

Dokumentáció

Bodor Zoltán, Hack János, Nagy Márton, Pető Bence

2013. november 21.

Tartalomjegyzék

1. Követelmény Feltárás	2
1.1. Célkitűzés, projektindító dokumentum	2
1.2. Szakterületi fogalomjegyzék	3
1.3. Használatieset-modell, funkcionális követelmények	3
1.4. Szakterületi követelmények	6
1.5. Nem funkcionális követelmények	6
2. Tervezés	7
2.1. Program architektúrája	7
2.2. Osztálymodell	7
2.2.1. View	7
2.2.2. Model	7
2.2.3. ViewModel	11
2.3. Dinamikus működés	11
2.4. Felhasználó-felület modell	11
2.5. Részletes programterv	11

1. fejezet

Követelmény Feltárás

a fajok részletes leírását tartalmazó txt tartalom valahova sztem ide kell de nem tudom pontosan hova

1.1. Célkitűzés, projektindító dokumentum

A szoftver egy egy számítógépnél játszható körökre osztott startégiai játék lesz. A megrendelő elvárja a játéktól, hogy több ember, legalább kettő, képes legyen egymás ellen játszani. A felhasználó szeretne a játékban a saját választott nevével játszani. A játék egy pályán játszódik, ahol a játékosok különböző egységekkel rendelkeznek. A játék célja a másik játékos egységeinek legyőzése, vagy a pályán megtalálható pénzbeviteli források teljes uralma. A megrendelő további az alap játékon túli feature-öket is szívesen látna az idő és erőforrás mennyiségétől függően. Ezek a következők lennének:

- Saját pályák készítésének lehetősége.
- A megkezdett játékok elmentése, valamint visszatöltése.
- Játékos ranglétra, amin a legjobb 10 játékos látszik elért pont alapján.
- Csata közbeni súgó, amin meg tudja nézni egy egységek részletes leírását és a részletes játék szabályokat.
- Játék gépi játékos ellen, valamint 2 vs 2, hogy több ismerősével is játszhasson.

1.2. Szakterületi fogalomjegyzék

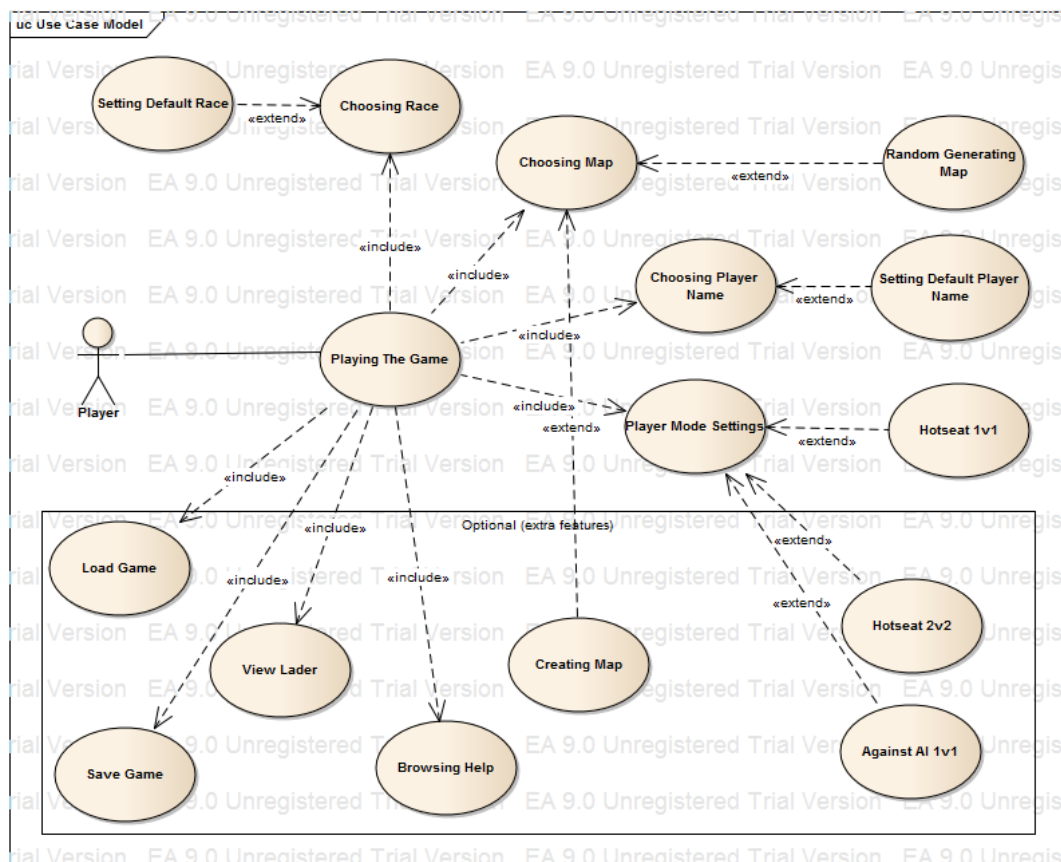
- **Hotseat:** Egy számítógép előtti, egy billentyűzettel és egerrel játszható, többjátékos mód.
- **Race:** A játékban használható fajok.
- **Lader:** A játékos ranglétra, itt szerepelnek a legjobb játékosok.
- **Körökre osztott stratégia:** A játék körökből áll, egy kör egy játékos összes lépését jelenti a tovább adásig a másik játékosnak.

1.3. Használatieset-modell, funkcionális követelmények

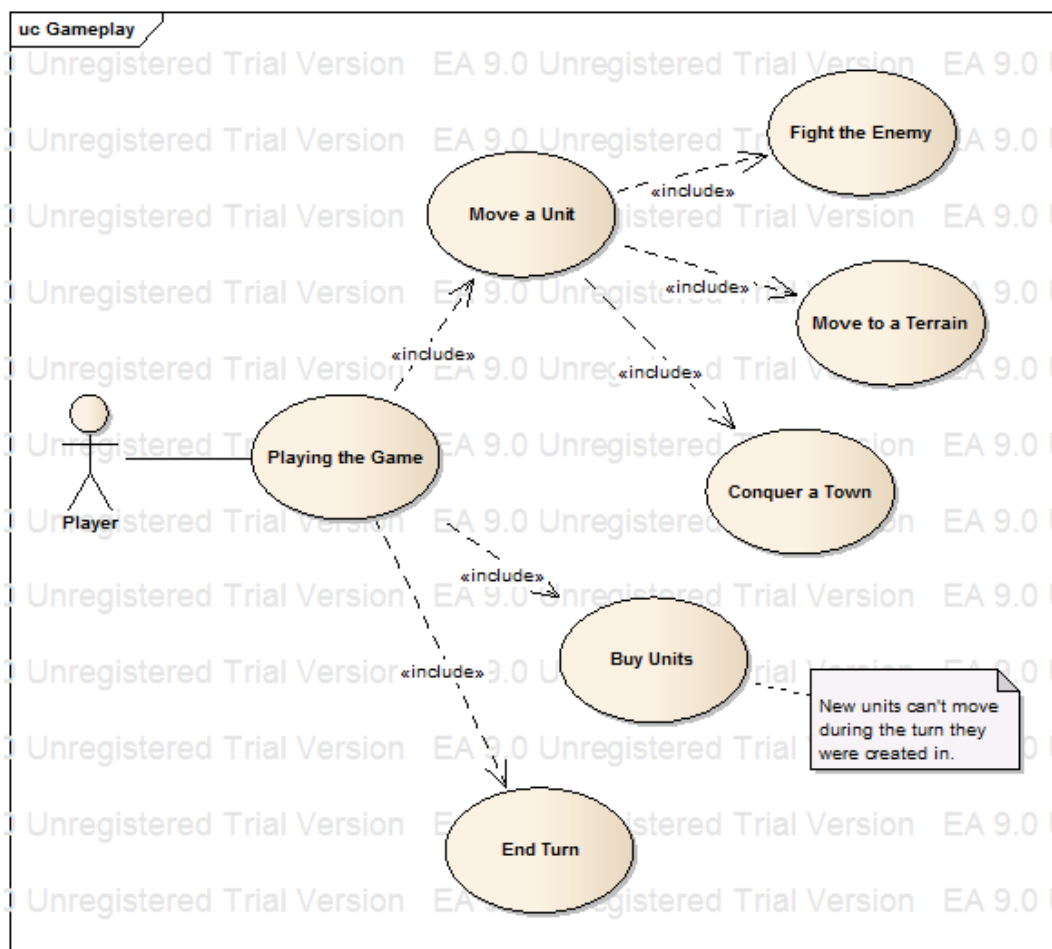
A Szoftver alapvető célja a játék. A Játék alapértelmezett eseben egy számítógép előtt ülő két emberek között zajlik. A játékosok választhatnak maguknak nevet a játék megkezdése előtt, ha nem választanak a játék az alapértelmezett neveket használja majd (Player1, Player2), amivel később a játékban hivatkozunk rájuk. A játékosok a nevük megválasztása után választhatnak az előre elkészített pályák közül, valamint random is generáltathatnak pályát, amin játszani fognak. A pálya kiválasztása után minden játékosnak lehetősége nyílik a játszani kívánt faj kiválasztására. Ezután megkezdődhet a játék.

A felhasználó továbbá extra featureként szívesen látná a következő dolgokat:

- Saját pályák készítésének lehetősége.
- A megkezdett játékok elmentése, valamint visszatöltése.
- Játékos ranglétra, amin a legjobb 10 játékos látszik elért pont alapján.
- Csata közbeni súgó, amin meg tudja nézni egy egységek részletes leírását és a részletes játék szabályokat.
- Játék gépi játékos ellen, valamint 2 vs 2, hogy több ismerősével is játszhasson.



1.1. ábra. Használatieset-modell



1.2. ábra. Játékmenet használatieset-modell

1.4. Szakterületi követelmények

1.5. Nem funkcionális követelmények

- A játék legyen könnyen átlátható, és használata a gyorsan tanulható.

2. fejezet

Tervezés

2.1. Program architektúrája

A program három fő komponensből tevődik össze melyek az MVVM (Model-View-ViewModel) minta alap elemei. A kapcsolatok az egyes komponensek között a tervmintának megfelelően a következők:

- **Model:** Az üzleti logika – a játék eseményeinek kezelése, számítások stb. – ebben a komponensben található. Ide kerül minden a játék logikai működéséért felelős osztály.
- **View:** Minden a megjelenítéssel kapcsolatos osztály, a különböző megjelenítendő sémák osztályai.
- **ViewModel:** A View és Model komponest köti össze, az ide tartozó osztályok felelősek a két tétel együttműködésért, semilyen számítást végző osztályt vagy felületi elemet nem tartalmazhat.

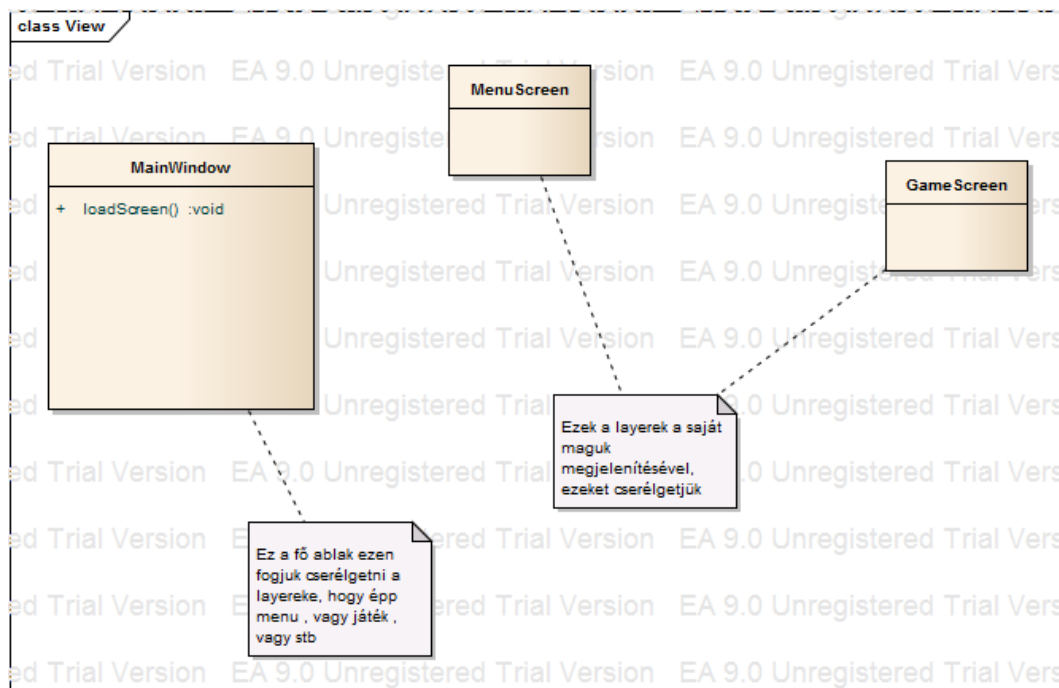
2.2. Osztálymodell

2.2.1. View

2.2.2. Model

A Model névtér tartalmazza a játék logikájához szükséges osztályokat. Itt tároljuk az aktuális játékállást, a térképet, a játékosok egységeit stb.

Gyakorlatilag egy kiszolgáló, egyetlen példány létezik belőle (singleton), minden adatbáziskérés vagy háttéradat-módosítás itt történik. Van néhány



2.1. ábra. View Osztálydiagram

funkció, ami visszaad értéket a ViewModelnek, a többi csak frissíti az adatokat amik hozzá vannak kötve a ViewModelen keresztül a Viewhoz, és ha frissülnék szól a Viewnak, ami mindent lefrissít a változtatásoknak megfelelően.

Unit

A Unit osztály írja le az egységeket. Az egység három különböző faj lehet, mindegyik három szintű lehet. A Unit osztályból mindig az összes létező egység számával megegyező példány létezik. Feladata egy adott egység tulajdonságainak tárolása.

A tulajdonságokat property-kben tároljuk, amiket getterrel és setterrel érünk el.

A fajokat egy felsoroló típus írja le. A faj három féle lehet: ELF/HUMAN/ORC.

Minden fajon belül négy típusú egységet hozhatunk létre. Ennek tárolására is egy felsorolási típust használunk, melynek elemei: ATTACKER/DEFENDER/SUPPORTER/SCOUT.

A konstruktor a fenti két paraméter segítségével hozza létre az egységeket a megfelelő tulajdonságokkal.

A `MoveUnit` metódus felelős az egység elmozdításáért. Paraméterül az új helyet és a mozgás költségét kapja. Ha a mozgás költsége nagyobb, mint a rendelkezésre álló mozgáspont, az egység helyben marad, egyébként elmozdul a megadott helyre. Visszatérési értéke igaz, ha a mozgás sikerült, egyébként hamis.

A `HealUnit` metódus "gyógyítja" az egységeket. Paraméterül egy egész számot kap, ennyivel kell növelni az egység életerejét.

A `LevelUp` függvény felelős az egységek szintlépéséért. Meghívásakor az egység megfelelő tulajdonságai megnöveli.

Game

A `Game` osztályhoz fut be minden kérés, ő a `Model` lelke, ellenőrzi a kívánt műveletek (lépések stb.) érvényességét, frissíti a térképen lévő egységeket, mezőket, magát a térképet, amely változtatásokról a `View` értesül.

Képes a játék állásának minden összetevőjét közvetlenül vagy közvetetten elérni, bizonyos dolgokat önmaga is tárol a játékállásról.

Adattagjai:

- *currentPlayer*: A játékban soron lévő játékos. A jelenlegi játékállásban a következő lépés csak számára engedélyezett; ha más próbál lépni, az nem megengedett művelet.
- *mapHandler*: A `Game` ezen az osztályon keresztül lép kapcsolatba a térképpel, hiszen ő felelős a térkép kezeléséért: generálás, mentés, betöltés.
- *players*: A játékosok listája. A `Game` őket arra használja, hogy pl. az adott lépést képes-e a játékos a meglévő pénzével, fájával stb. megtenni. A `Game` rajta keresztül látja a `Unit`okat is.
- *resourceHandler*: A `Game` ezt az osztályt használja a bináris adatok, és az adatbázisban tárolt adatok betöltésére.
- *turn*: A jelenlegi kör száma.

Metódusai:

- *newGame()*: A játék elején hívódik meg, durván egy logikai konstrukciónak is tekinthető. Létrehozza a játék elején szükséges objektumokat, beállítja a játékosok, egységek stb. alapértelmezett értékeit.

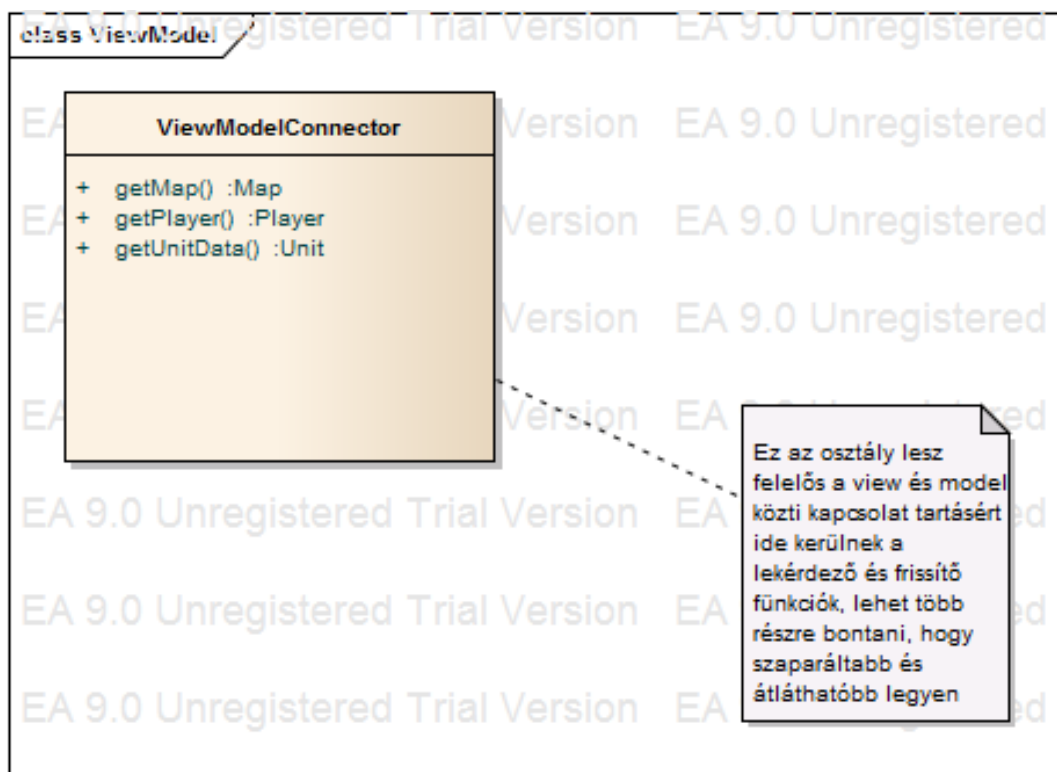
- *loadGame()*: Betölt egy korábban elmentett játékállást. Létrehozza a szükséges objektumokat, beállítja az értékeket, a MapHandler-rel regeneráltatja a térképet stb.
- *saveGame()*: Menti a jelenlegi játékállást úgy, hogy később betölthető legyen, ld. *loadGame()*.
- *gameOver()*: A játék végén hívódik meg, durván egy logikai destruktornak is tekinthető. Elvégzi a játék végén fontos teendőket; pl. frissíti a Lader-t, felszabadítja az erőforrásokat stb.
- *endTurn()*: Minden kör végén hívódik meg. A teljesítmény alapján a játékosok pénzt kapnak, illetve az egységek száma alapján zsoldot fizetnek.
- *moveUnit()*: Az egységek mozgatásához használt metódus. A mozgással lehet falvat foglalni, az ellenséggel harcolni, vagy egyszerűen másik mezőre lépni. Ezek mindegyike másféleképp befolyásolja az egységek tulajdonságait.
- *buyUnit()*: Egységek vásárlásakor hívott metódus. Létrehozza az új egységet, és lehelyezi a térkép speciális részére, a játékos kezdőterületére.

2.2.3. ViewModel

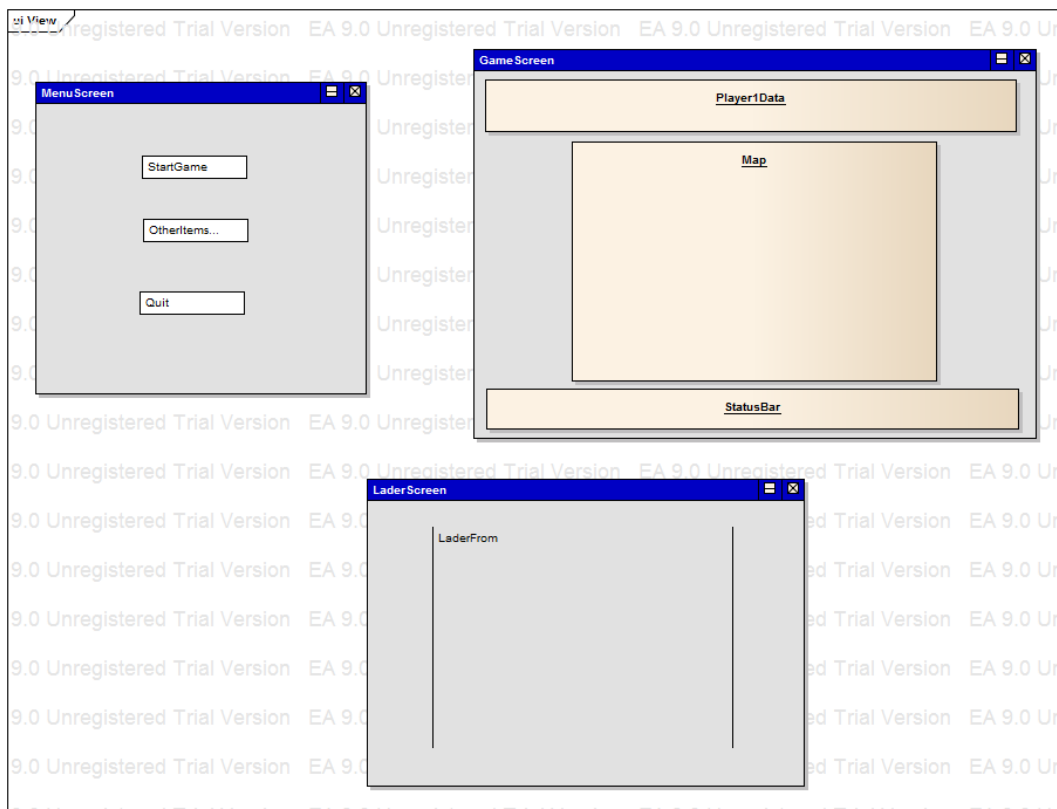
2.3. Dinamikus működés

2.4. Felhasználó-felület modell

2.5. Részletes programterv



2.4. ábra. ViewModel Osztálydiagram



2.5. ábra. Felület Tervek