

2. Követelmény, projekt, funkcionalitás

7 – bajaok

Konzulens:

Dobos-Kovács Mihály

Csapattagok

| | | |
|---------------------------|--------|-----------------------------|
| Tóth Gergő | IZN26S | tothgergo001@gmail.com |
| Bereczki Máté | M975OK | mate.bereczki0129@gmail.com |
| Schweitzer András Attila | TLEIB5 | schweitzeraa16@gmail.com |
| Lenner András Tibor | L6KOH4 | lenner.andras@edu.bme.hu |
| Hubai Rajmund Szilveszter | CQKFI2 | hubairajmund0507@gmail.com |

2024.02.23.

2. Követelmény, projekt, funkcionalitás

2.1 Bevezetés

2.1.1 Cél

A dokumentum célja, hogy részletesen ismertesse a "A Logarléc" nevű szoftverprojekthez kapcsolódó követelményeket, elvárásokat és magát a projekt jellegét.

2.1.2 Szakterület

A tervezett játékszoftver célja a szórakoztatás. Egy izgalmas, szellemes játék, ahol a stratégiai gondolkodás és a kreativitás vezet a győzelemhez! A szoftver segít fejleszteni a felhasználók csapatmunkáját és logikáját a játékban levő különböző akadályok leküzdésével.

2.1.3 Definíciók, rövidítések

UML - Unified Modelling Language

USE-CASE – Használati eset

JDK - Java Development Kit

UI – User Interface

2.1.4 Hivatkozások

A specifikáció alapjául szolgáló feladatleírás: <https://www.iit.bme.hu/file/11582/feladat>

2.1.5 Összefoglalás

2.2: A projektfeladat általános és részletes áttekintése, a körülmények ismertetése

2.3: A követelmények leírásai, leszögezése

2.4: A szoftverben megvalósítandó use-case-ek ismertetése és ábrázolása diagramon

2.5: Szótár a leírásban és a követelményekben a hétköznapiaktól eltérő szavakról

2.6: Tartalmazza a projekt végrehajtásának lépéseit

2.7: Tevékenységek naplózása

2.2 Áttekintés

2.2.1 Általános áttekintés

"A Logarléc" a Műegyetem Központi épületének alagsorában játszódik, ahol mérnökhallgatóknak kell fellelniük Logarléc nevű ereklyét. A labirintus szobái tele vannak különböző megpróbáltatásokkal, például mérgező gázokkal, és oktatókkal, akik megpróbálják megakadályozni a küldetést. A hallgatók tranzisztorokkal, más-más különböző tárgyakkal és stratégiával küzdenek azért, hogy elérjék a céljukat. A szobák egyedi tulajdonságokkal rendelkeznek, néha összeolvadnak vagy elosztódnak, és a játékosoknak együttműködve kell navigálniuk a labirintuson. A felhasználók interaktálni tudnak tárgyakkal, oktatókkal, szobákkal és azok ajtajaikkal, valamint azok is tudnak hatni rájuk. Ezeket az interakciókat a megalkotott interfészen keresztül jönnek létre. A játékot egyszerre több játékos tudja játszani, akik a hallgatókat vezérlik, hogy megadott időn belül sikerüljön magukhoz venni a Logarlécet. Az oktatók nem játszható karakterek, akik a hallgatókat – céljuk elérésében – próbálják megakadályozni.

2.2.2 Funkciók

A játék alapvetően a BME Központi épület alagsorában lévő elképzelt labirintusban játszódik. A felhasználók hallgatókat irányíthatnak a játék során, akiknek a céljuk, hogy megszerezzék a Logarlécet. A labirintusban az oktatók próbálják megakadályozni őket abban, hogy sikerrel járjanak. Az oktatók kegyetlenül elveszik a hallgatóknak a lelkeit, akik ezáltal kibuknak az egyetemről – ekkor a játék véget ér. Ennek elkerülésének érdekében a hallgatók a megtalált tárgyak segítségével tudnak az oktatók eszén túljárni.

- **Labirintus** – A játékosok egy adott szobából kiindulva keresik a Logarlécet a labirintusban. A labirintusban a szobák elhelyezkedését látják, de a Logarlécen kívül nem látnak tárgyakat, hacsak nem a játékos szobájában helyezkedik el. Emellett a veszélyeket (oktató, mérges gáz) csak azokban a szobákban látják, amelyekbe el tudnak jutni közvetlenül.
- **Szobák** – A labirintus szobái közt ajtók helyezkednek el, amelyek vagy oda-vissza, vagy csak egyirányú közlekedést tesznek lehetővé. Minden szobán kell lennie legalább egy bejáratnak és egy kijáratnak, ezek lehetnek azonosak (1 db oda-vissza közlekedő ajtó). A szobák rendelkeznek maximum kapacitással, amelyet nem léphet túl az oktatók és hallgatók száma. A szomszédos (ajtóval összekötött) szobák képesek egyesülni és kettéválni. Amennyiben egy harmadik szoba bármely egyesült szobának szomszédja volt korábban, akkor az újonnan létrejövő szobának is szomszédja lesz. A létrejövő szoba kapacitása megegyezik az őt alkotó 2 szoba közül a nagyobb kapacitásával. Egyesülés esetén az eredeti szobákban levő tárgyak az új szobában is jelen lesznek. Szobák osztódása esetén a kettéválás után létrejövő szobák szomszédosak lesznek, valamint oda-vissza átjárható ajtó lesz köztük. Az eredeti szobával szomszédos szobák csak az egyik keletkező szobával lesznek szomszédosak az osztódás után, de az új szobák kapacitása megegyezik az eredeti szobáéval. Az eredeti szobában levő tárgyak véletlenszerűen osztódnak el vagy egyik vagy másik létrejövő szobába. A játékosok aktuális szobája sosem manipulálódik más szobával, tehát nem történhet olyan, hogy egy szoba, amiben hallgató van éppen, az kettéváljon vagy egyesüljön egy másik szobával. Szobának van olyan tulajdonsága is, hogy el van gázosítva vagy sem. Egy szoba lehet alapvetően is elgázosított, de lehet eszköz használata által elgázosított is, amelyek ugyanolyan hatást váltanak ki. Bizonyos szobák ajtajai időről időre eltűnhetnek, majd megjelenhetnek, de ekkor is legalább egy ajtónak kell lennie a szobán, amin ki tudnak menni és egy, amin be tudnak jönni (ez lehet azonos ajtó is).
- **Hallgatók** – A felhasználók által irányított szereplők. Felvehetnek tárgyakat, amiket használhatnak is, valamint le is tehetnek. Ezeket használhatják saját maguk előnyére, illetve az oktatók akadályozására is. A hallgatók célja a Logarléc megszerzése.
- **Oktatók** – A felhasználó által nem irányítható szereplők. Felvehetnek tárgyakat, azonban a tárgyakat nem használhatják. A hallgatók akadályozásáért felelnek. Birtokolnak olyan képességet is, hogyha egy szobában tartózkodik egy hallgatóval, a hallgató számára a játék véget ér. Amennyiben mindegyik hallgatót elkapják az oktatók, a játék véget ér vereséggel.
- **Tárgyak**
 - **Logarléc** – A hallgatók célja, hogy megszerezzék ezt a tárgyat. Oktatók ezt az tárgyat nem vehetik fel. A felvételekor a játék véget ér.
 - **TVSZ denevérbőrre nyomtatva** – Ez a tárgy a hallgatót 3 alkalommal menti meg az oktatóktól, ezáltal nem elveszítve lelküket, ha egy szobában tartózkodnak velük.
 - **Szent Söröspoharak** – használat után adott ideig védelmet nyújt oktató ellen, ha lejár az ideje (elfogy a sör), eltűnik a játékos eszköztárából

- Nedves táblatörlő rongy – Ez a tárgy a hallgató által történő használat esetén lerakódik és bizonyos ideig megbénítja a hallgatóval egy szobában található oktatókat. Amint lejár az ideje (kiszárad), eltűnik a tárgy.
- Dobozolt káposztás camembert – Ez a tárgy használatkor elgázosítja a szobát. A használat után eltűnik a tárgy.
- FFP2 Maszk – Ez a tárgy megvédi a gázosított szoba káros hatásától, csak bizonyos ideig lehet használni. Aktiválni kell, ekkor védelmet ad, majd a deaktiválás pillanatáig csökken az élettartama. Élettartam lejártá után eltűnik a tárgy.
- Tranzisztor – Két tranzisztor birtoklása esetén azok összekapcsolódnak, és a játékos az egyik tranzisztort bekapcsolhatja és lerakhatja a szobájában, majd a másik tranzisztor egy másik szobában való bekapcsolása és lerakása esetén az első tranzisztor szobájába teleportál. A teleportálás után mindkét tranzisztor kikapcsol, és újra felvehető lesznek. A bekapcsolt tranzisztort felvenni nem lehet, a tranzisztorok akárhányszor használhatók. Egy játékos egyszerre csak két tranzisztort birtokolhat.

Egy játékosnál egyszerre 5 tárgy lehet.

2.2.3 Felhasználók

A szoftver használatához alapszintű informatikai ismeretek szükségesek.

A játék 12 éven aluliak számára csak szülői felügyelet mellett ajánlott.

2.2.4 Korlátozások

A szoftver megjelenítő felületének nyelve angol.

2.2.5 Feltételezések, kapcsolatok

A feladat leírását tartalmazó weboldal: <https://www.iit.bme.hu/file/11582/feladat>

Ezen nem minden részletre kitérő specifikáció alapján készült a dokumentum, különösen kitérve az ott nem részletezett esetekre.

2.3 Követelmények

2.3.1 Funkcionális követelmények

| Azo no-sító | Leírás | Ellenőrzés | Prioritás | Forrás | Use-case | Komment |
|-------------|---|------------|-----------|---------------|-----------------|---|
| F1 | A hallgatókat a felhasználók irányítják. | Bemutatas | Alapvető | Csapat | Move | - |
| F2 | Tárgyakat lehet felvenni. | Bemutatas | Alapvető | Feladatkiírás | Pick Up Object | - |
| F3 | Tárgyakat lehet lerakni. | Bemutatas | Alapvető | Feladatkiírás | Put down Object | - |
| F4 | Labirintus (szobák) létezése. | Bemutatas | Alapvető | Feladatkiírás | - | - |
| F5 | Oktatók létezése a labirintusban. | Bemutatas | Alapvető | Feladatkiírás | - | - |
| F6 | Logarléc létezése az egyik szobában. | Bemutatas | Alapvető | Feladatkiírás | - | - |
| F7 | Minden szobából legalább egy ajtó nyílik ki és be. | Bemutatas | Alapvető | Feladatkiírás | - | Lehet 1 db kétirányú, vagy 2 db egyirányú ki és be. |
| F8 | Szobák tudnak egyesülni. | Bemutatas | Alapvető | Feladatkiírás | - | - |
| F9 | Szobák tudnak kettéválni. | Bemutatas | Alapvető | Feladatkiírás | - | - |
| F10 | Szobákban lévő emberek száma nem lépheti túl a kapacitást. | Bemutatas | Alapvető | Feladatkiírás | - | - |
| F11 | Maximum 5 tárgy lehet egy felhasználónál. | Bemutatas | Alapvető | Feladatkiírás | Pick Up Object | Ahhoz, hogy tárgyat tudjon felvenni, le kell rakni egyet. |
| F12 | Az ajtókon keresztül lehet közlekedni szobák között. | Bemutatas | Alapvető | Feladatkiírás | Move | Két szomszédos szoba között. |
| F13 | Ha egy hallgató egy szobában van egy oktatóval, és nincs semmilyen tárgy, ami hatástalanítaná az oktatót, akkor a játék véget ér. | Bemutatas | Alapvető | Feladatkiírás | - | - |

| | | | | | | |
|-----|--|----------|----------|---------------|----------------|--|
| F14 | Lerakott és párosított tranzistorokon keresztül lehet teleportálni. | Bemutató | Alapvető | Feladatkiírás | Teleport | A párosított, aktivált és lerakott tranzistorokon keresztül. |
| F15 | Logarléc megszerzése esetén győzelem. | Bemutató | Alapvető | Feladatkiírás | Pick Up Object | - |
| F16 | Denevérbőrbe vésett TVSZ háromszori immunitást ad az oktatók ellen. | Bemutató | Alapvető | Feladatkiírás | Pick Up Object | - |
| F17 | Söröspoharak használati ideje alatt immunitást nyújtanak az oktatók ellen. | Bemutató | Alapvető | Feladatkiírás | Use Object | Az idő lejártá után eltűnik a játékos kezéből. |
| F18 | A nedves táblatörlő rongy használatakor megbénítja a szobában lévő oktatókat. | Bemutató | Alapvető | Feladatkiírás | Use Object | Használatkor automatikusan lerakódik. |
| F19 | Dobozolt káposztás camembert elgázosítja a szobát, ezáltal mind a szobában tartózkodó oktatót, mind a hallgatókat. | Bemutató | Alapvető | Feladatkiírás | Use Object | Használatkor automatikusan lerakódik. |
| F20 | FFP2-es maszk véd a gáz ellen (pl.: Dobozolt káposztás camembert). | Bemutató | Alapvető | Feladatkiírás | Use Object | Használat után a megadott időkorlátból levonja azt az időt, ameddig használta a játékos. |
| F21 | A játék kezdetekor már léteznek a labirintusban mérgező szobák. | Bemutató | Alapvető | Feladatkiírás | - | - |

2.3.2 Erőforrásokkal kapcsolatos követelmények

| Azonosító | Leírás | Ellenőrzés | Prioritás | Forrás | Komment |
|-----------|------------------|------------|-----------|-------------|--|
| E1 | Billentyűzet | - | Alapvető | Csapattagok | - |
| E2 | Egér | - | Alapvető | Csapattagok | - |
| E3 | Számítógép | - | Alapvető | Csapattagok | - |
| E4 | Trello | Bemutató | Alapvető | Csapattagok | Feladatkövetés |
| E5 | Discord | Bemutató | Alapvető | Csapattagok | Kommunikáció |
| E6 | IntelliJ IDEA | - | Alapvető | Csapattagok | Fejlesztőkörnyezet |
| E7 | GitHub | - | Alapvető | Csapattagok | Verziókezelés |
| E8 | Gaphor | - | Alapvető | Csapattagok | UML diagrammok elkészítése |
| E9 | JDK 17 | Bemutató | Alapvető | Csapattagok | Az alkalmazás elindításához és programozásához szükséges |
| E10 | Microsoft Office | - | Alapvető | Csapattagok | Dokumentáció elkészítése |

2.3.3 Átadással kapcsolatos követelmények

| Azonosító | Leírás | Ellenőrzés | Prioritás | Forrás | Komment |
|-----------|--------------------------------|-----------------|-----------|------------|---|
| A1 | Szkeleton | Bemutató | Alapvető | Csapat | 2024.04.08. 14:15 |
| A2 | Prototípus | Bemutató | Alapvető | Csapat | 2024.05.22. 12:00 |
| A3 | Grafikus verzió | Végző beadáskor | Alapvető | Csapat | 2024.05.24. 12:00 |
| A4 | Hercules feladatbeadó rendszer | Bemutató | Alapvető | Megrendelő | A szükséges fájlok a Hercules rendszeren keresztül lesz eljuttatva a megrendelőhöz. |

2.3.4 Egyéb nem funkcionális követelmények

| Azonosító | Leírás | Ellenőrzés | Prioritás | Forrás | Komment |
|-----------|-----------------------|------------|-----------|--------|-------------------------------------|
| Q1 | Alapszintű angoltudás | Bemutató | Közepes | - | A UI tartalmaz angol kifejezéseket. |

2.4 Lényeges use-case-ek

2.4.1 Use-case leírások

| | |
|----------------------|---|
| Use-case neve | Move |
| Rövid leírás | Az aktor mozgására szolgáló use-case |
| Aktorok | Player |
| Forgatókönyv | <p>Az aktor</p> <ul style="list-style-type: none"> A) Szobáról szobára mehet abban az esetben, ha a kettő szomszédos, illetve a szobák közötti ajtón keresztül el tud jutni B) Tranzisztorok segítségével két, nem feltétlen szomszédos szobák közötti átjárást biztosít, ha a mindkét tranzisztor be van kapcsolva |

| | |
|----------------------|---|
| Use-case neve | Pick up Object |
| Rövid leírás | Tárgyak felvételét biztosító use-case |
| Aktorok | Player |
| Forgatókönyv | <p>Az aktor a szobákban elvett tárgyakat felveheti, abban az esetben, ha a játékos kezében nincs 4 tárgynál több, mivel maximum 5 tárgyat tarthat a kezében</p> |

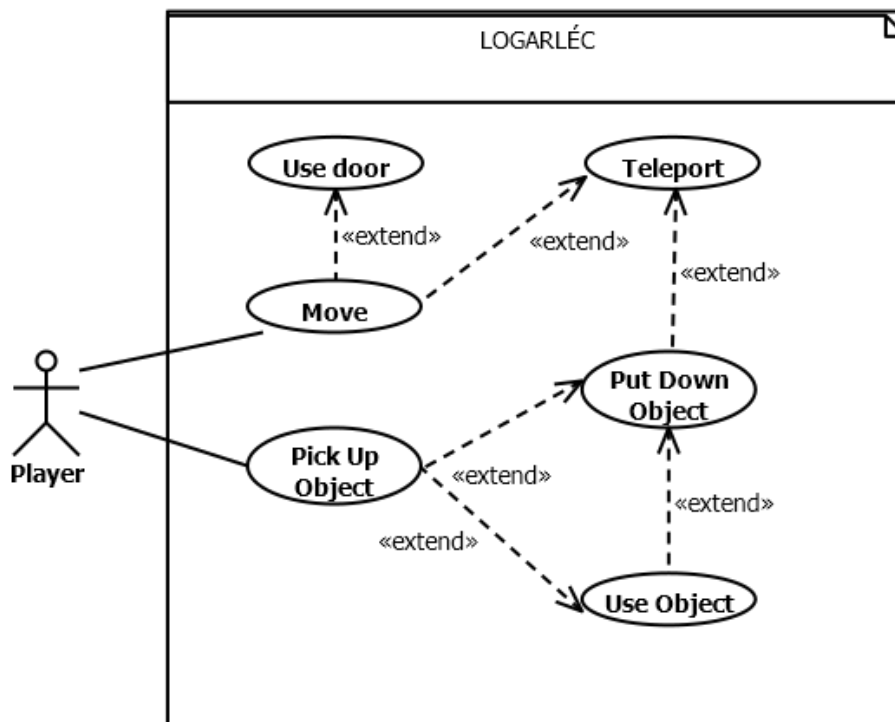
| | |
|----------------------|---|
| Use-case neve | Use Object |
| Rövid leírás | Tárgyak használatát biztosító use-case |
| Aktorok | Player |
| Forgatókönyv | <p>Az aktor abban az esetben használhatja a következő tárgyakat, ha az a kezében van</p> <ul style="list-style-type: none"> A) Tranzisztor – Használata után bekapcsolva leteszi a szobába, felvenni nem, a kikapcsolt állapotú tranzisztor be lehet kapcsolni újra B) Káposztás camembert – Használata esetén az adott szobában 5 másodperc múlva a szobában mérges gáz lesz, ami mind az oktatókat, mind a hallgatókat megbénítja és a náluk lévő tárgyakat elejtik C) Szent Söröspoharak – Használata esetén védelmet nyújt egy adott ideig az oktatók ellen, a tárgy a játékos kezében marad a tárgy lejártáig D) FFP2 – Használata esetén a mérges gázzal teli szobákban védelmet nyújt, ezáltal az aktor nem dobja ki a kezéből az összes tárgyat E) Nedves táblatörlő rongy – Használata esetén, az adott szobában lévő oktatókat megbénítja, ez esetben egy adott ideig a szobába belépő oktatóktól a tárgyakat eldobhatja, amíg ki nem szárad |

| | |
|----------------------|---|
| Use-case neve | Put down Object |
| Rövid leírás | Tárgyak lerakására szolgáló use-case |
| Aktorok | Player |
| Forgatókönyv | Az aktor a kezében lévő tárgyakat leteheti A) És a szobára a tárgyat aktiválhatja, mint például nedves táblatörlő rongy vagy tranzisztor B) Már nem érzi szükségét és nem akarja használni, viszont visszaveheti a kezébe |

| | |
|----------------------|---|
| Use-case neve | Use Door |
| Rövid leírás | Az aktor ajtók használatára szolgáló use-case |
| Aktorok | Player |
| Forgatókönyv | Az aktor két szomszédos szobák között átjárhat, ha az ajtó iránya megengedi ezt |

| | |
|----------------------|---|
| Use-case neve | Teleport |
| Rövid leírás | Tranzisztor által biztosított teleportálást szolgáló use-case |
| Aktorok | Player |
| Forgatókönyv | Az aktor két bekapcsolt és szinkronizált állapotú tranzisztor segítségével a tranzisztor kapcsolat egyik végpontjából a másikba teleportálhatunk. Egy végpont egy szobát jelent, használat után a tranzisztorok kikapcsolnak. |

2.4.2 Use-case diagram



2.5 Szótár

| Fogalom | Definíció |
|--|---|
| Ajtó | Amin keresztül az egyik szobából a másikba el lehet jutni. Lehet olyan, amely mindkét irányba nyílik, de lehet olyan is, ami csak az egyik irányba. |
| Akadályozás | A hallgatók ellen végzett cselekedet. |
| Dobozolt káposztás camembert | Felvehető tárgy, amit a hallgató használhat, ezáltal a szoba, amiben van, mérgező gázos lesz. |
| Egyesülni | 2 szobából egy szoba lesz. |
| Egyirányú | olyan ajtó, amelyen csak az egyik szobából a másikba vezet út, a másik irányba átjárhatatlan. |
| Elgázosítva | Mérgező gázzal teli szoba. |
| Ereklye | Speciális tárgy, aminek a megszerzése esetén győznek a hallgatók. |
| FFP2 Maszk | Felvehető tárgy, amely védelmet biztosít a mérgező gáz ellen. |
| Hallgató | Játszható karakterek, akiket a felhasználók irányítanak. |
| Interaktálni | Kapcsolatba lépni. |
| Kapacitás | Egy szobában maximum hány karakter (hallgató + oktató) lehet jelen. |
| Kétirányú | Olyan ajtó, amely az összekapcsolt 2 szobából mindkét irányba átjárható. |
| Kettéválni | 1 szobából kettő szoba lesz. |
| Kibukás az egyetemről | A játék vége. |
| Labirintus | A játék helyszíne, szobák összessége. |
| Logarléc | Egy tárgy, felvétele a játék végét jelenti. |
| Manipulálódik | Egyesül szobával / kettéosztódik két szobává. |
| Mérgező gáz | Megbénítja mind az oktatót, mind a hallgatót. |
| Műegyetem Központi épületének alagsora | A játék helyszíne. |
| Navigálni | Mozogni a számítógép beviteli eszközeivel. |
| Nedves táblatörő rongy | Felvehető tárgy, amely korlátozott ideig egy adott szobában lévő oktatókat megbénítja. |
| Oktató | Nem játszható karakterek, akik a hallgatókat – céljuk elérésében – próbálják megakadályozni. |
| Szent Söröspoharak | Felvehető tárgy, amely korlátozott ideig védelmet biztosít az oktatók ellen. |
| Szobák | A játék helyszíneinek egységei. |
| Szomszédos szobák | Ha két szoba között létezik bármilyen irányba nyíló ajtó. |
| Tárgyak | A játékban szereplő dolgok, amelyet a karakterek magukhoz vehetnek, illetve le is rakhatnak, vagy használhatnak. |
| Teleportálás | Két - nem feltétlen - szomszédos szobából a másik szobába kerül a tranzisztort használó hallgató egy összekapcsolt tranzisztorpár segítségével. |
| Tranzisztor | Felvehető tárgy, amely segítségével teleportálni lehet. |
| TVSZ denevérbőrre nyomtatva | Felvehető tárgy, amely védelmet biztosít az oktatók ellen. |
| Vereség | Ha mindegyik hallgatót elkapja oktató. |
| Veszély | A hallgatókat akadályozó tényezők. |

2.6 Projekt terv

| Végrehajtás lépései | Határidő | Felelős |
|---|-------------------------|------------|
| csapatalakítás, OO elvek áttekintése | 2024. február 16. 12:00 | Tóth |
| <u>Követelmény, projekt, funkcionalitás</u> | 2024. február 26. 14:15 | Lenner |
| <u>Analízis modell (I. változat)</u> | 2024. március 4. 14:15 | Bereczki |
| <u>Analízis modell (II. változat)</u> | 2024. március 11. 14:15 | Hubai |
| <u>Szkeleton tervezése</u> | 2024. március 18. 14:15 | Schweitzer |
| <u>Szkeleton elkészítése</u> | 2024. március 25. 14:15 | Tóth |
| <u>Prototípus koncepciója</u> | 2024. április 8. 14:15 | Schweitzer |
| <u>Részletes tervek</u> | 2024. április 15. 14:15 | Bereczki |
| <u>Prototípus elkészítése</u> | 2024. április 29. 14:15 | Lenner |
| <u>Grafikus változat tervei</u> | 2024. május. 6. 14:15 | Hubai |
| <u>Grafikus változat elkészítése</u> | 2024. május 22. labor | Lenner |
| <u>Egyesített dokumentáció</u> | 2024. május 24. 12.00 | Tóth |

Csoportmunkát támogató eszközök:

A munkafolyamatok követését a Trello alkalmazás segítségével végezzük. A csapat egy Discord szerveren kommunikál. Verziókezelésre, a forráskód, illetve a dokumentációk tárolására a GitHub-ot használjuk. A játék fejlesztésére az IntelliJ IDEA fejlesztőkörnyezete szolgál. A dokumentációt egy megosztott Word dokumentumban készítjük. A use-case diagramot a Gaphor nevű alkalmazás segítségével hoztuk létre.

2.7 Napló

| Kezdet | Időtartam | Résztevők | Leírás |
|-------------------|-----------|---|--|
| 2024.02.23. 12:00 | 2 óra | Tóth Bereczki Schweitzer Lenner Hubai | Értekezlet: Követelmények, projekt funkcionalitásának megbeszélése. Feladatok felosztása. |
| 2024.02.23. 10:00 | 3 óra | Tóth | Dokumentum Követelmények, Projekt terv szakaszának elkészítése. Dokumentum formázása. |
| 2024.02.23. 12:30 | 3 óra | Bereczki | Dokumentum Bevezetés és a Lényeges Use-Case-ek szakaszának elkészítése, megértéséhez. Use-Case Diagram elkészítése. |
| 2024.02.23. 12:30 | 3 óra | Schweitzer | Dokumentum Áttekintés szakaszának elkészítése, „Funkciók” pontosítása. Discord szerver és Trello board létrehozása, szótár ellenőrzése. |
| 2024.02.23. 12:30 | 3 óra | Lenner | Dokumentum Áttekintés szakaszának elkészítése, „Funkciók” pontosítása, a dokumentum lektorálása |
| 2024.02.23. 12:30 | 3 óra | Hubai | Github repository létrehozása, use-case megbeszélése, helyesíráseellenőrzés, dokumentum Szótár szakaszának elkészítése. |
| 2024.02.24. 17:00 | 2 óra | Tóth Bereczki Schweitzer Lenner Hubai | Végző ellenőrzések a specifikációval kapcsolatban. |