

# 13. Grafikus változat beadása

41 – Java Junk

Konzulens:  
Szabó Ádám Imre

## Csapattagok:

Dusik Máté  
Kachichian Lucienne  
Pohubi Zoltán László  
Szendi Tamás Pál  
Zelenák Gellért

ALHW9D  
FLP3X6  
EYJIX1  
XEENOE  
ZDZ0U1

dusikmate@gmail.com  
anchoanhelo@gmail.com  
pohubi.zoltan@gmail.com  
szendi.tam@gmail.com  
ze.gellert@gmail.com

2015. május 10.

# 13. Grafikus változat beadása

## 13.1 Fordítási és futtatási útmutató

### 13.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Bot.java	236 byte	2015.04.19.	A Robot és LittleBot őse
Control.java	54 byte	2015.04.19.	Billentyű állapotok
Game.java	7202 byte	2015.04.19.	A játék fő logikája
GameEndedListener.java	152 byte	2015.04.19.	GameEndedListener interface
GameObject.java	914 byte	2015.04.19.	GameObject interface, kirajzolás, frissítés, robottal való ütközés
Glue.java	1191 byte	2015.04.19.	Ragacs
KeyboardState.java	1149 byte	2015.04.19.	Billentyűzet input kezelés
LittleBot.java	3328 byte	2015.04.19.	Kisrobot
Map.java	3153 byte	2015.04.19.	Pálya
Obstacle.java	1503 byte	2015.04.19.	Akadály (ragacs, olaj)
Oil.java	1402 byte	2015.04.19.	Olaj
PlayerInitParams.java	578 byte	2015.04.19.	Játékosfüggő adatok tárolása
Program.java	618 byte	2015.04.19.	Main
Robot.java	7841 byte	2015.04.19.	Robot
Vector2D.java	3570 byte	2015.04.19.	Vektor osztály

HUD.java	3.13 KB	2015.05.09	A játék közben megjelenő információk megjelenítésére
MainWindow.java	3.01 KB	2015.05.10	Fő ablak
InGameMenu.java	2.90 KB	2015.05.10	Szünet menü
MainMenu.java	3.69 KB	2015.05.10	Főmenü
GameEnd.java	2.62 KB	2015.05.10	A játék végetérésekor megjelenő menü.
background.png	251 KB	2015.05.10	Menü háttérképe
littleBot.png	4.34 KB	2015.05.10	Kisrobot képe
p1Rob.png	6.71 KB	2015.05.10	Kék játékos képe
p2Rob.png	6.82 KB	2015.05.10	Piros játékos képe
map.png	253 KB	2015.05.10	Térkép képe
mapMask.png	48.2 KB	2015.05.10	A térkép maszkja ütközés detektáláshoz
oil.png	8.05 KB	2015.05.10	Olajfolt képe
glue.png	26.4 KB	2015.05.10	Ragacs képe

### 13.1.2 Fordítás és telepítés

A teljes projekt becsomagolásra került, így egyszerűen csak importálni kell a Phobe\_JavaJunk.zip-et Eclipse-ben.

### 13.1.3 Futtatás

A beimportált Phobe\_JavaJunk.zip más projekthez hasonlóan a Run gombbal futtatható.

### 13.1.4 Segédlet

A kék játékos által használható billentyűk:

- a robot irányának kiválasztására: A, S, D, W
- olajfolt lerakása: E
- ragacsfolt lerakása: Q

A piros játékos által használható billentyűk:

- a robot irányának kiválasztására: J, K, L, I
- olajfolt lerakása: U
- ragacsfolt lerakása: O

A versenyt az Esc billentyűvel lehet megszakítani.

## 13.2 Értékelés

Tag neve	Munka százalékban
Dusik Máté	20 %
Kachichian Lucienne	20 %
Pohubi Zoltán László	20 %
Szendi Tamás Pál	20 %
Zelenák Gellért	20 %

## 13.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2015.04.29 8:00	2 óra	Dusik Kachichian Pohubi Szendi Zelenák	Konzultáció az R-ben, megbeszélés
2015.04.30. 10:00	2 óra	Dusik Kachichian Pohubi Szendi Zelenák	Grafikus elképzelések megosztása, megvitatása, megállapodás a végső kinézetben
2015.05.02. 14:00	2 óra	Dusik Kachichian Pohubi Szendi Zelenák	Osztályok felosztása a csapattagok között. Mindenki ellenőrzi a rá osztott osztályok helyes működését.
2015.05.07. 18:00	2 óra	Dusik Kachichian Pohubi Szendi Zelenák	Első grafikus változat elkészítése. Döntés egyes elemek megváltoztatásáról és lecseréléséről.
2015.05.09. 12:00	3 óra	Dusik Kachichian Pohubi Szendi Zelenák	A változtatások megvitatása, minden elem véglegesítése.
2015.05.10. 16:00	3 óra	Dusik Kachichian Pohubi Szendi Zelenák	Tesztelés, az esetleges hibák javítása. Dokumentáció elkészítése, program beadásra felkészítése.