Komment** |
| F1 | A raktár padlója négyzetekre van osztva | bemutatás | alapvető | feladatleírás | View Warehouse | 32x24-es |
| F2 | A raktárnak falai és oszlopai vannak | bemutatás | alapvető | feladatleírás | View Warehouse |  |
| F3 | A ládák a négyzetekkel megegyező alapterületűek | bemutatás | alapvető | feladatleírás | View Warehouse |  |
| F4 | A ládák eltolhatók | bemutatás | alapvető | feladatleírás | Control Worker |  |
| F5 | A ládák csak a szomszédos négyzetre kerülhetnek | kiértékelés | alapvető | feladatleírás | View Warehouse |  |
| F6 | A ládák a falakon és az oszlopokon nem tolhatók át | bemutatás | alapvető | feladatleírás | Control Worker, View Warehouse |  |
| F7 | A ládák el tudják tolni egymást | bemutatás | alapvető | feladatleírás | View Warehouse |  |
| F8 | A ládák nem nyomhatók össze | bemutatás | alapvető | feladatleírás | View Warehouse |  |
| F9 | A játékosok a raktárban dolgozókat irányítják | bemutatás | alapvető | feladatleírás | Control Worker |  |
| F10 | A raktárban töen dolgoznak, így több játékos is játszhat | bemutatás | alapvető | feladatleírás | Control Worker, View Warehouse |  |
| F11 | A munkás nem tud falakon és oszlopokon átlépni | bemutatás | alapvető | csapat | Control Worker |  |
| F12 | A munkás nem tud egy mezőre lépni ha ott már tartózkodik egy másik munkás | bemutatás | fontos | csapat | Control Worker |  |
| F13 | A láda a szomszédos mezőre tolja a munkást | bemutatás | alapvető | feladatleírás | View warehouse |  |
| F14 | Ha a munkás nem tud eltolódni, meghal | bemutatás | alapvető | feladatleírás | View Warehouse |  |
| F15 | A padlón néhol lyukak találhatók | bemutatás | alapvető | feladatleírás | View Warehouse |  |
| F16 | A lyukra ládát tolva a láda leesik | bemutatás | alapvető | feladatleírás | View Warehouse |  |
| F17 | A lyukra lépve a játékos leesik és meghal | bemutatás | alapvető | feladatleírás | Control Worker |  |
| F18 | Vannak lyukak melyek csak egy kapcsoló lenyomása esetén viselkednek lyukként | bemutatás | alapvető | feladatleírás | Control Worker, View Warehouse |  |
| F19 | Ha a kapcsolón láda áll a kapcsoló életbe lép, játékos esetén nem | kiértékelés | alapvető | feladatleírás | View Warehouse |  |
| F20 | Egy kapcsoló csak egy lyukhoz tartozik | bemutatás | fontos | csapat | View Warehouse |  |
| F21 | A cél a ládák előírt helyre való tolása | bemutatás | alapvető | feladatleírás |  |  |
| F22 | A játék véget ér, ha az összes láda a helyén van, vagy nem lehet további ládát mozgatni | bemutatás | alapvető | feladatleírás |  |  |
| F23 | Az nyer, aki a legtöbb ládát a helyére tolta és még életben van | bemutatás | alapvető | feladatleírás |  |  |
| F24 | Ha a játék véget ér visszalép a menübe | bemutatás | fontos | csapat |  |  |
| F25 | Menü az előre meghatározott pályák választásához | bemutatás | opcionális | csapat | Choose level |  |
| F26 | Kijelző, hogy melyik játékos hány dobozt tolt a helyére | bemutatás | opcionális | csapat | View Warehouse |  |
| F27 | A játékos ki tud lépni az alkalmazásból | bemutatás | fontos | csapat | Exit Game |  |
| F28 | A munkás nem tud fix ládán átlépni | bemutatás | fontos | csapat | Control Worker |  |
| F29 | Egy munkás fel, le, jobbra, balra tud lépni | bemutatás | fontos | csapat | Control Worker |  |

* + 1. **Erőforrásokkal kapcsolatos követelmények**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Komment** |
| R1 | Git | nincs | alapvető | csapat | Verziókezelő |
| R2 | GitHub | nincs | alapvető | csapat | Tárhely |
| R3 | Java SE Development Kit | nincs | alapvető | csapat |  |
| R4 | Eclipse | nincs | opcionális | csapat | IDE |
| R5 | StarUML | nincs | opcionális | csapat | UML szerkesztő |
| R6 | Microsoft Word 2016 | nincs | opcionális | csapat | Szövegszerkesztő |
| R7 | 1024\*768 felbontású kijelző | nincs | alapvető | csapat |  |
| R8 | egér és billentyűzet | nincs | alapvető | csapat |  |
| R9 | Java Runtime Environment 8 | nincs | alapvető | csapat |  |
| R10 | HSZK-ban található számítógépekkel egyező vagy nagyobb teljesítményű számítógép | nincs | alapvető | csapat |  |

* + 1. **Átadással kapcsolatos követelmények**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Komment** |
| A1 | Szkeleton átadás | bemutatás | alapvető | feladatleírás | március 12. |
| A2 | Prototípus átadás | bemutatás | alapvető | feladatleírás | április 9. |
| A3 | Grafikus változat átadás | bemutatás | alapvető | feladatleírás | május 1. |
| A4 | A kész programot egyszerűen, önérthetően, végzetes hiba nélkül lehessen használni. | bemutatás | fontos | csapat | május 18. |

* + 1. **Egyéb nem funkcionális követelmények**

Nincsenek egyéb nem funkcionális követelmények.

* 1. ***Lényeges use-case-ek***
     1. **Use-case leírások**



|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Choose level |
| **Rövid leírás** | A játékos kiválaszthatja a kívánt pályát |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A játékos a menüben az egérrel kiválasztja a kívánt pályát. |

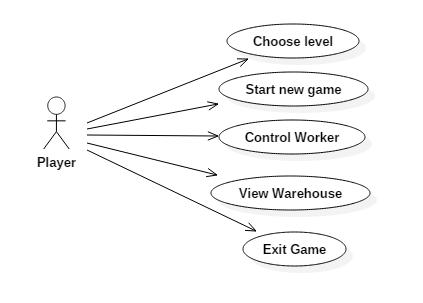
|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Start new game |
| **Rövid leírás** | A játékos az egérrel tud a menüben navigálni. |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A játékos a menüben az egérrel kiválasztva elindíthat egy új játékot. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Control Worker |
| **Rövid leírás** | A játékosok tudják irányítani a munkásokat. |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A megfelelő gombokkal a játékosok irányítják a munkásokat.    1. A munkások a ládákat tolják.       1. A munkás el tudja tolni a ládát       2. A munkás nem tudja eltolni a ládát    2. A munkás nem tud egy mezőre lépni ha ott már tartózkodik munkás.    3. A munkás nem tud falakon és oszlopokon átlépni    4. Lyukra lépve a munkás leesik, meghal. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Exit Game |
| **Rövid leírás** | A játékos az egérrel a megfelelő helyre kattintva ki tud lépni az alkalmazásból. |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A játékos az egérrel a megfelelő helyre kattintva ki tud lépni az alkalmazásból. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | View Warehouse |
| **Rövid leírás** | A játékos megtekintheti a raktár épületet. |
| **Aktorok** | Player |
| **Forgatókönyv** | 1. A játékos megtekintheti a raktárépületet. |

* + 1. **Use-case diagram**



* 1. ***Szótár***

**akadályba ütözik - ?**

**alapterület** - Az adott elem mérete.

**dolgozó** - Szinonima a munkásra. (lsd. munkás)

**elem** - A játékban megjelenő dolgok összefoglaló neve.

**eltolható** - A munkások képesek mozgatni.

**eltolódás** - Egy másik elem miatt bekövetkezett lépés.

**előírt hely** - Egy előre meghatározott mező, ahova ládát el kell juttatni.

**fal** - A pálya egy olyan eleme, ami nem mozgatható. Ez határolja a pályát.

**hely** - A mező szinonimája. (lsd. mező)

**játék elvesztése** - A játék befejezésénél bekövetkező, egy lehetséges kimenetel. Akinek a munkása meghal, a játékot elveszti.

**játék megnyerése** - A játék befejezésénél bekövetkező, egy lehetséges kimenetel. Az nyeri akinek a munkásának a legtöbb pontja van.

**kapcsoló** - Egy olyan elem aminek lehet az állapotát változtatni (ki- és bekapcsolt).

**kapcsoló életbe lép** - A kapcsoló állapota megváltozik.

**leesik** - Eltűnik a pályáról.

**lyuk** - Olyan mező amire ha rákerül valami, az leesik.

**lyukhoz tartozik** - Az adott lyukat irányítja.

**láda** - A játékban található elem, ezeket tologatják a munkások.

**láda a helyén van** - A láda már a neki előre meghatározott mezőn van.

**lép** - A munkás egyik mezőről átkerül a másikra.

**mező** - A raktár, tehát a pálya egysége, ilyenekből épül fel.

**munkás meghal** - Az adott munkás szereplő eltűnik a pályáról.

**munkás** - A játékosok által irányított elem, szereplő.

**négyzet** - A mező szinonimája. (lsd. mező)

**oszlop** - A pályát határoló falhoz nem csatlakozó, egy mező alapterületű fal.

**padló-?**

**pálya** - Ahol a játék játszható, egy raktárt szimulál.

**raktár** - Egy raktárépületet szimulál, maga a játék végig itt folyik.

**szomszédos négyzet** - Olyan négyzet melynek egyik oldala közös az adott négyzettel.

**válaszfal** - A pályát határoló falhoz csatlakozó falrész.

* 1. ***Projekt terv***
     1. ***Lépések, határidők***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sorszám** | **Lépés** | **Jelleg** | **Határidő** |
| **1.** | Követelmény, projekt, funkcionalitás | dokumentáció | Február 19. |
| **2.** | Analízis modell kidolgozása 1. | dokumentáció | Február 26. |
| **3.** | Analízis modell kidolgozása 2. | dokumentáció | Március 5. |
| **4.** | Szkeleton tervezése | dokumentáció | Március 12. |
| **5.** | Szkeleton | szoftver | Március 19. |
| **6.** | Prototípus koncepciója | dokumentáció | Március 26. |
| **7.** | Részletes tervek | dokumentáció | Április 9. |
| **8.** | Prototípus | szoftver | Április 23. |
| **9.** | Grafikus felület specifikációja | dokumentáció | Május 2. |
| **10.** | Grafikus változat | szoftver | Május 14. |
| **Összefoglalás** |  |  | **Május 18.** |

* + 1. ***Beosztások***

A csapat alapvetően azonos képességű tagokból áll, így az egyes feladatok típusuk szerint nem lesznek kifejezetten szétosztva. Mindenki végez mindenfajta feladatot. Ez előnyt jelent egy csapattag esetleges ideiglenes kiesésénél, hiszen ekkor más átveheti a feladatát.

***Mátyás Gergely (Csapatvezető)***

**Feladatok (általános):** tervezés, modellezés, dokumentáció, fejlesztés, tesztelés

**Feladatok (posztból adódó):** csapat irányítása, csapat összehangolása, esetleges viták eldöntése, kapcsolattartás az oktatókkal, csapat egy személyként való alap képviselése

***Bertalan Bálint***

**Feladatok (általános):** tervezés, modellezés, dokumentáció, fejlesztés, tesztelés

**Feladatok (posztból adódó):** feladatrész megoldások összeállítása, megoldások ellenőrzésének irányítása, dokumentációk készítésének irányítása

***Gurubi Barnabás***

**Feladatok (általános):** tervezés, modellezés, dokumentáció, fejlesztés, tesztelés, naplózás

**Feladatok (posztból adódó):** kommunikáció irányítása, megbeszélések szervezése, konzultációkra való felkészülés szervezése, segéd- és háttéranyagok összeállítása

***Horváth Ákos***

**Feladatok (általános):** tervezés, modellezés, dokumentáció, fejlesztés, tesztelés, naplózás

**Feladatok (posztból adódó):** fejlesztés irányítása, naplózás irányítása

***Tolnai Márk***

**Feladatok (általános):** tervezés, modellezés, dokumentáció, fejlesztés, tesztelés

**Feladatok (posztból adódó):** tesztelés irányítása, dokumentációellenőrzés, ütemezés irányítása

* + 1. ***Erőforrások***

|  |  |
| --- | --- |
| **ERŐFORRÁS (TÍPUS)** | **MEGOLDÁS** |
| Internet (technikai) | Otthoni internetelérés |
| Humánerőforrás (emberi) | Csapat tagjai |
| Számítógépek (technikai) | Egyéni, saját |
| Papír (anyag jellegű) | Közös beszerzés |
| Nyomtatás (technikai) | Csapatszintű, saját |
| Megbeszélési hely (egyéb) | Csapatszintű, saját |
| **Idő** | **Végtelen** |

* + 1. ***Eszközök és technikák***

**Használt szoftverek**

* Eclipse
* Microsoft Office
* Google Docs
* GitHub Desktop
* Git GUI, Bash, CMD
* Messenger
* StarUML
* MS Paint

**Szolgáltatások**

* GitHub
* Microsoft OneDrive
* Google Drive
* GMail
* draw.io

**Technikák**

Az alapkoncepció, hogy hetente hasonló tervezési és fejlesztési folyamatokat visz véghez a csapat (a feladat jellegéből adódóan). A beadások hétfőn történnek, ezáltal az új feladat átnézése és átgondolása hétfőnként kezdődik. A szerdai konzultációs alkalomra, a feladat megoldása már elkezdődik, tervezés szinten. Heti fix csapatgyűlés van szerda este, itt készül az adott heti beosztása a feladatnak. Itt minden fontos adott megoldási kérdést megvitatunk és eldöntünk. A feladat felosztása változó annak konkrét tartalmától függően, történhet egyéni de lehet kétfős csapatokba osztva is (valaki két csapatban van). Minden részfeladatot mindenkinek legkésőbb szombat 18:00 órára el kell hogy készítsen, szombat este kezdődik a közös hibakeresés, átgondolás. Vasárnap a végső csiszolások, javítások, dokumentációszerkesztés és nyomtatás történik.

A folyamatos kommunikáció interneten keresztül történik (pl. Facebook chat, email, stb…). A fix csapatgyűlésen kívül, személyes találkozásokra is van mód (nem feltétlen csapatszintű). A dokumentumok megosztása OneDrive és GDrive segítségével történik, (már nem elvileg) továbbá verziókezelésre Git, GitHub használatával kerül sor. A fejlesztést Eclipse fejlesztőkörnyezetben végezzük Java nyelven. Az UML modellek elkészítése StarUML programmal történik. Egyéb ábrák készítésére a Paint-et illetve a draw.io-t használjuk. A dokumentáció írása Microsoft Word-ben és Google Docs-ban történik.

Mindenkinek, minden előállított forráskódhoz és elkészített dokumentációhoz teljes hozzáférése van, továbbá az alkalmazott technikák lehetővé teszik, hogy mindenki az adott dokumentum, illetve forráskód legfrissebb verzióján dolgozzon.

* 1. ***Napló***

*[A napló tartalmazza az előző beadás óta eltelt időszak történéseit időrendben. A naplóból egyértelműen ki kell derülnie, hogy az egyes anyagrészeket ki és mennyi idő alatt készítette.*

*A napló bejegyzésekből áll. Minden bejegyzésnek tartalmaznia kell:*

* *a történés kezdetének időpontját, nap-óra pontossággal*
* *a történés időtartamát, óra felbontással*
* *a szereplő(k) nevét (Kérjük a szereplők VEZETÉKNEVÉT használni)*
* *a tevékenység leírását.*

*Amennyiben a tevékenységben több szereplő vesz részt, akkor az a tevékenység csak értekezlet lehet, amelynek az eredményei DÖNTÉSEK. A döntéseket precízen meg kell szövegezni (Pl.: Az X objektum Y és Z metódusainak kódját W készíti el Q határidőre).*

*Ha a bejegyzés egyetlen személyhez kötődik, akkor meg kell adni, hogy a tevékenység milyen dologra irányul. A dolog a feladat kapcsán elkészítendő termék, amelynek a (esetleg korábban) beadott anyagban megtalálhatónak kell lenni.*

*A naplóbejegyzés felbontásának egysége szöveges, rajzos anyag esetében az ábra, diagram, vagy kb. fél-egy oldalnyi szöveg. Kódban az egység a metódus. (Pl.: A 3. ábrán látható szekvencia-diagram kidolgozása, vagy az X objektum Y és Z metódusainak kódolása és belövése.)]*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevők** | **Leírás** |
| 2010.03.21. 18:00 | 2,5 óra | Horváth  Németh  Tóth  Oláh | Értekezlet.  Döntés: Horváth elkészíti az osztálydiagramot, Oláh a use-case leírásokat. |
| 2010.03.23. 23:00 | 5 óra | Németh | Tevékenység: Németh implementálja a *Kukac* osztály *eszik* és *maszik* metódusát. |
| … | … | … | … |