

10. Prototípus beadása

25 – *bandITs*

Konzulens:
Huszerl Gábor

Csapattagok

Bencze János István	GIWUHT	gomanpc@yahoo.com	
Guzmics Gergő	VC8OQD	guzmicsgergo@gmail.com	
Kohár Zsombor	Q8EPW6	zsombor.kohar@edu.bme.hu	
Rakos Gergő Máté	I3Q7BY	gergo_rakos@yahoo.com	
Dr. Taba Szabolcs Sándor	JRGMBW	taba.szabolcs@gmail.com	

2025.04.28.

10. Prototípus beadása

10.1 Fordítási és futtatási útmutató

10.1.1 Fájllista

A fájlok tartalma kikövetkeztethető a nevükből, ezenfelül az olvashatóság kedvéért ennyi marad. A keletkezési idők a metaadatok alapján készültek.

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje
compile.bat	0.10 KB	2025.04.27 21:15
run_program.bat	0.03 KB	2025.04.27 21:15
run_tests.bat	0.22 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\AddMyceliumCommand.java	1.06 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\AddNeighbourCommand.java	1.06 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\AddPlayerCommand.java	0.88 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\AddSporeCommand.java	1.04 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\AridTectonImpl.java	4.08 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\BeginGameCommand.java	0.86 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CarnivorousMycelium.java	2.88 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CheatMushroomBodyFactory.java	0.71 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CheatMyceliumFactory.java	0.98 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\Command.java	0.22 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CommandFactory.java	0.42 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CommandFactoryImpl.java	2.37 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CommandHandler.java	0.28 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CommandImpl.java	0.85 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CommandReader.java	0.77 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CommandReaderImpl.java	2.46 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CommandRouter.java	0.52 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CommandRouterImpl.java	2.00 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CreateInsectCommand.java	1.03 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CreateMushroomBodyCommand.java	1.08 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CreateMyceliumCommand.java	1.00 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CreateTectonCommand.java	0.96 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\CutCommand.java	1.06 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\DeactivateCommand.java	1.00 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\DefaultMushroomBodyFactory.java	0.99 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\DefaultMyceliumFactory.java	1.83 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\EatCommand.java	1.06 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\EjectSporesCommand.java	1.24 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\EndGameCommand.java	0.86 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\EndTurnCommand.java	0.88 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\Entomologist.java	0.60 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\EntomologistImpl.java	1.91 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\FertileTectonImpl.java	3.52 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\GameEndManager.java	0.50 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\GameEndManagerImpl.java	2.35 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\GrowMushroomBodyCommand.java	1.06 KB	2025.04.27 22:07

Fungrorium\GrowMyceliumCommand.java	1.18 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\GrowthController.java	0.62 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\GrowthControllerImpl.java	1.56 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\HelpCommand.java	4.69 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\InputCommand.java	0.20 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\Insect.java	0.81 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\InsectControl.java	1.83 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\InsectController.java	0.64 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\InsectControllerImpl.java	0.86 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\InsectFactory.java	0.29 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\InsectFactoryImpl.java	0.48 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\InsectImpl.java	9.97 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\InsectState.java	0.14 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\InsectView.java	1.39 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\junit-jupiter-api-5.8.1.jar	188.97 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\junit-jupiter-engine-5.8.1.jar	224.30 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\junit-platform-console-standalone-1.8.1.jar	2353.09 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\ListAllCommand.java	0.70 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\Main.java	4.42 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MapCreationController.java	1.16 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MapCreationControllerImpl.java	3.03 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MoveCommand.java	1.01 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MultiLayeredTectonImpl.java	3.51 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\Mushroom.java	0.94 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MushroomBody.java	0.28 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MushroomBodyControl.java	1.13 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MushroomBodyController.java	1.13 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MushroomBodyControllerImpl.java	1.81 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MushroomBodyFactory.java	0.36 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MushroomBodyGrowthEvaluator.java	2.11 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MushroomBodyImpl.java	11.05 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MushroomBodyView.java	0.56 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\Mycelium.java	0.37 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MyceliumControl.java	0.37 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MyceliumFactory.java	0.40 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MyceliumGrowthEvaluator.java	2.02 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MyceliumImpl.java	5.50 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MyceliumView.java	0.32 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\Mycologist.java	1.54 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\MycologistImpl.java	3.80 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\ObjectRegistry.java	2.09 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\Player.java	0.79 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\PlayerContainer.java	1.28 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\PlayerContainerImpl.java	3.46 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\PlayerController.java	0.32 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\PlayerControllerImpl.java	1.00 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\PlayerFactory.java	0.33 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\PlayerFactoryImpl.java	0.97 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\PlayerImpl.java	1.70 KB	2025.04.27 22:07

Fungrorium\PreventCutSpore.java	0.55 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\PutSporeCommand.java	0.99 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\RoundBeginSubscriber.java	0.07 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\RoundObserver.java	0.45 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\RoundObserverImpl.java	0.82 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\RunCommand.java	0.86 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\ScoreCalculator.java	0.34 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\ScoreCalculatorImpl.java	0.94 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\SemiFertileTectonImpl.java	3.30 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\SetBreakTimerCommand.java	1.00 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\SetEndgameTimerCommand.java	0.86 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\SetRemainingEjectsCommand.java	1.07 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\SlownessSpore.java	0.53 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\SpeedSpore.java	0.53 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\SplitSpore.java	0.53 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\Spore.java	0.40 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\SporeFactory.java	0.31 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\SporeFactoryImpl.java	1.44 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\StateCommand.java	0.94 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\StunSpore.java	0.53 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\SustainingTectonImpl.java	3.52 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\Tecton.java	2.56 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TectonControl.java	2.27 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TectonController.java	1.22 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TectonControllerImpl.java	2.04 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TectonFactory.java	0.32 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TectonFactoryImpl.java	1.47 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TectonImpl.java	12.04 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TectonView.java	1.30 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TectonVisitor.java	1.22 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TestBJ.java	24.38 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TestGG.java	23.53 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TestRG.java	7.59 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\Tests_TSz.java	28.97 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TrablePrinterImpl.java	1.21 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TraceablePrinter.java	0.69 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TurnBeginSubscriber.java	0.07 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TurnController.java	0.35 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TurnControllerImpl.java	1.36 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TurnInitializer.java	0.20 KB	2025.04.27 22:07
Fungrorium\TestInputs\BJTests\test1.txt	0.25 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\BJTests\test10.txt	0.25 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\BJTests\test11.txt	0.47 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\BJTests\test2.txt	0.41 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\BJTests\test3.txt	0.39 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\BJTests\test4.txt	0.34 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\BJTests\test5.txt	0.30 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\BJTests\test6.txt	0.29 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\BJTests\test7.txt	0.29 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\BJTests\test8.txt	0.29 KB	2025.04.27 21:15

Fungrorium\TestInputs\BJTests\test9.txt	0.28 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\GGTests\test1.txt	0.32 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\GGTests\test2.txt	0.32 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\GGTests\test3.txt	0.35 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\GGTests\test4.txt	0.26 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\GGTests\test5.txt	0.32 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\GGTests\test6.txt	0.21 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\GGTests\test7.txt	0.60 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\GGTests\test8.txt	0.85 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\GGTests\test9.txt	0.85 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\RGTests\test1.txt	0.26 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\RGTests\test2.txt	0.32 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\RGTests\test3.txt	1.34 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\TSZTests\test1.txt	0.33 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\TSZTests\test10.txt	0.28 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\TSZTests\test11.txt	0.10 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\TSZTests\test12.txt	0.95 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\TSZTests\test13.txt	1.13 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\TSZTests\test2.txt	0.28 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\TSZTests\test3.txt	0.35 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\TSZTests\test4.txt	0.32 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\TSZTests\test5.txt	0.37 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\TSZTests\test6.txt	0.48 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\TSZTests\test7.txt	0.37 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\TSZTests\test8.txt	0.45 KB	2025.04.27 21:15
Fungrorium\TestInputs\TSZTests\test9.txt	0.57 KB	2025.04.27 21:15

10.1.2 Fordítás

Az ellenőrzés megkönnyítése érdekében, minden az alábbi szövegnek megfelelő Windows platformos parancsok le vannak írva a futtatható compile.bat fájlban.

A fordítás általános menete: A projekt fordításához szükségesek az alábbi könyvtárak, .jar formátumban:

JUnit Jupiter Engine 5.8.1 verzió

letöltése: (<https://repo1.maven.org/maven2/org/junit/jupiter/junit-jupiter-engine/5.8.1/junit-jupiter-engine-5.8.1.jar>)

JUnit Jupiter API 5.8.1 verzió

letöltése: (<https://repo1.maven.org/maven2/org/junit/jupiter/junit-jupiter-api/5.8.1/junit-jupiter-api-5.8.1.jar>)

Ezeket a forrásfájlok mappájába kell berakni.

A futtatáshoz, a projekt feletti mappában kell kiadni a

javac -cp .:junit-jupiter-api-5.8.1.jar;junit-jupiter-engine-5.8.1.jar *.java parancsot (Linux operációs rendszeren a ; karaktereket ki kell cserélni : karakterekre), úgy, hogy a forrásfájlok mappájából legyen a parancs kiadva.

10.1.3 Futtatás

Az ellenőrzés megkönnyítése érdekében, az alábbi szövegnek megfelelő Windows platformos parancsok le vannak írva a futtatható run_tests.bat fájlban minden teszt futtatásánál és run_program.bat fájlban a program futtatásához.

A futtatáshoz szükséges letölteni a JUnit Platform Console Standalone 1.8.1 verzióját, amit meg lehet tenni itt: (<https://repo1.maven.org/maven2/org/junit/platform/junit-platform-console-standalone/1.8.1/junit-platform-console-standalone-1.8.1.jar>) és el kell helyezni a forrásfájlokkal egy közös mappában. Fontos, hogy úgy tekintjük, hogy a fordításban megadott könyvtárak ugyan azon a helyen vannak.

Ha a fordítási útmutató követve volt, minden fordított fájl egy out könyvtárban van. Innen, ha az összes tesztet futtatni szeretnénk akkor a

java -cp .;junit-jupiter-api-5.8.1.jar;junit-jupiter-engine-5.8.1.jar;junit-platform-console-standalone-1.8.1.jar org.junit.platform.console.ConsoleLauncher --scan-classpath paranccsal meg tudjuk ezt tenni. Ha csak egy osztály tesztjeit szeretnénk futtatni akkor ezt megtehetjük a java -cp .;junit-jupiter-api-5.8.1.jar;junit-jupiter-engine-5.8.1.jar;junit-platform-console-standalone-1.8.1.jar org.junit.platform.console.ConsoleLauncher --select-class <TESZT OSZTÁLY NEVE> paranccsal (természetesen az osztály nevét a <TESZT OSZTÁLY NEVE> helyére kell beírni, a kacsza csőrök nélkül.). Ha csak 1 specifikus tesztet szeretnénk futtatni, azt megtehetjük a java -cp .;junit-jupiter-api-5.8.1.jar;junit-jupiter-engine-5.8.1.jar;junit-platform-console-standalone-1.8.1.jar org.junit.platform.console.ConsoleLauncher --select-method <TESZT OSZTÁLY NEVE>#<TESZT NEVE>. Ha nem a teszteket szeretnénk futtatni, akkor a java Main paranccsal lehet a programot futtatni.

10.2 Tesztek jegyzőkönyvei

10.2.1 RG/1. számú tesztet – Új Tecton sikeres legyártása

Tesztelő neve	Rakos Gergő
Teszt időpontja	2025.04.27 11:05

Tesztelő neve	Rakos Gergő
Teszt időpontja	2025.04.27 11:00
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Hianyozott az elvárt kimenetből hogy ft1 Tecton és ft2 Tecton szomszédok
Változtatások	Az elvárt kimenet javítása

10.2.2 RG/2. számú tesztet – Tektontörés

Tesztelő neve	Rakos Gergő
Teszt időpontja	2025.04.27 11:16

Tesztelő neve	Rakos Gergő
Teszt időpontja	2025.04.27 11:10
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A breakTimer nem volt jól beállítva a teszt elején és nem volt új értéke beállítva törés után
Változtatások	BreakTimer beállítása 1-ről 2-re. BreakTimer beállítása törés után 2-re

Tesztelő neve	Rakos Gergő
Teszt időpontja	2025.04.27 11:14
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Az insect rajta kellene maradjon az eltört tectonon mivel nincs máshova fusson
Változtatások	Az elvárt kimenet megváltoztatása, mivel így rajta marad az eltört Tectonon az insect

10.2.3 RG/3. számú tesztet – Játék végének kezelése

Tesztelő neve	Rakos Gergő
Teszt időpontja	2025.04.27 11:30

Tesztelő neve	Rakos Gergő
Teszt időpontja	2025.04.27 11:20
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	GameLength rosszul volt beállítva a játék kezdetekor mivel nem számoltam arra a teszt megírásakor hogy a játék kezdetekor is meghívódik a onRoundBegin
Változtatások	A teszt GameLength beállításának átírása 4-ről 5-re

Tesztelő neve	Rakos Gergő
Teszt időpontja	2025.04.27 11:24
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A roundObserver nem iratkozott fel a gameEndManagerbe ezért nem tudta mikor ér véget a játék
Változtatások	A teszt elején feliratkozni a gameEndManagerhez

10.2.4 TSZ/1. számú tesztet – Gombatest sikeres növesztése FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton) gombafonál által

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:37

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:35
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel a tekton törésszámlálója tévesen került beállításra.
Változtatások	A tekton törésszámlálójának megfelelő beállítása.

10.2.5 TSZ/2. számú tesztet – Gombatest spórahány miatti sikertelen növesztése FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton) gombafonál által

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:25

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:23
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel a tekton törésszámlálója tévesen került beállításra.
Változtatások	A tekton törésszámlálójának megfelelő beállítása.

10.2.6 TSZ/3. számú tesztet – Gombatest sikertelen növesztése gombafonál által olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), amelyen már van gombatest

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:23

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:20
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel a tekton törésszámlálója tévesen került beállításra.
Változtatások	A tekton törésszámlálójának megfelelő beállítása.

10.2.7 TSZ/4. számú tesztet – Gombatest sikertelen növesztése gombafonál által SemiFertileTectonra

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:35

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:30
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel a tekton törésszámlálója tévesen került beállításra.
Változtatások	A tekton törésszámlálójának megfelelő beállítása.

10.2.8 TSZ/5. számú tesztet – Gombatest sikeres spórákilövése a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:20

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:15
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel a tekton törésszámlálója tévesen került beállításra.
Változtatások	A tekton törésszámlálójának megfelelő beállítása.

10.2.9 TSZ/6. számú teszteset – Gombatest sikeres spórákilövése olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos tekton szomszédja

Tesztelő neve	Kohár Zsombor
Teszt időpontja	2025.04.27., 01:50

Tesztelő neve	Kohár Zsombor
Teszt időpontja	2025.04.27., 01:40
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel elvárja, hogy inaktív gombatest is termeljen spórát.
Változtatások	Az elvárt spóra törlése.

10.2.10 TSZ/7. számú teszteset – Gombatest spórahány miatti sikertelen spórákilövése a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:15

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:10
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel a tekton törésszámlálója tévesen került beállításra.
Változtatások	A tekton törésszámlálójának megfelelő beállítása.

10.2.11 TSZ/8. számú teszteset – Gombatest sikertelen spórákilövése olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos tekton szomszédja

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 01:50

Tesztelő neve	Kohár Zsombor
Teszt időpontja	2025.04.27., 01:45
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel a tekton törésszámlálója tévesen került beállításra.
Változtatások	A tekton törésszámlálójának megfelelő beállítása.

10.2.12 TSZ/9. számú teszteset – Gombatest sikertelen spórákilövése olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tekton harmadik szomszédja

Tesztelő neve	Kohár Zsombor
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:04

Tesztelő neve	Kohár Zsombor
Teszt időpontja	2025.04.27., 01:40
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel elvárja azt, hogy sikertelen kilövés után a maradék kilövések száma csökkenjen 1-ről 0-ra.
Változtatások	Az elvárt kilövési értéket átírtam 0-ról 1-re.

10.2.13 TSZ/10. számú teszteset – Inaktív gombatest sikertelen spórákilövése a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)

Tesztelő neve	Kohár Zsombor
Teszt időpontja	2025.04.27., 01:33

Tesztelő neve	Kohár Zsombor
Teszt időpontja	2025.04.27., 01:28
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A gombatest akkor is termel gombákat, amikor inaktív.
Változtatások	Az inaktív gombatest már nem termel spórákat.

10.2.14 TSZ/11. számú teszteset – StunSpore sikeres elhelyezése FertileTectonon (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 10:05

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 10:00
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel a tekton törésszámlálója tévesen került beállításra.
Változtatások	A tekton törésszámlálójának megfelelő beállítása.

10.2.15 TSZ/12. számú teszteset – Gombatest inaktívvá válása a harmadik spórákilövést követően

Tesztelő neve	Kohár Zsombor
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:35

Tesztelő neve	Kohár Zsombor
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:17
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel számos bemeneti parancs szintaxisa hibás.
Változtatások	A bemeneti parancsok szintaxisának javítása.

Tesztelő neve	Kohár Zsombor
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:10
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel számos bemeneti parancs szintaxisa hibás.
Változtatások	A bemeneti parancsok szintaxisának javítása.

10.2.16 TSZ/13. számú teszteset – Rovar által elvágott gombafonál elsorvadása és az elfogyasztott spóra rovarra gyakorolt hatása

Tesztelő neve	Kohár Zsombor
Teszt időpontja	2025.04.27., 12:20

Tesztelő neve	Kohár Zsombor
Teszt időpontja	2025.04.27., 12:00
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel az elvágott gombafonál miatt elsorvadó gombafonál továbbra is szerepelt a kimeneten.
Változtatások	A gombafonál tárolására vonatkozó konténer javítása.

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 11:30
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel a rovar létrehozására irányuló parancs nem megfelelően került felhasználásra.
Változtatások	A rovar létrehozására irányuló parancs módosítása.

Tesztelő neve	Dr. Taba Szabolcs Sándor
Teszt időpontja	2025.04.27., 11:00
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel a rovar egy körben túl sok tevékenységet végzett el.
Változtatások	A rovar tevékenységeinek szabályszerű beállítása.

Tesztelő neve	Bencze János
Teszt időpontja	2025.04.27., 02:40
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A teszt hibás, mivel a tekton törésszámlálója tévesen került beállításra.
Változtatások	A tekton törésszámlálójának megfelelő beállítása.

10.2.17 GG/1. számú tesztet – Gombafonál sikeres (lassú) növesztése

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	10:46

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	10:00
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Syntax hiba a tesztben, rosszul volt számolva a tekton breaktimer-je és a Mycelium nem adta hozzá magát a tektonhoz a megvalósításban.
Változtatások	Syntax és breaktimer javítása, Mycelium hozzáadja mostmár magát a tektonhoz.

10.2.18 GG/2. számú tesztet – Gombafonál sikeres gyors növesztése gombatestből FertileTectonra

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	11:11

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	10:00
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Syntax hiba a tesztben, rosszul volt számolva a tekton breaktimer-je.
Változtatások	Syntax és breaktimer javítása.

10.2.19 GG/3. számú tesztet – Gombafonál sikertelen növesztése gombatestből, olyan FertileTectonra, ahol már van gombafonál

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	11:15

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	10:00
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Syntax hiba a tesztben, rosszul volt számolva a tekton breaktimer-je.
Változtatások	Syntax és breaktimer javítása.

10.2.20 GG/4. számú tesztet – Gombafonál sikertelen növesztése gombatestből, olyan FertileTectonra , ami a növést kezdeményező gombatest tektonjával nem közvetlenül szomszédos.

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	13:00

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	11:45
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Syntax hiba a tesztben, rosszul volt számolva a tekton breaktimer-je. Mégis rajta lesz a Mycelium, annak ellenére, hogy nem kéne.
Változtatások	A tecton már helyesen ellenőrzi a szomszédosságot a növesztéskor

10.2.21 GG/5. számú tesztet – Húsevő fonál általi rovarrevés és gombatest növesztés

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	13:10

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	12:20
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Syntax hiba a tesztben, rosszul volt számolva a tekton breaktimer-je. Nem törlődött a spóra és nem született meg a mushroomBody.
Változtatások	A rovar létrohzásának a syntaxisa saját tesztben javítva.

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	12:40
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Nem született meg a mushroomBody.
Változtatások	Rovar halálának a javítása.

10.2.22 GG/6. számú tesztet – Gombafonál elhalása AridTectonon

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	13:16

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	12:50
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Az arid tectonhoz nem helyesen adódott a fonál mert nem állítódott be az absorbCountdown. Plussz syntax hiba volt a tesztben.
Változtatások	AridTectonimpl-be addMycelium felülírás és syntax javítás.

10.2.23 GG/7. számú tesztet – Rovarász megpróbál a rovarral műveletet (evés, vágás, mozgás) végrehajtani, amikor már nincs több művelete

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	15:18

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	15:10
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Helytelen syntaxis a rovar állapotánál. A remainingMoves 2 0 helyett.
Változtatások	A tesztben leírt rovar állapot lett javítva.

10.2.24 GG/8. számú tesztet – Gombász megpróbál a körében olyan műveletet végezni, amire már nincs lehetősége

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	15:45

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	15:22
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Az ft3-as tektonon van olyan spóra, aminek nem kéne lennie. Az első kör lefutása a teszt írása óta megváltozott, ezért nem lesz jó a teszt.
Változtatások	A plusz spórák hozzáadásának eltávolítása, mert a gombatestek megtermelik őket.

10.2.25 GG/9. számú tesztet – Összetett tesztet, amiben rovarász és gombász és is van és a játék a valósághoz hasonlóan megy.

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	17:22

Tesztelő neve	Guzmics Gergő
Teszt időpontja	16:27
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	A tekton törés működése szélsőséges esetekben. A rovar mozgása.
Változtatások	A breakTimer és rovaállapot helyesbítése.

10.2.26 BJ/1. számú teszteset – Rovar létrehozása és letevése

Tesztelő neve	Kohár Zsombor
Teszt időpontja	2025.04.26. 22:50

Tesztelő neve	Kohár Zsombor
Teszt időpontja	2025.04.26. 22:45
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	számos elírás a rovar toString() metódusában
Változtatások	Elírások kijavítása

Tesztelő neve	Kohár Zsombor
Teszt időpontja	2025.04.26. 22:49
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Az Object registry a „null” értékű objektumokra nem null nevet ad vissza, hanem hibaüzenetet.
Változtatások	Object registry javítása

10.2.27 BJ/2. számú teszteset – Rovar mozgatása

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.26. 23:10

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.26. 23:02
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	RemainingMoves rosszul számolva
Változtatások	Teszteset kijavítva, 2-t várt el, miközben 1-et kellett volna

10.2.28 BJ/3. számú teszteset – Rovar sikertlen mozgatása nem-szomszédos tektonra

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.26. 23:14

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.26. 23:11
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Tesztesetben elírás
Változtatások	Elvárt kimenetben copy-paste miatt bent maradtak szomszédnak a két tekton

10.2.29 BJ/4. számú teszteset – Rovar sikertlen mozgatása olyan tektonra, amelyen nincs gombafonál

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.26. 23:20

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.26. 23:17
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Tesztesetben elírás
Változtatások	Elvárt kimenetben copy-paste miatt bent maradt a gombafonál a ft2-n

10.2.30 BJ/5. számú teszteset – Rovar általi spóraevés következtében kettészakadás

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.27 00:10

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.26. 23:55
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Objektumok nyilvántartása
Változtatások	Nem volt beregisztrálva az ObjectRegistry-be az új Insect, emiatt nem tudta kiírni a traceablePrinter

10.2.31 BJ/6. számú teszteset – Rovar általi spóraevés következtében SLOW állapotba kerülés

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.27. 00:12

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.27. 00:11
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Teszteset
Változtatások	Rossz sorrendben volt az ENDTURN (EAT után volt, előtt kellett volna legyen)

10.2.32 BJ/7. számú teszteset – Rovar általi spóraevés következtében FAST állapotba kerülés

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.27. 00:12

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.27. 00:11
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Teszteset
Változtatások	Rossz sorrendben volt az ENDTURN (EAT után volt, előtt kellett volna legyen) – előlötti tesztel együtt javult meg

10.2.33 BJ/8. számú teszteset – Rovar általi spóraevés következtében CANNOT_CUT állapotba kerülés

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.27. 00:12

10.2.34 BJ/9. számú teszteset – Rovar általi spóraevés következtében STUN állapotba kerülés

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.27. 00:15

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.26. 00:14
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Teszteset
Változtatások	Elvárt kimenetben STUNNED állapotot várt, STUN helyet

10.2.35 BJ/10. számú teszteset – Rovar általi sikertelen spóraevés

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.27. 00:15

10.2.36 BJ/11. számú teszteset – Rovar általi gombafonál elvágás

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.26. 23:40

Tesztelő neve	Bencze
Teszt időpontja	2025.04.26. 23:25
Teszt eredménye	Sikertelen
Lehetséges hibaok	Insect.runAway, Teszteset
Változtatások	A locationök rosszul voltak állítva MushroomBody termelt spórákat ameddig az elszakadásra vártunk, ez nem volt figyelembe véve elvárt kimenethez

10.3Értékelés

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Bencze János István	GIWUHT	20%
Guzmics Gergő	VC8OQD	20%
Kohár Zsombor	Q8EPW6	20%
Rakos Gergő Máté	I3Q7BY	20%
dr. Taba Szabolcs Sándor	JRGMBW	20%

10.4 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2025.04.17. 17:50	2 óra	Kohár	Tevékenység: Kontroller üres implementációjának elkészítése
2025.04.18. 18:20	1 óra 30 perc	Kohár	Tevékenység: Kontroller implementálása
2025.04.19. 15:20	1 óra 15 perc	Kohár	Tevékenység: Kontroller implementálásának folytatása
2025.04.20. 15:20	2 óra	Kohár	Tevékenység: Kontroller implementálásának folytatása
2025.04.21. 17:20	2 óra 20 perc	Kohár	Tevékenység: Kontroller implementálásának folytatása
2025.04.22. 9:00	3 óra	Bencze	Tevékenység: Insecthez tartozó osztály és interfacek lekódolása
2025.04.22. 13:00	1 óra 40 perc	Kohár	Tevékenység: Kontroller implementálásának folytatása
2025.04.22. , 18:00	1 óra 30 perc	Bencze Guzmics Kohár Rakos Taba	Értekezlet. Döntések: -Kódolási feladatok kiosztása -Alap megvalósítási ötletek átbeszélése
2025.04.23., 18:00	2 óra 30 perc	Taba	Tevékenység: A gombatestre vonatkozó osztály és interfészek implementálása.
2025.04.23. , 20:00	2 óra 30 perc	Rakos	Tevékenység: A tectonos interface-ek és implementációk kezdetleges megírása
2025.04.24., 11:00	1 óra	Taba	Tevékenység: A gombatestre vonatkozó osztály és interfészek módosítása.
2025.04.24. , 12:00	4 óra	Guzmics	Tevékenység: Kódolás megkezdése
2025.04.24. 13:00	1 óra 40 perc	Kohár	Tevékenység: Kontroller implementálásának javítása
2025.04.24. , 18:00	1 óra 30 perc	Bencze	Értekezlet.

		Guzmics Kohár Rakos Taba	Döntések: -Eddig megírt implementációk átnézése és javítása
2025.04.24 ., 20:00	2 óra	Bencze	Tevékenység: Insecthez tartozó osztályok javítása és szépítése, illetve Spórák és ezeknek az Interface-ének a lekódolása
2025.04.24 ., 21:00	2 óra	Rakos	Tevékenység: TectonImpl nagyobb metódusainak megírása
2025.04.24., 22:00	1 óra	Taba	A gombatestre vonatkozó osztály és interfészek véglegesítése.
2025.04.25 11:00	1 óra 30 perc	Bencze	Tevékenység: Insect interfacek átrendezése, Spórák szépítése, illetve ezekhez toStringek megírása, kiíráshoz
2025.04.25 ., 13:00	1 óra	Bencze Guzmics Kohár Rakos Taba	Értekezlet. Döntések: -Eddig elkészült kód átnézése -Test-casek kiosztása -Mintapélda test-case megírása
2025.04.25 14:00	2 óra 30 perc	Bencze	Tevékenység: Tesztesetek elsődleges verziójának kitalálása és megírása.
2025.04.25 ., 15:00	30 perc	Guzmics	Tevékenység: Kódolás megbeszélés utáni javítása
2025.04.25., 18:00	4 óra	Taba	Tevékenység: Egységtesztek implementálása és azok szöveges változatainak aktualizálása.
2025.04.25. 19:00	30 perc	Kohár	Tevékenység: A modell a kontrollebe való teljes integrálása.
2025.04.26 ., 11:00	1 óra 30 perc	Bencze Guzmics Taba	Értekezlet. Döntések: -A tesztek kimenetének és leírásának pontosítása -Megvalósításuk megbeszélése

2025.04.26., 15:00	2 óra	Taba	Tevékenység: Egységtesztek és azok szöveges változatainak pontosítása.
2025.04.26 ., 16:00	1 óra 30 perc	Rakos	Tevékenység: Tectonnal való hibák javítása
2025.04.26 ., 19:00	2 óra	Guzmics	Tevékenység: Mycelium javítása, tesztek elkezdése
2025.04.26 20:30	30 perc	Bencze	Tevékenység: Tesztesetek kijavítása a doksiban
2025.04.26 ., 21:00	1 óra 30 perc	Bencze Guzmics Kohár Rakos Taba	Értekezlet. Döntések: -A controller-el való hibák átnézése -Körökkel kapcsolatos problémák megbeszélése
2025.04.26. 22:30	2 óra 30 perc	Kohár	Tevékenység: Tesztek alapján a kód javítása.
2025.04.26 22:45	1 óra 45 perc	Bencze	Tevékenység: Saját tesztesetek futtatása, és ez alapján kód illetve tesztek javítása
2025.04.26 ., 23:00	2 óra	Guzmics	Tevékenység: Mycelium javítása, tesztek folytatása
2025.04.27 ., 7:30	1 óra 30 perc	Guzmics	Tevékenység: CarnivorousMycelium javítása, tesztek folytatása
2025.04.27 ., 9:00	1 óra 30 perc	Bencze Guzmics Kohár Rakos Taba	Értekezlet. Döntések: -A megírt tesztek hibáinak átbeszélése
2025.04.27 ., 10:30	2 óra 30 perc	Guzmics	Tevékenység: Tesztek kimenet alapján történő javítása
2025.04.27 ., 10:45	1 óra 10 perc	Rakos	Tevékenység: Tectonhoz való tesztek megírása
2025.04.27., 11:00	2 óra	Taba	Tevékenység: Egységtesztek és azok szöveges változatainak véglegesítése, jegyzőkönyvkészítés.
2025.04.27 ., 15:10	2 óra	Guzmics	Tevékenység: A tesztek befejezése

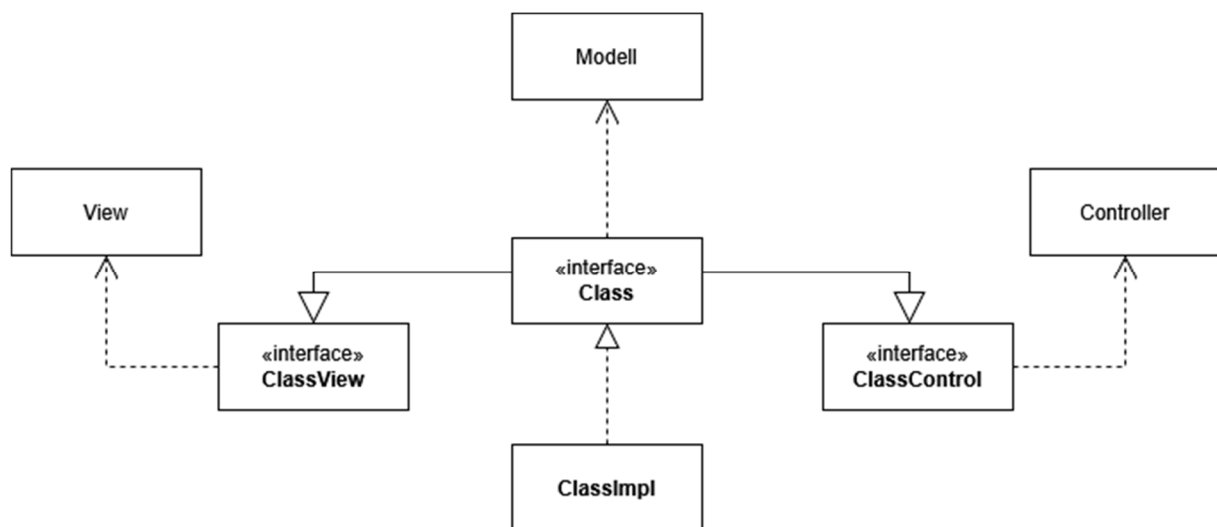
2025.04.27. 17:30	1 óra 30 perc	Kohár	Tevékenység: A tesztek nélküli futtatás implementálása.
2025.04.27 ., 20:00	1 óra 30 perc	Bencze Guzmics Kohár Rakos Taba	Értekezlet. Döntések: -A teljes játék tesztjeinek lefuttatása és átbeszélése
2025.04.27 ., 21:30	1 óra 30 perc	Rakos	Tevékenység: Tectonok finalizálása Napló elkészítése

FÜGGELÉKEK

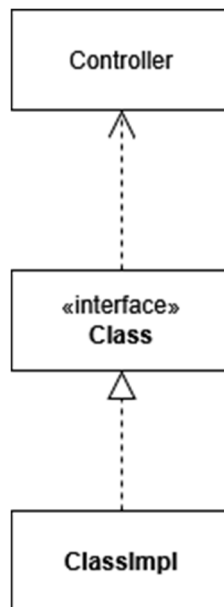
Függelék: Osztály anatómia

Mivel az osztályoknak a felépítése, első látásra nem feltétlen átlátható, és az analízis modellben lévő interfész felépítéssel nem egyezik meg, ezért jött létre ez a magyarázó függelék:

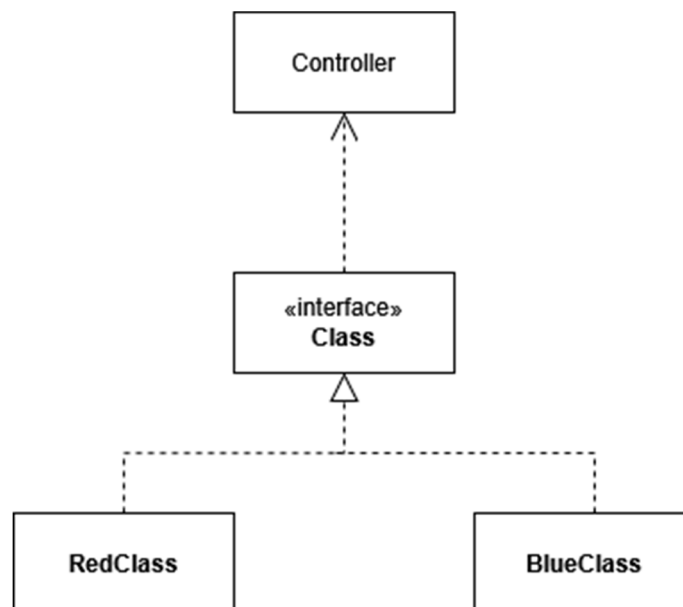
Legnagyobb változtatásokon a modell osztályai mentek keresztül. Egy osztály minden esetben legalább 3 interfészt valósít meg. Egy, amit a kontroller lát, egy, amit a view és egy, amit a modell többi része is lát. Mivel a modell többi része mindig látja azt, ami a view vagy a kontroller ezért a modell interfésze örököl a view és a kontroller interfészétől. Az elnevezési konvenció az alábbi: A modell interfésze kapja az osztály alapvető nevét, a kontroller interfésze az osztály neve mellé a „Control” utónevet kapja, a view interfésze a az osztály neve mellé a „View” utónevet kapja és az implementáció pedig az osztály neve mellé az „Impl” utónevet kapja. Az alábbi leírás UML diagrammként:



Mivel a kontroller osztályainál az ilyen szintű szeparáció értelmetlen, mivel csak egymástól függenek, ezért azok egy sokkal egyszerűbb szeparációt követnek, ami alapvetően ugyan azt a elnevezési konvenciót követik. A leírás UML diagrammként:



Lehetséges, hogy egy külsőleg azonos, de belső működésben más osztályok ugyan azt az interfészt valósítják meg. Ebben az esetben az elnevezésnél az osztály nevéhez egy megkülönböztető jelzőt kap előnévként az osztály neve mellé. A leírás UML diagrammként:



Függelékek: Frissített tesztesetek

RG/1. számú teszteset – Új Tecton sikeres legyartása //

- **Leírás**

A rendszer sikeresen legyárt egy általa kiválasztott típusú es nevu Tectont. A rendszer egy időben megmondja azt is, hogy ennek az új Tectonnak kik lesznek a szomszédjai.

(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton és AridTecton esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Új tecton létrehozása, szomszédok hozzáadása az új tectonhoz a szomszédokhoz hozzáadni az új tectont, BreakTimer helyes beállítása

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft3
SET_BREAKTIMER ft3 5
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft3
ADD_NEIGHBOUR ft2 ft3
STATE ft1
STATE ft2
STATE ft3
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecon
    breakTimer int = 5
    neighbours List<Tecton> = {
        ft2
        ft3
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

ft2: FertileTecon
    breakTimer int = 5
    neighbours List<Tecton> = {
        ft1
        ft3
    }
```

```
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}
```

ft3: FertileTecon

```
breakTimer int = 5
neighbours List<Tecton> = {
    ft1
    ft2
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}
```

RG/2. számú teszteset – Tectontörés //

- **Leírás**

A BreakTimert beállítjuk 0-ra egy adott Tectonon, majd megvizsgáljuk, hogy az új kör után lett-e neki új szomszédja és hogy a gombatesten kívül minden más megsemmisült róla.

(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton és AridTecton esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Az adott tectonról tényleg minden letörlődik-e (gombatesten kívül), hozzáadódik-e az új tecton az adott tecton szomszédsági listájába

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 1
PUT_SPORE SpeedSpore speeds1 ft1
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
ADD_PLAYER Entomologist entomologist1
CREATE_INSECT ft1 i1
START_GAME
ENDTURN
ENDTURN
STATE ft1
STATE ft1-1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecon
  breakTimer int = 2
  neighbours List<Tecton> = {
    ft1-1
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
  }
  mushroomBody MushroomBody = mb1
  mycelia Queue<Mycelium> = {
  }
  occupants List<Insect> = {
    i1
  }

ft1-1: FertileTecon
  breakTimer int = 2
  neighbours List<Tecton> = {
    ft1
  }
```

```

myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}

```

RG/3. számú tesztet – Játék végének kezelése //

- **Leírás**

Miután lejárt az utolsó Round is, meghatározni mind a Gombászok közül egy nyertest, mind a Rovarászok közül egy nyertest majd kiírni a pontszámukat.

Erre felhasználom a Rovar által elvágott gombafonál elsorvadása és az elfogyasztott spóra rovarra gyakorolt hatása tesztet

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Megnézni, hogy jól számolódik-e ki a pontszám és hogy helyesen íródnak ki a végeredmények

- **Bemenet**

```

SET_ENDGAMETIMER 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft3
SET_BREAKTIMER ft3 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft4
SET_BREAKTIMER ft4 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft5
SET_BREAKTIMER ft5 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft6
SET_BREAKTIMER ft6 5
PUT_SPORE StunSpore stuns1 ft6
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft3
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft6
ADD_NEIGHBOUR ft2 ft3
ADD_NEIGHBOUR ft2 ft6
ADD_NEIGHBOUR ft3 ft4
ADD_NEIGHBOUR ft4 ft5
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1

```



```
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m2
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m2 ft2
CREATE_MYCELIUM Mycelium m3
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m3 ft4
CREATE_MYCELIUM Mycelium m4
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m4 ft5
CREATE_MYCELIUM Mycelium m5
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m5 ft6
CREATE_MYCELIUM CarnivorousMycelium cm1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON cm1 ft3
ADD_PLAYER Mycologist mycologist2
ADD_PLAYER Entomologist entomologist1
CREATE_INSECT ft5 i1
ADD_PLAYER Entomologist entomogolist2
START_GAME
ENDTURN
ENDTURN
MOVE i1 ft4
MOVE i1 ft3
CUT i1
ENDTURN
ENDTURN
ENDTURN
ENDTURN
MOVE i1 ft2
MOVE i1 ft1
ENDTURN
ENDTURN
EJECT_SPORES mb1 ft2
ENDTURN
ENDTURN
MOVE i1 ft6
EAT i1
ENDTURN
ENDTURN
ENDTURN
ENDTURN
ENDTURN
ENDTURN
```

- **Elvárt kimenet**

Kiírodik ez a szöveg ilyen formátumban, és ezt a szöveget ellenőrizzük hogy az elvárt-e:

WINNERS:

MYCOLOGIST:

mycologist1

ENTOMOLOGIST:

entomologist1

TSZ/1. számú tesztet – Gombatest sikeres növesztése FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton) gombafonál által

- **Leírás**

Gombafonál sikeresen növeszt gombatestet olyan FertileTectonra, amely nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton.

(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton és AridTecton esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

- gombatest sikeres növesztése az ehhez szükséges feltételekkel: a FertileTectonon mint céltektionon van legalább 3 db spóra és nincs gombatest
- a létrejött gombatest spóráinak meghatározása
- a létrejött gombatest megmaradt spórák kilövési számának beállítása

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
PUT_SPORE SpeedSpore speeds1 ft1
PUT_SPORE SpeedSpore speeds2 ft1
PUT_SPORE SpeedSpore speeds3 ft1
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
START_GAME
GROW_MUSHROOMBODY mb1 ft1
ENDTURN
STATE ft1
STATE m1
STATE mb1
```

- **Elvárt kimenet**

ft1: FertileTecton

```
breakTimer int = 3
neighbours List<Tecton> = {
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
    speeds1
    speeds2
    speeds3
}
mushroomBody MushroomBody = mb1
mycelia Queue<Mycelium> = {
    m1
}
occupants List<Insect> = {
}
```

m1: Mycelium

```
growing boolean = false
location Tecton = ft1
growTimer int = 0
deathTimer int = -1
```

mb1: MushroomBody

```
remainingEjects int = 3
location Tecton = ft1
mushroomSpores List<Spore> = {
    mb1-speeds1
}
```

TSZ/2. számú teszteset – Gombatest spóráhiány miatti sikertelen növesztése FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton) gombafonál által

- **Leírás**

Gombafonál sikertelenül kísérel meg gombatestet létrehozni olyan FertileTectonra, amely nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton, és amelyen nem található elegendő spóra.

(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton és AridTecton esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

- gombatest sikertelen növesztése a következő feltételek fennállása mellett: a FertileTectonon mint céltektionon nincs legalább 3 db spóra és nincs gombatest
- az objektumok állapotában nem következik be változás

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
PUT_SPORE SpeedSpore speeds1 ft1
PUT_SPORE SpeedSpore speeds2 ft1
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
START_GAME
GROW_MUSHROOMBODY mb1 ft1
ENDTURN
STATE ft1
STATE m1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 3
  neighbours List<Tecton> = {
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
    speeds1
    speeds2
  }
  mushroomBody MushroomBody = null
  mycelia Queue<Mycelium> = {
```

```
        m1
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

m1: Mycelium
    growing boolean = false
    location Tecton = ft1
    growTimer int = 0
    deathTimer int = -1
```

TSZ/3. számú teszteset – Gombatest sikertelen növesztése gombafonál által olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), amelyen már van gombatest

- **Leírás**

Gombatest sikertelen növesztése gombafonál által olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), amelyen már van gombatest.

(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton és AridTecton esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

- gombatest sikertelen növesztése a következő feltételek fennállása mellett: a FertileTectonon mint céltektionon van gombatest és legalább 3 db spóra
- az objektumok állapotában nem következik be változás

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
PUT_SPORE SpeedSpore speeds1 ft1
PUT_SPORE SpeedSpore speeds2 ft1
PUT_SPORE SpeedSpore speeds3 ft1
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
START_GAME
GROW_MUSHROOMBODY mb2 ft1
ENDTURN
STATE ft1
STATE m1
STATE mb1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 3
  neighbours List<Tecton> = {
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
    speeds1
    speeds2
```

```
        speeds3
    }
    mushroomBody MushroomBody = mb1
    mycelia Queue<Mycelium> = {
        m1
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

m1: Mycelium
    growing boolean = false
    location Tecton = ft1
    growTimer int = 0
    deathTimer int = -1

mb1: MushroomBody
    remainingEjects int = 3
    location Tecton = ft1
    mushroomSpores List<Spore> = {
        mb1-speeds1
        mb1-speeds2
    }
```

TSZ/4. számú teszteset – Gombatest sikertelen növesztése gombafonál által SemiFertileTectonra

- **Leírás**

Gombafonál sikertelenül kísérel meg gombatestet létrehozni SemiFertileTectonra, amelyen van legalább 3db spóra (és nincs, mert nem is lehet rajta gombatest).

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

- gombatest sikertelen növesztése a következő feltételek fennállása mellett: a SemiFertileTectonon mint céltektonon van legalább 3 db spóra (és nincs, mert nem is lehet rajta gombatest).
- az objektumok állapotában nem következik be változás

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON SemiFertileTecton sft1
SET_BREAKTIMER sft1 5
PUT_SPORE SpeedSpore speeds1 sft1
PUT_SPORE SpeedSpore speeds2 sft1
PUT_SPORE SpeedSpore speeds3 sft1
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 sft1
START_GAME
GROW_MUSHROOMBODY mb1 sft1
ENDTURN
STATE sft1
STATE m1
```

- **Elvárt kimenet**

```
sft1: SemiFertileTecton
    breakTimer int = 3
    neighbours List<Tecton> = {
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
        speeds1
        speeds2
        speeds3
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
        m1
    }
```



```
occupants List<Insect> = {  
}
```

m1: Mycelium

growing boolean = false

location Tecton = sft1

growTimer int = 0

deathTimer int = -1

TSZ/5. számú teszteset – Gombatest sikeres spórakilövése a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)

- **Leírás**

Gombatest sikeresen kilövi a spóráit a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton).

(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton, AridTecton és SemiFertileTecton mint céltektonok esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

- gombatest sikeres spórakilövése a következő feltételek fennállása mellett: gombatest az utolsó, azaz a harmadik kilövése előtt csak valamely szomszédjára lőhet spórát
- a gombatest spóráinak száma a kilövés következtében 0-ra csökken
- a kilőtt spórákat a továbbiakban a céltekton tartja nyilván

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 5
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
ADD_SPORE SpeedSpore speeds1 mb1
ADD_SPORE SpeedSpore speeds2 mb1
ADD_SPORE SpeedSpore speeds3 mb1
START_GAME
EJECT_SPORES mb1 ft2
ENDTURN
STATE ft1
STATE ft2
STATE mb1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 3
  neighbours List<Tecton> = {
    ft2
```

```

    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = mb1
    mycelia Queue<Mycelium> = {
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

```

ft2: FertileTecton

```

    breakTimer int = 3
    neighbours List<Tecton> = {
        ft1
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
        speeds1
        speeds2
        speeds3
        mb1-speeds1
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

```

mb1: MushroomBody

```

    remainingEjects int = 2
    location Tecton = ft1
    mushroomSpores List<Spore> = {
        mb1-speeds2
    }

```

TSZ/6. számú teszteset – Gombatest sikeres spórakilövése olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos tekton szomszédja

- **Leírás**

Gombatest sikeres, összesen a harmadik (utolsó) spórakilövése olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos tekton szomszédja.

(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton, AridTecton és SemiFertileTecton mint céltektonok esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

- gombatest sikeres spórakilövése a következő feltételek fennállása mellett: gombatest az utolsó, azaz a harmadik kilövése előtt csak valamely szomszédjára lőhet spórát. Fejlettnek az utolsó kilövése során minősül, amely abban nyilvánul meg, hogy ekkor a szomszédja szomszédjára is tud lőni
- a gombatest a harmadik kilövését követően inaktívvá válik
- a kilőtt spórákat a továbbiakban a céltekton tartja nyilván

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft3
SET_BREAKTIMER ft3 5
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
ADD_NEIGHBOUR ft2 ft3
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
ADD_SPORE SpeedSpore speeds1 mb1
ADD_SPORE SpeedSpore speeds2 mb1
ADD_SPORE SpeedSpore speeds3 mb1
SET_REMAININGEJECTS mb1 1
START_GAME
EJECT_SPORES mb1 ft3
ENDTURN
STATE ft1
STATE ft2
STATE ft3
```

STATE mb1

- **Elvárt kimenet**

ft1: FertileTecton

```

breakTimer int = 3
neighbours List<Tecton> = {
    ft2
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = mb1
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}

```

ft2: FertileTecton

```

breakTimer int = 3
neighbours List<Tecton> = {
    ft1
    ft3
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}

```

ft3: FertileTecton

```

breakTimer int = 3
neighbours List<Tecton> = {
    ft2
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
    speeds1
    speeds2
    speeds3
    mb1-speeds1
}

```

```
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}

mb1: MushroomBody
    remainingEjects int = 0
    location Tecton = ft1
    mushroomSpores List<Spore> = {
    }
```

TSZ/7. számú teszteset – Gombatest spórahány miatti sikertelen spórakilövése a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)

- **Leírás**

Gombatest egy-egy spórakilövést kísérel meg az elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos két FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton). Sorrendben a második kísérlet sikertelen, tekintettel arra, hogy a gombatestnek ekkor már nincsen kilőhető spórája.

(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton, AridTecton és SemiFertileTecton mint céltektonok esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

- gombatest sikertelen spórakilövése a következő feltételek fennállása mellett: gombatest az utolsó, azaz a harmadik kilövése előtt csak valamely szomszédjára lőheti ki meglévő spóráit

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft3
SET_BREAKTIMER ft3 5
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft3
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
START_GAME
EJECT_SPORES mb1 ft2
EJECT_SPORES mb1 ft3
ENDTURN
STATE ft1
STATE ft2
STATE ft3
STATE mb1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
    breakTimer int = 3
    neighbours List<Tecton> = {
```

```

        ft2
        ft3
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = mb1
    mycelia Queue<Mycelium> = {
    }
    occupants List<Insect> = {
    }
ft2: FertileTecton
    breakTimer int = 3
    neighbours List<Tecton> = {
        ft1
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
        mb1-speeds1
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

ft3: FertileTecton
    breakTimer int = 3
    neighbours List<Tecton> = {
        ft1
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

mb1: MushroomBody
    remainingEjects int = 2
    location Tecton = ft1
    mushroomSpores List<Spore> = {

```



```
mb1-speeds2  
}
```

TSZ/8. számú teszteset – Gombatest sikertelen spórákilövése olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos tekton szomszédja

- **Leírás**

Gombatest sikertelenül kísérel meg spórákilövést olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos tekton szomszédja, mert nem ez a gombatest harmadik (összességében az utolsó) spórákilövése.

(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton, AridTecton és SemiFertileTecton mint céltectonok esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

- gombatest sikertelen spórákilövése a következő feltételek fennállása mellett: gombatest az utolsó, azaz a harmadik kilövése előtt csak valamely szomszédjára lőhet spórát. Fejlettnek az utolsó kilövése során minősül, amely abban nyilvánul meg, hogy ekkor a szomszédja szomszédjára is tud lőni
- az objektumok állapotában nem következik be változás

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft3
SET_BREAKTIMER ft3 5
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
ADD_NEIGHBOUR ft2 ft3
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
ADD_SPORE SpeedSpore speeds1 mb1
ADD_SPORE SpeedSpore speeds2 mb1
ADD_SPORE SpeedSpore speeds3 mb1
START_GAME
EJECT_SPORES mb1 ft3
ENDTURN
STATE ft1
STATE ft2
STATE ft3
STATE mb1
```

- **Elvárt kimenet**

ft1: FertileTecton

```
breakTimer int = 3
neighbours List<Tecton> = {
    ft2
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = mb1
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}
```

ft2: FertileTecton

```
breakTimer int = 3
neighbours List<Tecton> = {
    ft1
    ft3
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}
```

ft3: FertileTecton

```
breakTimer int = 3
neighbours List<Tecton> = {
    ft2
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}
```

```
mb1: MushroomBody
  remainingEjects int = 3
  location Tecton = ft1
  mushroomSpores List<Spore> = {
    speeds1
    speeds2
    speeds3
    mb1-speeds1
    mb1-speeds2
  }
```

TSZ/9. számú teszteset – Gombatest sikertelen spórákilövése olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tekton harmadik szomszédja

- **Leírás**

Gombatest sikertelenül kísérel meg spórákilövést olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton, céltekton), amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tekton harmadik szomszédja. [Azaz létezik A, B, C és D FertileTecton, amelyek a következőképpen szomszédosak (a szomszédosságot a – jelöli): A – B – C – D. (A tektonok egyéb módon nem szomszédosak egymással.) A gombatest A FertileTectonon található. A tekton harmadik szomszédja D tekton.]

(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton, AridTecton és SemiFertileTecton mint céltektonok esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

- gombatest az utolsó, azaz a harmadik kilövése előtt csak valamely szomszédjára lőhet spórát. Fejlettnek az utolsó kilövése során minősül, amely abban nyilvánul meg, hogy ekkor a szomszédja szomszédjára is tud lőni. Érettégétől függetlenül azonban nem képes spórákilövésre az elhelyezkedése szerinti tekton harmadik szomszédjára
- az érettnek minősülő gombatestnek az elhelyezkedése szerinti tekton harmadik szomszédja tekintetében megkísérelt spórákilövését teszteljük
- az objektumok állapotában nem következik be változás

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft3
SET_BREAKTIMER ft3 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft4
SET_BREAKTIMER ft4 5
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
ADD_NEIGHBOUR ft2 ft3
ADD_NEIGHBOUR ft3 ft4
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
ADD_SPORE SpeedSpore speeds1 mb1
ADD_SPORE SpeedSpore speeds2 mb1
```

```

ADD_SPORE SpeedSpore speeds3 mb1
SET_REMAININGEJECTS mb1 1
START_GAME
EJECT_SPORES mb1 ft4
ENDTURN
STATE ft1
STATE ft2
STATE ft3
STATE ft4
STATE mb1

```

- **Elvárt kimenet**

ft1: FertileTecton

```

    breakTimer int = 3
    neighbours List<Tecton> = {
        ft2
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = mb1
    mycelia Queue<Mycelium> = {
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

```

ft2: FertileTecton

```

    breakTimer int = 3
    neighbours List<Tecton> = {
        ft1
        ft3
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

```

ft3: FertileTecton

```

    breakTimer int = 3
    neighbours List<Tecton> = {

```

```

        ft2
        ft4
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

```

ft4: FertileTecton

```

    breakTimer int = 3
    neighbours List<Tecton> = {
        ft3
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

```

mb1: MushroomBody

```

    remainingEjects int = 1
    location Tecton = ft1
    mushroomSpores List<Spore> = {
        speeds1
        speeds2
        speeds3
        mb1-speeds1
        mb1-speeds2
    }

```

TSZ/10. számú teszteset – Inaktív gombatest sikertelen spórákilövése a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)

- **Leírás**

Inaktív gombatest sikertelenül próbál spórákilövést végrehajtani a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton; céltekton).

(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton, AridTecton és SemiFertileTecton mint céltektonok esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

- Inaktív gombatest semmilyen cselekvésre, így spórákilövése sem képes (ebbe az állapotba a harmadik spórákilövése után kerül a gombatest, és ekkor már nincsen spórája)
- az objektumok állapotában nem következik be változás

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 5
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
DEACTIVATE mb1
START_GAME
EJECT_SPORES mb1 ft2
ENDTURN
STATE ft1
STATE ft2
STATE mb1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 3
  neighbours List<Tecton> = {
    ft2
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
```



```
}  
mushroomBody MushroomBody = mb1  
mycelia Queue<Mycelium> = {  
}  
occupants List<Insect> = {  
}
```

ft2: FertileTecton

```
breakTimer int = 3  
neighbours List<Tecton> = {  
    ft1  
}  
myceliumCapacity int = 1  
spores Queue<Spore> = {  
}  
mushroomBody MushroomBody = null  
mycelia Queue<Mycelium> = {  
}  
occupants List<Insect> = {  
}
```

mb1: MushroomBody

```
remainingEjects int = 0  
location Tecton = ft1  
mushroomSpores List<Spore> = {  
}
```

TSZ/11. számú teszteset – StunSpore sikeres elhelyezése FertileTectonon (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)

- **Leírás**

Egy StunSpore sikeresen elhelyezésre kerül egy FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton; céltekton).

(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton, AridTecton és SemiFertileTecton mint céltektonok, valamint SplitSpore, PreventCutSpore, SpeedSpore és SlownessSpore esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

- a spóra elhelyezése következtében a céltekton az elhelyezett spórát nyilvántartásba veszi
- az objektumok állapota egyebekben nem változik

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
PUT_SPORE StunSpore stuns1 ft1
STATE ft1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 5
  neighbours List<Tecton> = {
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
    stuns1
  }
  mushroomBody MushroomBody = null
  mycelia Queue<Mycelium> = {
  }
  occupants List<Insect> = {
  }
```

TSZ/12. számú teszteset – Gombatest inaktívvá válása a harmadik spórákilövését követően

- **Leírás**

Gombatest három spórákilövését követően inaktívvá válik.

Egy FertileTectonon (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton; céltekton) található gombatest mindhárom alkalommal egy darab SpeedSpore típusú spórát lő ki (funkcionálisan mindig az összes spóráját kilövi; körönként egy-egy SpeedSpore-t termel) különböző FertileTectonokra (fenti jellegű; céltekton). A kilövések során a céltekton mindig szomszédos. A rovar tektonról-tektonra mozogva bejárja a pályát és közben nem eszik spórát, nem rág el fonalat.

(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton és AridTecton mint a gombatest elhelyezkedése szerinti tekton és céltekton, CarnivorousMycelium, valamint SplitSpore, StunSpore, PreventCutSpore és SlownessSpore esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

- a gombatest a harmadik spórákilövését követően inaktívvá válik
- a többi objektum állapotában bekövetkezett változások vizsgálata

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 6
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 6
CREATE_TECTON FertileTecton ft3
SET_BREAKTIMER ft3 6
CREATE_TECTON FertileTecton ft4
SET_BREAKTIMER ft4 6
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft3
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft4
ADD_NEIGHBOUR ft2 ft3
ADD_NEIGHBOUR ft3 ft4
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m2
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m2 ft2
CREATE_MYCELIUM Mycelium m3
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m3 ft3
```

```

CREATE_MYCELIUM Mycelium m4
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m4 ft4
ADD_PLAYER Entomologist entomologist1
CREATE_INSECT ft1 i1
START_GAME
EJECT_SPORES mb1 ft2
ENDTURN
MOVE i1 ft2
ENDTURN
EJECT_SPORES mb1 ft3
ENDTURN
MOVE i1 ft3
ENDTURN
EJECT_SPORES mb1 ft4
ENDTURN
MOVE i1 ft4
ENDTURN
STATE ft1
STATE ft2
STATE ft3
STATE ft4
STATE mb1
STATE m1
STATE m2
STATE m3
STATE m4
STATE i1

```

- **Elvárt kimenet**

```

ft1: FertileTecton
    breakTimer int = 2
    neighbours List<Tecton> = {
        ft2
        ft3
        ft4
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = mb1
    mycelia Queue<Mycelium> = {
        m1
    }
    occupants List<Insect> = {

```

```
}

```

```
ft2: FertileTecton

```

```
    breakTimer int = 2
    neighbours List<Tecton> = {
        ft1
        ft3
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
        mb1-speeds1
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
        m2
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

```

```
ft3: FertileTecton

```

```
    breakTimer int = 2
    neighbours List<Tecton> = {
        ft1
        ft2
        ft4
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
        mb1-speeds2
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
        m3
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

```

```
ft4: FertileTecton

```

```
    breakTimer int = 2
    neighbours List<Tecton> = {
        ft1
        ft3
    }
    myceliumCapacity int = 1

```

```

    spores Queue<Spore> = {
        mb1-speeds3
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
        m4
    }
    occupants List<Insect> = {
        i1
    }

mb1: MushroomBody
    remainingEjects int = 0
    location Tecton = ft1
    mushroomSpores List<Spore> = {
    }

m1: Mycelium
    growing boolean = false
    location Tecton = ft1
    growTimer int = 0
    deathTimer int = -1

m2: Mycelium
    growing boolean = false
    location Tecton = ft2
    growTimer int = 0
    deathTimer int = -1

m3: Mycelium
    growing boolean = false
    location Tecton = ft3
    growTimer int = 0
    deathTimer int = -1

m4: Mycelium
    growing boolean = false
    location Tecton = ft4
    growTimer int = 0
    deathTimer int = -1

i1: Insect
    location Tecton = ft4
    maxMoves int = 2

```

```
remainingMoves int = 1  
sporesEaten int = 0  
effectTimer int = 0  
state InsectState = NORMAL
```

TSZ/13. számú tesztet – Rovar által elvágott gombafonál elsorvadása és az elfogyasztott spóra rovarra gyakorolt hatása

- **Leírás**

A rovar által elvágott CarnivorousMycelium 3 kör elteltével elpusztul. Az elfogyasztott StunSpore hatására a rovar 1 körön keresztül semmilyen aktivitást nem képes kifejezni.

Az első körben a rovar ft3-on állva elvágja az ott lévő húsevő gombafonalt (CarnivorousMycelium). A gombatest a harmadik körben kilövi az időközben termelődött spóráit ft2-re. A rovar ugyanebben a körben elfogyasztja az ft5-ön található StunSpore-t. Ennek hatása az ötödik kör elejére megszűnik, akkor, amikor az elvágott gombafonál elsorvad és vele együtt a gombatesttel való összeköttetés nélkül maradt gombafonál is ft4-en.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

- a rovar által elvágott gombafonál elsorvadása
- a rovar által elfogyasztott spóra hatása
- a többi objektum állapotában bekövetkezett változások vizsgálata

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 6
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 6
CREATE_TECTON FertileTecton ft3
SET_BREAKTIMER ft3 6
CREATE_TECTON FertileTecton ft4
SET_BREAKTIMER ft4 6
CREATE_TECTON FertileTecton ft5
SET_BREAKTIMER ft5 6
PUT_SPORE StunSpore stuns1 ft5
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft3
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft5
ADD_NEIGHBOUR ft2 ft3
ADD_NEIGHBOUR ft2 ft5
ADD_NEIGHBOUR ft3 ft4
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m2
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m2 ft2
```



```

CREATE_MYCELIUM Mycelium m3
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m3 ft4
CREATE_MYCELIUM Mycelium m4
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m4 ft5
CREATE_MYCELIUM CarnivorousMycelium cm1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON cm1 ft3
ADD_PLAYER Entomologist entomologist1
CREATE_INSECT ft4 i1
START_GAME
ENDTURN
MOVE i1 ft3
CUT i1
ENDTURN
ENDTURN
MOVE i1 ft2
MOVE i1 ft1
ENDTURN
EJECT_SPORES mb1 ft2
ENDTURN
MOVE i1 ft5
EAT i1
ENDTURN
ENDTURN
ENDTURN
STATE ft1
STATE ft2
STATE ft3
STATE ft4
STATE ft5
STATE mb1
STATE m1
STATE m2
STATE m4
STATE i1

```

- **Elvárt kimenet**

```

ft1: FertileTecton
    breakTimer int = 1
    neighbours List<Tecton> = {
        ft2
        ft3
        ft5
    }
    myceliumCapacity int = 1

```

```

spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = mb1
mycelia Queue<Mycelium> = {
    m1
}
occupants List<Insect> = {
}

```

ft2: FertileTecton

```

breakTimer int = 1
neighbours List<Tecton> = {
    ft1
    ft3
    ft5
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
    mb1-speeds1
    mb1-speeds2
    mb1-speeds3
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
    m2
}
occupants List<Insect> = {
}

```

ft3: FertileTecton

```

breakTimer int = 1
neighbours List<Tecton> = {
    ft1
    ft2
    ft4
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}

```

ft4: FertileTecton

```
breakTimer int = 1
neighbours List<Tecton> = {
    ft3
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}
```

ft5: FertileTecton

```
breakTimer int = 1
neighbours List<Tecton> = {
    ft1
    ft2
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
    m4
}
occupants List<Insect> = {
    i1
}
```

mb1: MushroomBody

```
remainingEjects int = 2
location Tecton = ft1
mushroomSpores List<Spore> = {
    mb1-speeds4
    mb1-speeds5
}
```

m1: Mycelium

```
growing boolean = false
location Tecton = ft1
growTimer int = 0
```

```
deathTimer int = -1
```

```
m2: Mycelium
```

```
growing boolean = false
```

```
location Tecton = ft2
```

```
growTimer int = 0
```

```
deathTimer int = -1
```

```
m4: Mycelium
```

```
growing boolean = false
```

```
location Tecton = ft5
```

```
growTimer int = 0
```

```
deathTimer int = -1
```

```
i1: Insect
```

```
location Tecton = ft5
```

```
maxMoves int = 2
```

```
remainingMoves int = 2
```

```
sporesEaten int = 1
```

```
effectTimer int = 0
```

```
state InsectState = NORMAL
```

GG/1. számú tesztet – Gombafonál sikeres (lassú) növesztése

- **Leírás**

Gombafonál sikeres (lassú) növesztése gombatestből FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)

(Megjegyzés: a növesztés hasonlóan működik, ha a tekton, ahova növesztünk SustainingTectonMultiLayeredTecton, AridTecton SustainingTecton vagy SemiFertileTecton. Akkor is hasonló a tesztet, ha gombafonálból növesztünk.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

A gombafonál növesztési folyamatát, az ahhoz szükséges feltételeket és a tektonon történt változást vizsgáljuk.

Ellenőrizzük, hogy a fonál valóban rákerült-e a tektonra.

A kiválasztott FertileTectonon nincs spóra, ezért a gombafonál lassan (2 kör alatt) fog nőni.

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 5
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
START_GAME
GROW_MYCELIUM Mycelium m1 ft2
ENDTURN
STATE ft2
STATE m1
ENDTURN
STATE ft1
STATE ft2
STATE mb1
STATE m1
```

Elvárt kimenet

```
ft2: FertileTecton
  breakTimer int = 3
  neighbours List<Tecton> = {
    ft1
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
  }
  mushroomBody MushroomBody = null
  mycelia Queue<Mycelium> = {
    m1
```

```

    }
    occupants List<Insect> = {
    }

```

m1: Mycelium

```

    growing boolean = true
    location Tecton = ft2
    growTimer int = 1
    deathTimer int = -1

```

ft1: FertileTecton

```

    breakTimer int = 2
    neighbours List<Tecton> = {
        ft2
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = mb1
    mycelia Queue<Mycelium> = {
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

```

ft2: FertileTecton

```

    breakTimer int = 2
    neighbours List<Tecton> = {
        ft1
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
        m1
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

```

mb1: MushroomBody

```

    remainingEjects int = 3
    location Tecton = ft1
    mushroomSpores List<Spore> = {
        mb1-speeds1
        mb1-speeds2
        mb1-speeds3
    }

```

m1: Mycelium

```

    growing boolean = false

```

```
location Tecton = ft2
growTimer int = 0
deathTimer int = -1
```

GG/2. számú tesztet – Gombafonál sikeres gyors növesztése

- **Leírás**

Gombafonál sikeres gyors növesztése gombatestből FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)

(Megjegyzés: a növesztés hasonlóan működik, ha a tekton, ahova növesztünk MultiLayeredTecton, AridTecton, SustainingTecton vagy SemiFertileTecton. Akkor is hasonló a tesztet, ha gombafonálból növesztünk. A céltektonon lehetne több mint egy spóra is, ez nem változtatna a működésen.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

A gombafonál növesztési folyamatát, az ahhoz szükséges feltételeket és a tektonon történt változást vizsgáljuk.

Ellenőrizzük, hogy a fonál valóban rákerült-e a tektonra.

A kiválasztott FertileTectonon van egy darab spóra, ezért a gombafonál gyorsan (1 kör alatt) fog nőni.

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 5
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
PUT_SPORE SpeedSpore speeds1 ft2
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
START_GAME
GROW_MYCELIUM Mycelium m1 ft2
ENDTURN
STATE ft1
STATE ft2
STATE mb1
STATE m1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 3
  neighbours List<Tecton> = {
    ft2
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
  }
  mushroomBody MushroomBody = mb1
```

```

mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}

```

ft2: FertileTecton

```

breakTimer int = 3
neighbours List<Tecton> = {
    ft1
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
    speeds1
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
    m1
}
occupants List<Insect> = {
}

```

mb1: MushroomBody

```

remainingEjects int = 3
location Tecton = ft1
mushroomSpores List<Spore> = {
    mb1-speeds1
    mb1-speeds2
}

```

m1: Mycelium

```

growing boolean = false
location Tecton = ft2
growTimer int = 0
deathTimer int = -1

```


GG/3. számú tesztet – Gombafonál sikertelen növesztése gombatestből, olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), ahol már van gombafonál

- **Leírás**

A gombafonál nem nő rá a kiválasztott FertileTectonra, mert az kiválasztott FertileTecton már „tele” van fonállal (kapacitása és rajta lévő fonalak száma egyenlő).

(Megjegyzés: a növesztés hasonlóan működik, ha a tekton, ahova növesztünk MultiLayeredTecton, AridTecton, SustainingTecton vagy SemiFertileTecton. Akkor is hasonló a tesztet, ha gombafonálból növesztünk.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

A gombafonál növesztési folyamatát, az ahhoz szükséges feltételeket és a tektonon történt változást vizsgáljuk.

Ellenőrizzük, hogy a fonál valóban nem került-e a tektonra.

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 5
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft2
START_GAME
GROW_MYCELIUM Mycelium m2 ft2
ENDTURN
ENDTURN
STATE ft1
STATE ft2
STATE mb1
STATE m1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 2
  neighbours List<Tecton> = {
    ft2
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
  }
  mushroomBody MushroomBody = mb1
  mycelia Queue<Mycelium> = {
  }
  occupants List<Insect> = {
```

```
}
```

ft2: FertileTecton

```
breakTimer int = 2
neighbours List<Tecton> = {
    ft1
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
    m1
}
occupants List<Insect> = {
}
```

mb1: MushroomBody

```
remainingEjects int = 3
location Tecton = ft1
mushroomSpores List<Spore> = {
    mb1-speeds1
    mb1-speeds2
    mb1-speeds3
}
```

m1: Mycelium

```
growing boolean = false
location Tecton = ft2
growTimer int = 0
deathTimer int = -1
```

GG/4. számú tesztet – Gombafonál sikertelen növesztése gombatestből, olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), ami a növést kezdeményező gombatest tektonjával nem közvetlenül szomszédos.

- **Leírás**

A gombafonál nem nő rá a kiválasztott FertileTectonra, mert az nem szomszédja a másik tektonnak, amin van a növesztést kezdeményező gombatest. Az igazi játékban nem kell kiválasztani a növést kezdeményező gombát csak azt, hogy hova növesztünk és ellenőrizzük, hogy oda tudna-e gomba növeszteni.

(Megjegyzés: a növesztés hasonlóan működik, ha a tekton, ahova növesztünk MultiLayeredTecton, AridTecton, SustainingTecton vagy SemiFertileTecton. Akkor is hasonló a tesztet, ha gombafonálból növesztünk.)

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

A gombafonál növesztési folyamatát, az ahhoz szükséges feltételeket és a tektonon történt változást vizsgáljuk.

Ellenőrizzük, hogy a fonál valóban nem került-e a tektonra.

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 5
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
START_GAME
GROW_MYCELIUM Mycelium m1 ft2
ENDTURN
ENDTURN
STATE ft1
STATE ft2
STATE mb1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
    breakTimer int = 2
    neighbours List<Tecton> = {
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = mb1
    mycelia Queue<Mycelium> = {
    }
    occupants List<Insect> = {
    }
```

```
ft2: FertileTecton
```

```
breakTimer int = 2
neighbours List<Tecton> = {
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}
```

```
mb1: MushroomBody
  remainingEjects int = 3
  location Tecton = ft1
  mushroomSpores List<Spore> = {
    mb1-speeds1
    mb1-speeds2
    mb1-speeds3
  }
```

GG/5. számú tesztet – Húsevő fonál általi rovarrevés és gombatest növesztés

- **Leírás**

Új kör kezdetekor a FertileTectonon (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton) lévő húsevő fonál megeszi a rajta lévő bénult állapotban lévő rovarokat és gombatestet növeszt. (Jelen esetben a vizsgált FertileTectonon még nincs gombatest.)

(Megjegyzés: a művelet hasonlóan működik, ha a tekton, ahol a gombafonál van MultiLayeredTecton, AridTecton SustainingTecton.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Megvizsgáljuk a CarnivorousMycelium működését, ha teljesülnek az ahhoz szükséges feltételek. Valamint azt, hogy megtörténik-e az ebből következő gombatest növesztés és rovarok halála.

A FertileTectonon meg kell halni a rovaroknak és nőnie kell egy új gombatestnek.

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
PUT_SPORE StunSpore stuns1 ft1
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MYCELIUM CarnivorousMycelium cm1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON cm1 ft1
ADD_PLAYER Entomologist entomologist1
CREATE_INSECT ft1 i1
START_GAME
ENDTURN
EAT i1
ENDTURN
ENDTURN
STATE ft1
STATE mb-ft1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 3
  neighbours List<Tecton> = {
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
  }
  mushroomBody MushroomBody = mb-ft1
  mycelia Queue<Mycelium> = {
    cm1
  }
  occupants List<Insect> = {
  }
```

```
mb-ft1: MushroomBody
```

```

remainingEjects int = 3
location Tecton = ft1
mushroomSpores List<Spore> = {
}

```

GG/6. számú teszteset – Gombafonál elhalása AridTectonon

- **Leírás**

AridTectonon lévő fonál elpusztul, mert már 5 köre óta van ott.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Megvizsgáljuk az AridTecton többi tektontól különböző működését.

A vizsgált AridTectonon lévő fonál el kell, hogy pusztuljon.

- **Bemenet**

```

CREATE_TECTON AridTecton at1
SET_BREAKTIMER at1 7
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 at1
START_GAME
ENDTURN
ENDTURN
ENDTURN
ENDTURN
ENDTURN
STATE at1

```

- **Elvárt kimenet**

```

at1: AridTecton
  breakTimer int = 1
  neighbours List<Tecton> = {
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
  }
  mushroomBody MushroomBody = null
  mycelia Queue<Mycelium> = {
  }
  occupants List<Insect> = {
  }

```

GG/7. számú tesztet – Rovarász megpróbál a rovarral műveletet (evés, vágás, mozgás) végrehajtani, amikor már nincs több művelete

- **Leírás**

A rovar alapesetben kétszer tud mozogni és egyszer tud fonalat vágni, valamint spórát enni. Ha már vágott fonalat vagy evett spórát vagy elhasználta az összes lépését, akkor nem tud utána semmilyen műveletet végrehajtani a rovarával. Ilyenkor csak átadni képes a kört a következő játékosnak.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Nem szabad, hogy a játékos bármilyen műveletet végre tudjon hajtani, ha már nincs több művelete.

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft3
SET_BREAKTIMER ft3 5
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
ADD_NEIGHBOUR ft2 ft3
PUT_SPORE SpeedSpore speeds1 ft3
ADD_PLAYER Entomologist entomologist1
CREATE_INSECT ft1 i1
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m2
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m2 ft2
CREATE_MYCELIUM Mycelium m3
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m3 ft3
START_GAME
MOVE i1 ft2
MOVE i1 ft3
MOVE i1 ft2
EAT i1
CUT i1
STATE ft3
STATE m3
STATE i1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft3: FertileTecton
    breakTimer int = 4
    neighbours List<Tecton> = {
        ft2
    }
    myceliumCapacity int = 1
```

```
spores Queue<Spore> = {  
    speeds1  
}  
mushroomBody MushroomBody = null  
mycelia Queue<Mycelium> = {  
    m3  
}  
occupants List<Insect> = {  
    i1  
}
```

m3: Mycelium

```
growing boolean = false  
location Tecton = ft3  
growTimer int = 0  
deathTimer int = -1
```

i1: Insect

```
location Tecton = ft3  
maxMoves int = 2  
remainingMoves int = 0  
sporesEaten int = 0  
effectTimer int = 0  
state InsectState = NORMAL
```


GG/8. számú tesztet – Gombász megpróbál a körében olyan műveletet végezni, amire már nincs lehetősége

- **Leírás**

A gombász a saját körében 3 fajta műveletet képes végrehajtani. Fonalat tud növesztetni összesen egyszer. Minden hozzá tartozó gombatestel képes egyszer spórát lőni. Akármennyi új gombatestet tud növesztetni (a gombatest növesztési feltételeknek megfelelően).

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Ha a gombász megpróbálna valamit végrehajtani a műveletre vonatkozó korlát elérése után, nem szabad, hogy képes legyen rá.

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft3
SET_BREAKTIMER ft3 5
CREATE_TECTON MultiLayeredTecton mlt1
SET_BREAKTIMER mlt1 5
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft3
ADD_NEIGHBOUR ft2 ft3
ADD_NEIGHBOUR ft1 mlt1
ADD_NEIGHBOUR ft2 mlt1
PUT_SPORE SpeedSpore speeds1 ft3
PUT_SPORE SpeedSpore speeds2 mlt1
PUT_SPORE SpeedSpore speeds3 mlt1
PUT_SPORE SpeedSpore speeds4 mlt1
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
CREATE_MUSHROOMBODY mb2 ft2
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 mlt1
START_GAME
GROW_MYCELIUM Mycelium m2 ft3
EJECT_SPORES mb1 ft3
EJECT_SPORES mb2 ft3
GROW_MUSHROOMBODY mb3 ft3
GROW_MUSHROOMBODY mb4 mlt1
GROW_MYCELIUM Mycelium m3 mlt1
EJECT_SPORES mb1 mlt1
ENDTURN
ENDTURN
STATE ft1
STATE ft2
STATE ft3
STATE mlt1
```

- **Elvárt kimenet**

ft1: FertileTecton

```
breakTimer int = 2
neighbours List<Tecton> = {
    ft3
    mlt1
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = mb1
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}
```

ft2: FertileTecton

```
breakTimer int = 2
neighbours List<Tecton> = {
    ft3
    mlt1
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = mb2
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}
```

ft3: FertileTecton

```
breakTimer int = 2
neighbours List<Tecton> = {
    ft1
    ft2
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
    speeds1
    mb1-speeds1
    mb2-speeds1
}
mushroomBody MushroomBody = mb3
mycelia Queue<Mycelium> = {
    m2
}
occupants List<Insect> = {
}
```

```
mlt1: MultiLayeredTecton
    breakTimer int = 2
    neighbours List<Tecton> = {
        ft1
        ft2
    }
    myceliumCapacity int = 3
    spores Queue<Spore> = {
        speeds2
        speeds3
        speeds4
    }
    mushroomBody MushroomBody = mb4
    mycelia Queue<Mycelium> = {
        m1
    }
    occupants List<Insect> = {
    }
```

GG/9. számú tesztet – Összetett tesztet, amiben rovarász és gombász is van és a játék a valósághoz hasonlóan megy.

- **Leírás**

A rovarász a rovarjával mozog vág és eszik. A gombász pedig egyszer lő ki spórát.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

A rovarász és a gombász alapvető funkcióit ellenőrizzük.

- **Bemenet**

```
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 3
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft2 5
CREATE_TECTON FertileTecton ft3
SET_BREAKTIMER ft3 5
CREATE_TECTON MultiLayeredTecton mlt1
SET_BREAKTIMER mlt1 5
ADD_NEIGHBOUR ft1 mlt1
ADD_NEIGHBOUR ft2 mlt1
ADD_NEIGHBOUR ft3 mlt1
ADD_PLAYER Entomologist entomologist1
CREATE_INSECT ft1 i1
ADD_PLAYER Mycologist mycologist1
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m2
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m2 mlt1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m3
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m3 mlt1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m4
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m4 ft2
START_GAME
MOVE i1 mlt1
CUT i1
ENDTURN
EJECT_SPORES mb1 mlt1
ENDTURN
EAT i1
ENDTURN
ENDTURN
SET_BREAKTIMER ft1-1 5
STATE ft1
STATE ft2
STATE ft3
STATE mlt1
STATE ft1-1
STATE mb1
STATE i1
```

- **Elvárt kimenet**

ft1: FertileTecton

```
breakTimer int = 2
neighbours List<Tecton> = {
    mlt1
    ft1-1
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = mb1
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}
```

ft2: FertileTecton

```
breakTimer int = 2
neighbours List<Tecton> = {
    mlt1
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
    m4
}
occupants List<Insect> = {
}
```

ft3: FertileTecton

```
breakTimer int = 2
neighbours List<Tecton> = {
    mlt1
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
}
occupants List<Insect> = {
}
```

mlt1: MultiLayeredTecton

```
breakTimer int = 2
neighbours List<Tecton> = {
    ft1
    ft2
}
```

```

        ft3
    }
    myceliumCapacity int = 3
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
        m3
    }
    occupants List<Insect> = {
        i1
    }

```

ft1-1: FertileTecton

```

    breakTimer int = 5
    neighbours List<Tecton> = {
        ft1
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

```

mb1: MushroomBody

```

    remainingEjects int = 2
    location Tecton = ft1
    mushroomSpores List<Spore> = {
        mb1-speeds2
    }

```

i1: Insect

```

    location Tecton = mlt1
    maxMoves int = 3
    remainingMoves int = 3
    sporesEaten int = 1
    effectTimer int = 1
    state InsectState = FAST

```

BJ/1. számú teszteset – Rovar létrehozása és letevése

- **Leírás**

Létrehozunk egy rovarat egy tektonra. Beállítja a létrehozott rovar tektonját arra amelyikre létrehozták, és ennek az occupants listájára hozzáadja az újonnan létrehozott rovar.

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Új rovar létrejött-e jó változókkal, tekton-on rajta van-e

- **Bemenet**

```
ADD_PLAYER Mycologist player1
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
ADD_PLAYER Entomologist player2
CREATE_INSECT ft1 i1
START_GAME
ENDTURN
STATE ft1
STATE m1
STATE i1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 5
  neighbours List<Tecton> = {
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
  }
  mushroomBody MushroomBody = null
  mycelia Queue<Mycelium> = {
    m1
  }
  occupants List<Insect> = {
    i1
  }
```

```
m1: Mycelium
  growing boolean = false
  location Tecton = ft1
  growTimer = 0
  deathTimer = -1
```

```
i1: Insect
  location Tecton = ft1
  maxMoves int = 2
  remainingMoves int = 2
  sporesEaten int = 0
```

```
effectTimer int = 0
state InsectState = NORMAL
```

BJ/2. számú teszteset – Rovar mozgatása

- **Leírás**

A rovar mozog egy, a tektonjával szomszédos, tektonra

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Rovar tektonja megváltozott-e, eredeti tektonról eltűnt-e, új tektonon rajta van-e. . Rovarnak l-e a remainingMoves-ja

- **Bemenet**

```
ADD_PLAYER Mycologist player1
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
SET_BREAKTIMER ft1 5
SET_BREAKTIMER ft2 5
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m2
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m2 ft2
ADD_PLAYER Entomologist player2
CREATE_INSECT ft1 i1
START_GAME
ENDTURN
MOVE i1 ft2
STATE ft1
STATE ft2
STATE m1
STATE m2
STATE i1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 5
  neighbours List<Tecton> = {
    ft2
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
  }
  mushroomBody MushroomBody = null
  mycelia Queue<Mycelium> = {
    m1
  }
  occupants List<Insect> = {
```



```
}

```

ft2: FertileTecton

```
breakTimer int = 5
neighbours List<Tecton> = {
    ft1
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}
mushroomBody MushroomBody = null
mycelia Queue<Mycelium> = {
    m2
}
occupants List<Insect> = {
    i1
}
```

m1: Mycelium

```
growing boolean = false
location Tecton = ft1
growTimer = 0
deathTimer = -1
```

m2: Mycelium

```
growing boolean = false
location Tecton = ft2
growTimer = 0
deathTimer = -1
```

i1: Insect

```
location Tecton = ft2
maxMoves int = 2
remainingMoves int = 1
sporesEaten int = 0
effectTimer int = 0
state InsectState = NORMAL
```

BJ/3. számú teszteset – Rovar sikertelen mozgatása nem-szomszédos tektonra

- **Leírás**

A rovar mozogná egy, a tektonjával nem szomszédos, tektonra, ami nem sikerül

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Rovar tektonja megmaradt-e a régi, nem változott-e a két tekton. Rovar megtartja-e a 2 remainingMoves-t

- **Bemenet**

```
ADD_PLAYER Mycologist player1
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
SET_BREAKTIMER ft1 5
SET_BREAKTIMER ft2 5
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m2
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m2 ft2
ADD_PLAYER Entomologist player2
CREATE_INSECT ft1 i1
START_GAME
ENDTURN
MOVE i1 ft2
STATE ft1
STATE ft2
STATE m1
STATE m2
STATE i1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 5
  neighbours List<Tecton> = {
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
  }
  mushroomBody MushroomBody = null
  mycelia Queue<Mycelium> = {
    m1
  }
  occupants List<Insect> = {
    i1
  }

ft2: FertileTecton
  breakTimer int = 5
```

```
neighbours List<Tecton> = {  
}  
myceliumCapacity int = 1  
spores Queue<Spore> = {  
}  
mushroomBody MushroomBody = null  
mycelia Queue<Mycelium> = {  
    m2  
}  
occupants List<Insect> = {  
}
```

m1: Mycelium

```
growing boolean = false  
location Tecton = ft1  
growTimer = 0  
deathTimer = -1
```

m2: Mycelium

```
growing boolean = false  
location Tecton = ft2  
growTimer = 0  
deathTimer = -1
```

i1: Insect

```
location Tecton = ft1  
maxMoves int = 2  
remainingMoves int = 2  
sporesEaten int = 0  
effectTimer int = 0  
state InsectState = NORMAL
```

BJ/4. számú tesztet – Rovar sikertelen mozgatása olyan tektonra, amelyen nincs gombafonál

- **Leírás**

A rovar mozog egy, a tektonjával szomszédos, tektonra, de nem sikerül, mert nincs rajta gombafonál

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Rovar tektonja megmaradt-e a régi, nem változott-e a két tekton. Rovar megtartja-e a 2 remainingMoves-t

- **Bemenet**

```
ADD_PLAYER Mycologist player1
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
SET_BREAKTIMER ft1 5
SET_BREAKTIMER ft2 5
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
ADD_PLAYER Entomologist player2
CREATE_INSECT ft1 i1
START_GAME
ENDTURN
MOVE i1 ft2
STATE ft1
STATE ft2
STATE m1
STATE i1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 5
  neighbours List<Tecton> = {
    ft2
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
  }
  mushroomBody MushroomBody = null
  mycelia Queue<Mycelium> = {
    m1
  }
  occupants List<Insect> = {
    i1
  }

ft2: FertileTecton
  breakTimer int = 5
```

```
neighbours List<Tecton> = {  
    ft1  
}  
myceliumCapacity int = 1  
spores Queue<Spore> = {  
}  
mushroomBody MushroomBody = null  
mycelia Queue<Mycelium> = {  
}  
occupants List<Insect> = {  
}
```

m1: Mycelium

```
growing boolean = false  
location Tecton = ft1  
growTimer = 0  
deathTimer = -1
```

i1: Insect

```
location Tecton = ft1  
maxMoves int = 2  
remainingMoves int = 2  
sporesEaten int = 0  
effectTimer int = 0  
state InsectState = NORMAL
```

BJ/5. számú tesztet – Rovar általi spóraevés következtében kettészakadás

- **Leírás**

A rovar megeszik egy SplitSpore-t a tektonján, aminek a hatására kettészakad

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Spóraevést követően a tektonról eltűnik-e a spóra, illetve ennek hatására létrejön-e a második rovar; mindkettő rovarnak 0 lesz-e a remainingMoves

- **Bemenet**

```
ADD_PLAYER Mycologist player1
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
PUT_SPORE SplitSpore splits1 ft1
ADD_PLAYER Entomologist player2
CREATE_INSECT ft1 i1
START_GAME
ENDTURN
EAT i1
STATE ft1
STATE m1
STATE i1
STATE i1-1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
    breakTimer int = 5
    neighbours List<Tecton> = {
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
        m1
    }
    occupants List<Insect> = {
        i1
        i1-1
    }

m1: Mycelium
    growing boolean = false
    location Tecton = ft1
    growTimer = 0
    deathTimer = -1
```

i1: Insect

location Tecton = ft1
maxMoves int = 2
remainingMoves int = 0
sporesEaten int = 1
effectTimer int = 0
state InsectState = NORM AL

i1-1: Insect

location Tecton= ft1
maxMoves int = 2
remainingMoves int = 0
sporesEaten int = 0
effectTimer int = 0
state InsectState = NORMAL

BJ/6. számú teszteset – Rovar általi spóraevés következtében Slow állapotba kerülés

- **Leírás**

A rovar megeszik egy SlownessSpore-t a tektonján, aminek a hatására Slow állapotba kerül

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Spóraevést követően a tektonról eltűnik-e a spóra, illetve ennek hatása beállítódik-e a rovaron: Slow state, 1 maxMoves, 0 remainingMoves

- **Bemenet**

```
ADD_PLAYER Mycologist player1
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
PUT_SPORE SlownessSpore slows1 ft1
ADD_PLAYER Entomologist player2
CREATE_INSECT ft1 i1
START_GAME
ENDTURN
EAT i1
STATE ft1
STATE m1
STATE i1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 5
  neighbours List<Tecton> = {
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
  }
  mushroomBody MushroomBody = null
  mycelia Queue<Mycelium> = {
    m1
  }
  occupants List<Insect> = {
    i1
  }
```

```
m1: Mycelium
  growing boolean = false
  location int = ft1
  growTimer int = 0
  deathTimer int = -1
```

```
i1: Insect
  location Tecton= ft1
```



```

maxMoves int = 1
remainingMoves int = 0
sporesEaten int = 1
effectTimer int = 3
state InsectState = SLOW

```

BJ/7. számú tesztet – Rovar általi spóraevés következtében Fast állapotba kerülés

- **Leírás**

A rovar megeszik egy SpeedSpore-t a tektonján, aminek a hatására Fast állapotba kerül

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Spóraevést követően a tektonról eltűnik-e a spóra, illetve ennek hatása beállítódik-e a rovaron: Fast state, 3 maxMoves, 0 remainingMoves

- **Bemenet**

```

ADD_PLAYER Mycologist player1
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
PUT_SPORE SpeedSpore speeds1 ft1
ADD_PLAYER Entomologist player2
CREATE_INSECT ft1 i1
START_GAME
ENDTURN
EAT i1
STATE ft1
STATE m1
STATE i1

```

- **Elvárt kimenet**

```

ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 5
  neighbours List<Tecton> = {
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
  }
  mushroomBody MushroomBody = null
  mycelia Queue<Mycelium> = {
    m1
  }
  occupants List<Insect> = {
    i1
  }

```

m1: Mycelium

growing boolean = false
location Tecton = ft1
growTimer int = 0
deathTimer int = -1

i1: Insect

location Tecton = ft1
maxMoves int = 3
remainingMoves int = 0
sporesEaten int = 1
effectTimer int = 3
state InsectState = FAST

BJ/8. számú teszteset – Rovar általi spóraevés következtében PreventCut állapotba kerülés

- **Leírás**

A rovar megeszik egy spórát a tektonján, aminek a hatására PreventCut állapotba kerül

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Spóraevést követően a tektonról eltűnik-e a spóra, illetve ennek hatása beállítódik-e a rovaron: CannotCut state, 0 remainingMoves

- **Bemenet**

ADD_PLAYER Mycologist player1
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
PUT_SPORE PreventCutSpore prevents1 ft1
ADD_PLAYER Entomologist player2
CREATE_INSECT ft1 i1
START_GAME
ENDTURN
EAT i1
STATE ft1
STATE m1
STATE i1

- **Elvárt kimenet**

ft1: FertileTecton
breakTimer int = 5
neighbours List<Tecton> = {
}
myceliumCapacity int = 1
spores Queue<Spore> = {
}

```
mushroomBody MushroomBody = null  
mycelia Queue<Mycelium> = {  
    m1  
}  
occupants List<Insect> = {  
    i1  
}
```

m1: Mycelium

```
growing boolean = false  
location Tecton = ft1  
growTimer int = 0  
deathTimer int = 0
```

i1: Insect

```
location Tecton = ft1  
maxMoves int = 2  
remainingMoves int = 0  
sporesEaten int = 1  
effectTimer int = 3  
state InsectState = CANNOT_CUT
```

BJ/9. számú tesztet – Rovar általi spóraevés következtében Stunned állapotba kerülés

- **Leírás**

A rovar megeszik egy spórát a tektonján, aminek a hatására PreventCut állapotba kerül

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Spóraevést követően a tektonról eltűnik-e a spóra, illetve ennek hatása beállítódik-e a rovaron: Stun state, 0 maxMoves, 0 remainingMoves

- **Bemenet**

```
ADD_PLAYER Mycologist player1
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
PUT_SPORE StunSpore stuns1 ft1
ADD_PLAYER Entomologist player2
CREATE_INSECT ft1 i1
START_GAME
ENDTURN
EAT i1
STATE ft1
STATE m1
STATE i1
```

- **Elvárt kimenet**

```
ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 5
  neighbours List<Tecton> = {
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
  }
  mushroomBody MushroomBody = null
  mycelia Queue<Mycelium> = {
    m1
  }
  occupants List<Insect> = {
    i1
  }
```

```
m1: Mycelium
  growing boolean = false
  location Tecton = ft1
  growTimer = 0
  deathTimer int = -1
```

```
i1: Insect
  location Tecton = ft1
```

```

maxMoves int = 0
remainingMoves int = 0
sporesEaten int = 1
effectTimer int = 1
state InsectState = STUN

```

BJ/10. számú teszteset – Rovar általi sikertelen spóraevés

- **Leírás**

A rovar megenne egy spórát a tektonján, de nem sikerül neki, mert nincs spóra

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Minden megmarad-e úgy, ahogy volt

- **Bemenet**

```

ADD_PLAYER Mycologist player1
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
SET_BREAKTIMER ft1 5
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
ADD_PLAYER Entomologist player2
CREATE_INSECT ft1 i1
START_GAME
ENDTURN
EAT i1
STATE ft1
STATE m1
STATE i1

```

- **Elvárt kimenet**

```

ft1: FertileTecton
  breakTimer int = 5
  neighbours List<Tecton> = {
  }
  myceliumCapacity int = 1
  spores Queue<Spore> = {
  }
  mushroomBody MushroomBody = null
  mycelia Queue<Mycelium> = {
    m1
  }
  occupants List<Insect> = {
    i1
  }

```

```

m1: Mycelium
  growing boolea = false
  location Tecton= ft1

```

```
growTimer int = 0
deathTimer int = -1
```

i1: Insect

```
location Tecton = ft1
maxMoves int = 2
remainingMoves int = 2
sporesEaten int = 0
effectTimer int = 0
state InsectState = NORMAL
```

BJ/11. számú teszteset – Rovar általi gombafonál elvágás

- **Leírás**

A rovar elvág egy fonalat a tektonján

- **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

Rovar tektonja megváltozott-e 2 kör elteltével, eltűnt-e a fonal a tektonról, elmenekült-e a rovar

- **Bemenet**

```
ADD_PLAYER Mycologist player1
CREATE_TECTON FertileTecton ft1
CREATE_TECTON FertileTecton ft2
ADD_NEIGHBOUR ft1 ft2
SET_BREAKTIMER ft1 5
SET_BREAKTIMER ft2 5
CREATE_MYCELIUM Mycelium m1
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m1 ft1
CREATE_MYCELIUM Mycelium m2
ADD_MYCELIUM_TO_TECTON m2 ft2
CREATE_MUSHROOMBODY mb1 ft2
ADD_PLAYER Entomologist player2
CREATE_INSECT ft1 i1
START_GAME
ENDTURN
CUT i1
ENDTURN
ENDTURN
ENDTURN
STATE ft1
STATE ft2
STATE mb1
STATE m1
STATE i1
```

- **Elvárt kimenet**

ft1: FertileTecton
breakTimer int = 3

```

    neighbours List<Tecton> = {
        ft2
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = null
    mycelia Queue<Mycelium> = {
    }
    occupants List<Insect> = {
    }

```

ft2: FertileTecton

```

    breakTimer int = 3
    neighbours List<Tecton> = {
        ft1
    }
    myceliumCapacity int = 1
    spores Queue<Spore> = {
    }
    mushroomBody MushroomBody = mb1
    mycelia Queue<Mycelium> = {
        m2
    }
    occupants List<Insect> = {
        i1
    }

```

mb1: MushroomBody

```

    remainingEjects int = 3
    location Tecton = ft2
    mushroomSpores List<Spore> = {
        mb1-speeds1
        mb1-speeds2
        mb1-speeds3
    }

```

m1: Mycelium

```

    growing boolean = false
    location Tecton = null
    growTimer int = 0
    deathTimer int = 0

```

i1: Insect

```

    location Tecton = ft2
    maxMoves int = 2
    remainingMoves int = 2
    sporesEaten int = 0
    effectTimer int = 0
    state InsectState = NORMAL

```