

# 10. Prototípus beadása

10 – itee\_team

Konzulens:

Budai Péter

## Csapattagok:

Elekes Tamás Csaba	E30C8Z	elekestamas22@gmail.com
Seres Márk Dániel	EUQ8V5	seres.dani@gmail.com
Rédey Bálint Attila	DAVRIZ	botvinnik09@gmail.com
Nagy András	VWBG06	nagyandrasgall@gmail.com
Fuksz Domonkos	GIT0NQ	fukszdomonkos@gmail.com

2014. május 12.

## 10. Prototípus beadása

### 10.1. Fordítási és futtatási útmutató

#### 10.1.1. Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
proto/Application.java	407	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/Bullet.java	2176	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/Cell.java	677	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/Controller.java	4601	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/DamageGem.java	459	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/Dwarf.java	1325	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/Elf.java	1310	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/Enemy.java	4436	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/EnemyTypeGem.java	504	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/Field.java	1222	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/Game.java	5368	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/Gem.java	274	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/Hobbit.java	1330	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/Human.java	1323	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/IFieldPlaceable.java	127	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/IGame.java	470	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/IntensityGem.java	460	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/IObstacle.java	216	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/IOGem.java	96	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/IPathPlaceable.java	129	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/ITGem.java	115	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/ITower.java	235	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/Map.java	4763	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/Obstacle.java	1815	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/Path.java	4517	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/ProtoTester.java	17002	2014.03.11.	A proto programot tesztelhetővé tevő program.
proto/RangeGem.java	420	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/RepairGem.java	297	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/SpeedGem.java	461	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
proto/Tower.java	4416	2014.03.11.	Névvel megegyező osztály.
txtComparer/TxtComparer.java	1929	2014.04.20.	A kapott kimenetet az elvárt kimenettel összehasonlító program.
test1.expected	545	2014.04.20.	Teszteset1 elvárt kimenete
test2.expected	341	2014.04.20.	Teszteset2 elvárt kimenete
test3.expected	300	2014.04.20.	Teszteset3 elvárt kimenete
test4.expected	561	2014.04.20.	Teszteset4 elvárt kimenete
test1.txt	200	2014.04.09.	Teszteset1 bemenete
test2.txt	97	2014.04.09.	Teszteset2 bemenete
test3.txt	115	2014.04.09.	Teszteset3 bemenete

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
test4.txt	147	2014.04.09.	Teszteset4 bemenete
testmap1.txt	39	2014.04.07.	Teszteset1 térképe
testmap2.txt	27	2014.04.07.	Teszteset2 térképe
testmap3.txt	33	2014.04.07.	Teszteset3 térképe
testmap4.txt	67	2014.04.07.	Teszteset4 térképe
ProtoCompileAndRun.bat	288	2014.04.21.	Parancssoros fordítást végzi.
ProtoTestAndCompare1.bat	588	2014.04.20.	Teszteset1 futtatása és ellenőrzése
ProtoTestAndCompare2.bat	588	2014.04.20.	Teszteset2 futtatása és ellenőrzése
ProtoTestAndCompare3.bat	588	2014.04.20.	Teszteset3 futtatása és ellenőrzése
ProtoTestAndCompare4.bat	588	2014.04.20.	Teszteset4 futtatása és ellenőrzése

### 10.1.2. Fordítás

A fordítás a "javac" programmal történik, ezért olyan környezetben lehetséges csak, ahol ez a program elérhető.

A tesztelés megkönnyítése végett a fordítás és futtatás automatizálására több batch fájl áll rendelkezésre. Ezeknek a használata a 10.1.3 pontban van részletezve.

A fordítás parancssorból is lehetséges a következő, a project gyökerében kiadott paranccsal:

```
javac -d ./bin/ proto/*.java
```

Ez a parancs lefordítja a prototípust, és a lefordított állományokat a bin mappába helyezi.

A szövegfájlok összehasonlítására használt segédprogram (TxtComparer) fordításához a projekt gyökerében adjuk ki a következő parancsot:

```
javac -d ./bin/ txtComparer/TxtComparer.java
```

### 10.1.3. Futtatás

A futtatás a "java" programmal történik, ezért olyan környezetben lehetséges csak, ahol ez a program elérhető.

Az adott batch fájlok segítségével lehetséges lefordítani és futtatni a prototípust: ehhez a ProtoCompileAndRun.bat-ot futtassuk, ami a fordítás után azonnal el is indítja a prototípust.

Ha a tesztelést az előre megírt teszteseteken keresztül végezzük, akkor a batch fájlokkal ez is automatizálva van: ProtoTestAndCompare(szám).bat fájlok, amelyek a prototípust lefordítják, az adott teszt bemenetével lefuttatják, és a kimenetet egy fájlba irányítják, amit aztán a szövegfájlok összehasonlítására használt segédprogram (TxtComparer) segítségével összehasonlítanak az elvárt bemenetet tartalmazó fájlal, majd végül az eredményt kiírják.

Ha a futtatást parancssorból akarjuk végezni, lehetőség van arra is. Amennyiben a 10.1.2 pontban leírt módon végeztük a fordítást, a futtatás a következő, a project gyökerében kiadott paranccsal végezhető:

```
java -classpath .\bin\ proto.ProtoTester
```

Ez a parancs elindítja a prototípust. Ha egy adott tesztesetet akarunk lefuttatni, akkor azt a bemenet átirányításával tehetjük meg:

```
java -classpath .\bin\ proto.ProtoTester < test1.txt
```

Ekkor a test1.txt-ben megadott parancsok hajtódnak végre a prototípusban. Ha az adott teszteset kimenetét össze akarjuk vetni az elvárt kimenettel, akkor futtassuk a prototípust a be- és kimenet átirányításával, majd az így kapott kimeneti fájlt és az elvárt kimenetet tartalmazó fájlt megadva paraméterként, futtassuk a szövegfájlok összehasonlítására használt segédprogramot (TxtComparer):

```
java -classpath .\bin\ proto.ProtoTester < test2.txt > test2.out
java -classpath .\bin\ txtComparer.TxtComparer test2.out test2.expected
```

A szövegfájlok összehasonlítására használt segédprogram futtatásához, amennyiben a 10.1.2 pontban leírt módon végeztük a fordítást, a projekt gyökerében adjuk ki a következő parancsot:

```
java -classpath .\bin\ txtComparer.TxtComparer (egyik fajl) (masik fajl)
```

## 10.2. Tesztek jegyzőkönyvei

### 10.2.1. Teszteset1

<b>Tesztelő neve</b>	<b>Elekes Tamás</b>
Teszt időpontja	2014.04.21.

<b>Tesztelő neve</b>	<b>Elekes Tamás</b>
Teszt időpontja	2014.04.19
Teszt eredménye	Az enemyTypeGem-mel fejlesztett torony nem növelte a sebzést.
Lehetséges hibaok	A kristályt nem regisztrálta be, elírás.
Változtatások	A bullet-ben az ellenségtípusok nagy betűvel kezdődtek, míg a kristályban kis betűvel voltak.

### 10.2.2. Teszteset2

<b>Tesztelő neve</b>	<b>Rédey Bálint, Elekes Tamás</b>
Teszt időpontja	2014.04.21

<b>Tesztelő neve</b>	<b>Elekes Tamás</b>
Teszt időpontja	2014.04.20
Teszt eredménye	Az obstacle nem használódott el.
Lehetséges hibaok	Rossz értékre van állítva az obstacle életerejé, vagy nem csökkent.
Változtatások	Az akadály életerejét akkorára állítottam hogy 1 ellenség is tönkretegy.

### 10.2.3. Teszteset3

<b>Tesztelő neve</b>	<b>Elekes Tamás</b>
Teszt időpontja	2014.04.21.

<b>Tesztelő neve</b>	<b>Rédey Bálint, Elekes Tamás</b>
Teszt időpontja	2014.04.21
Teszt eredménye	Hibás: első update után nem sebz meg human0-t tower0, második update után kettévágja, harmadik után szintén.
Lehetséges hibaok	tower.setPaths nem működik helyesen, torony rossz ütemben lő

Változtatások	Bemeneti parancs, kimenet rosszul volt megadva, azon változtatunk.
---------------	--

<b>Tesztelő neve</b>	<b>Elekes Tamás</b>
Teszt időpontja	2014.04.19
Teszt eredménye	A haze mintha nem csökkentené a hatósugarat.
Lehetséges hibaok	A haze() metódus beállította az új range értéket, majd az upgradeRange() metódust hívta. Ami újra megváltoztatta a range-t.
Változtatások	A haze upgradeRange helyett a setPaths()-t hívja.

## 10.2.4. Teszteset4

<b>Tesztelő neve</b>	<b>Rédey Bálint</b>
Teszt időpontja	2014.04.21. 15:45

<b>Tesztelő neve</b>	<b>Rédey Bálint</b>
Teszt időpontja	2014.04.21
Teszt eredménye	Hibás: nem írja a kereszteződéshez érést: crossroad, kirajzolás-kor rossz helyen vannak az enemy-k
Lehetséges hibaok	Hiányzik valahol egy kiírás, drawmap vagy az ellenségek mozgása nem működik helyesen.
Változtatások	Enemy.move-ban elhelyeztem a crossroad kiírását, ami hiányzott, ehhez Path-ba elhelyeztem egy getNextPaths() metódust, ami a nextPaths listával tér vissza. Minden más helyesen működött, a megadott parancsok közt volt hiba: kereszteződésnél a dwarf0 visszafele lépett.

## 10.3. Értékelés

Tag	Munkaóra	Munka százalékban	Aláírás
Elekes	67,1 óra	25 %	
Fuksz	59,2 óra	24 %	
Nagy	31 óra	5 %	
Rédey	59,2 óra	24 %	
Seres	59,3 óra	22 %	

## 10.4. Napló

<b>Kezdet</b>	<b>Időtartam</b>	<b>Résztevők</b>	<b>Leírás</b>
2014.04.09. 08:15	1 óra	<b>Elekes Fuksz Rédey Seres Nagy</b>	Konzultáció
2014.04.09. 10:00	2 óra	<b>Fuksz</b>	Térkép betöltés implementálása.
2014.04.09. 12:00	2 óra	<b>Elekes</b>	Tower, Bullet, Controller, ProtoTester implementálása.
2014.04.09. 14:00	2 óra	<b>Fuksz</b>	Térkép kirajzolás implementálása.
2014.04.12. 20:00	1 óra	<b>Seres</b>	Enemy és leszármazottainak implementálása.
2014.04.18. 14:30	1 óra	<b>Rédey</b>	Game osztály implementálása, kommentezés
2014.04.20. 20:00	4,5 óra	<b>Elekes Fuksz Nagy Seres Rédey</b>	Skype konferencia
2014.04.20. 20:00	4 óra	<b>Elekes</b>	Bug-ok javítása.
2014.04.20. 20:00	2 óra	<b>Seres</b>	Enemy és leszármazottainak hibajavítása, szövegfájl összehasonlító program elkészítése, teszteléshez használt batch fájlok megírása
2014.04.21. 12:30	2 óra	<b>Rédey</b>	4-as, 4-es tesztesetek vizsgálása, hibák keresése, teszt jegyzőkönyvezés
2014.04.21. 14:00	1,5 óra	<b>Elekes</b>	Tesztesetek véglegesítése, dokumentálás.
2014.04.21. 20:00	30 perc	<b>Seres</b>	10.1.2, 10.1.3 pontok kitöltése.
2014.04.22. 00:00	2 óra	<b>Fuksz</b>	Dokumentáció véglegesítése