**Projektindító dokumentum: hálózatos Gazdálkodj Okosan**

A projekt célja a közismert társasjáték, a Gazdálkodj okosan számítógépes változatának elkészítése. A játék Java nyelven fog íródni, 3 rétegű MVC (Model-View-Controller) architektúrával. A játékosok hálózaton kapcsolódhatnak majd egymáshoz, ahol a játéklogika egy szerveren található. Játékszobák segítségével lehet majd kapcsolódni, és új játékot létrehozni.

**Játékszabályok:**

A játékot 2-6 játékos játszhatja. A játék célja, hogy a játékosok helyes pénzgazdálkodással mielőbb lakást vásárolhassanak, és berendezhessék. A nyertes az a játékos, aki elsőként kifizeti a lakás és a berendezés teljes árát, valamint ezen felül rendelkezik 600.000 Ft-tal, és az autót is megvásárolta.

A játékosok 238.000 Ft készpénzzel kezdenek (6db 20.000Ft, 5db 10.000Ft, 8db 5.000 Ft-os, 8db 2.000Ft, 8 db 1000 Ft-os, 8db 500 Ft-os) A játékosok kockadobással haladhatnak előre a játékmezőn. Ezen kívül minden játékos kap 3.000.000 Ft-ot lakossági folyószámlájára. A folyószámlán lévő összegért a játékosok a 8-as mezőre lépve 7% kamatot kapnak. A táblán találhatóak különböző speciális mezők, például csak meghatározott mezőkön lehet vásárolni.

Játék közben a játékosok a 9-es mezőn köthetnek Generali Gyermekjövő életbiztosítást (180.000 Ft/év), Házőrző lakásbiztosítást (30.000 Ft/év), Casco biztosítást (50.000 Ft/év), valamint Nyugdíjbiztosítást (180.000 Ft/év). A Gyermekjövő életbiztosítás megkötése esetén a következő körökben a 9-es mezőre lépve a játékos egyszeri alkalommal 1.500.000 Ft-ot kap.

Lakásvásárlás történhet egy összegben (9.500.000 Ft), valamint a megfelelő mezőre lépve részletfizetésre (11.000.000 Ft), melynek kezdőrészlete 2.000.000 Ft, a maradékot a játékosnak minden kör után legalább 90.000 Ft-os összegben kell törlesztenie.

Az autó megvásárlása az 5-ös mezőre lépve lehetséges egy összegben (7.000.000 Ft), valamint részletre is (7.960.000 Ft), melynek kezdőrészlete 2.500.000 Ft, a fennmaradó összeget a játékosnak körönként 130.000 Ft-tal kell törlesztenie.

Bútorok vásárlása lehetséges a 11-es, a 33-as, a 38-as, és a 40-es mezőn, a 11-esen és a 38-as mezőn csak akkor, ha a játékosnak már van lakása.

A játékosok egy kör megtétele után a „Start” mezőn áthaladva 500.000 Ft-ot, a Start mezőre lépve pedig 1.000.000 Ft-ot kapnak.

A játékhoz tartoznak szerencsekártyák, amelyekből a játékos húz, ha a „Szerencse kártya” mezőre lép. Minden kártya egy utasítást tartalmazz például: „Lépj a 16-os mezőre!”, „Egy dobásból kimaradsz.”.

Az a játékos, aki helytelen pénzbeosztással fizetésképtelenné válik kiesik.

A játékosok nem adhatják el egymásnak a berendezési tárgyaikat, ha szerencsekártyával olyan tárgyat nyernek, amivel rendelkeznek már, akkor megkapják az értékét.

**Célok:**

* A szoftver megtervezése, a tervek szemléltetése UML diagramokkal.
* Folyamatos dokumentálás a fejlesztés közben.
* Terv ütemezett végrehajtása egy 3 fős csapatban.
* Az elkészült szoftver tesztelése, és bemutatása.
* Első félévben egy játszható offline prototípus megírása, következő félévben pedig a hálózatos funkciók implementálása.

**Szükséges eszközök:**

* Java fejlesztőkörnyezettel rendelkező számítógép (lehetőleg NetBeans).
* Internet hozzáférés.

**Első félév ütemterve:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mérföldkő** | **Munka** | **Borbely Andor** | **Jánosi Tamás** | **Pálffy Sándor** |
| 1. hét | bevezetés | x | x | x |
| 2. hét | megbeszélés | x | x | x |
| 3. hét | csapatok és projekt kiválasztása | x | x | x |
| 4. hét | projektindító dokumentum, játék és szerencsekártyák leírása, használati esetdiagram | szerencsekártyák leírása | játék leírása, projektindító dokumentum | használati esetdiagram |
| 5. hét | használati esetdiagram kiegészítése - Structural Scenarios, képernyőterv | structural sc | képernyőterv | structrural sc |
| 6. hét | osztálydiagram, szekvenciadiagramok | szekv. d. | osztálydiagram | szekv. d |
| 7. hét | osztalydiagram, szekv. diagramok (hálózatos) | szekv. d. | osztalydiagram | szekv. d. |
| 8. hét | szünet | x | x | x |
| 9. hét | implementálás - játék inicializálás | MC | MC | V |
| 10. hét | implementálás - játékmenet 1 (user interakciók) | MC | MC | V |
| 11. hét | implementálás - játékmenet 2 (szerencsekártyák, effektek) | MC | MC | V |
| 12. hét | tesztelés | ? | ? | ? |
| 13. hét | visszafejtett osztálydiagram, teljes részletességű programterv | ? | ? | ? |
| 14. hét | bemutató | ? | ? | ? |