

7. Prototípus koncepciója

25 – bandITs

Konzulens:
Huszerl Gábor

Csapattagok

Bencze János István

Guzmics Gergő

Kohár Zsombor

Rakos Gergő Máté

Dr. Taba Szabolcs Sándor

GIWUHT

VC8OQD

Q8EPW6

I3Q7BY

JRGMBW

gomanpc@yahoo.com

guzmicsgergo@gmail.com

zsombor.kohar@edu.bme.hu

gergo_rakos@yahoo.com

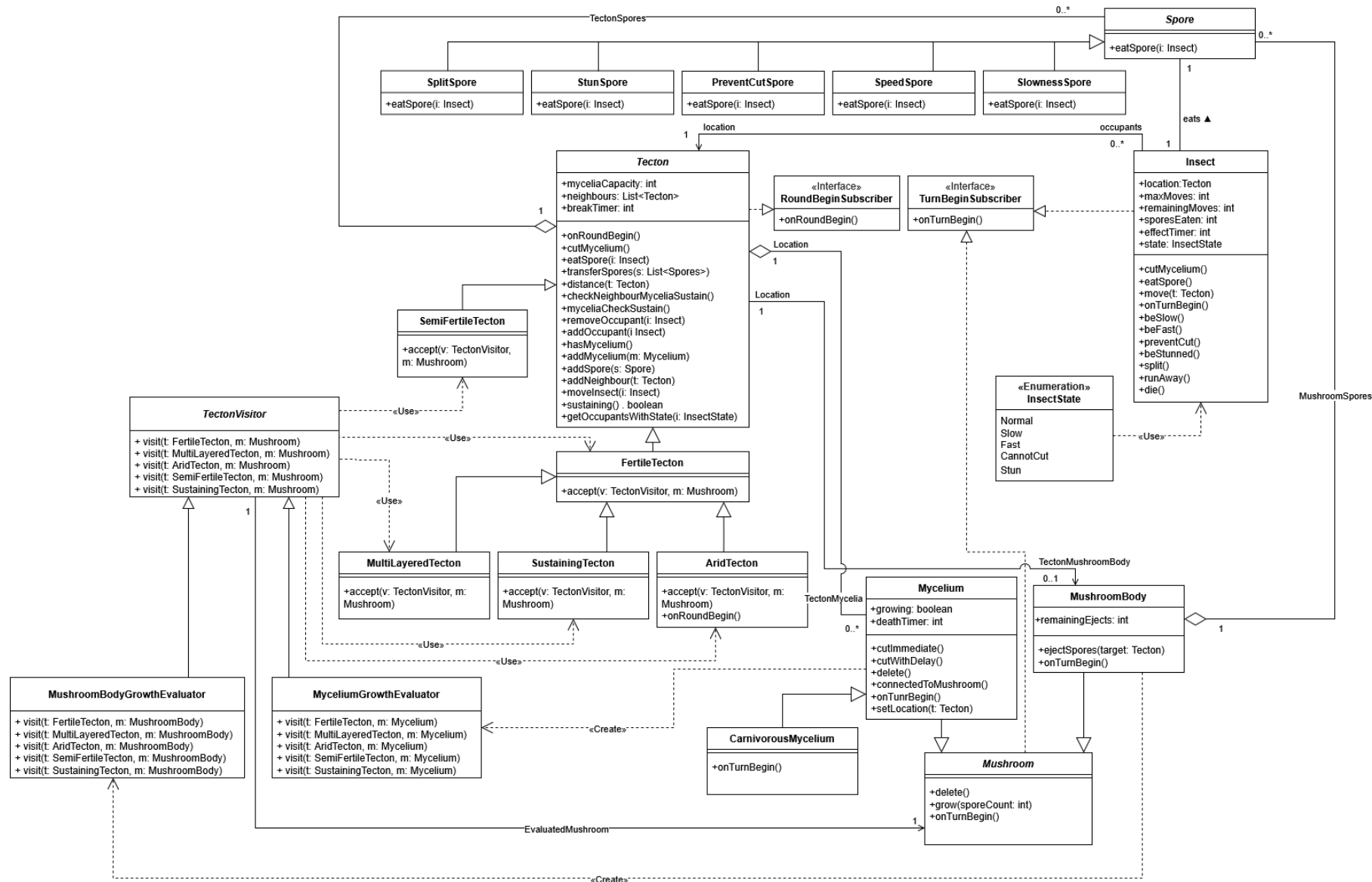
taba.szabolcs@gmail.com

2025.03.31.

Prototípus koncepciója

7.0 Változás hatása a modell

7.0.1 Módosult osztálydiagram



7.0.2 Új vagy megváltozó metódusok

7.0.2.1 Mycelium – cutImmediate()

Azonnal elvágja a gombafonalat.

7.0.2.2 Mycelium – cutWithDelay()

Egy gombafonál típustól függő idő után elvágja a gombafonalat.

7.0.2.3 Tecton - getOccupantsWithState(i: InsectState)

Azon rovaroknak a listáját hozza létre, amelyek a tektonon helyezkednek el, és adott állapotban vannak.

7.0.2.4 Tecton - sustaining()

Megadja, hogy a tekton, vagy a tektonon elhelyezkedő objektumok képesek-e egy gombafonalat életben tartani.

7.0.2.5 TectonVisitor - visit(t: SustainingTecton, m: Mushroom)

A visitor működésének kiterjesztése az új tekton fajtára.

7.0.2.6 Insect – die()

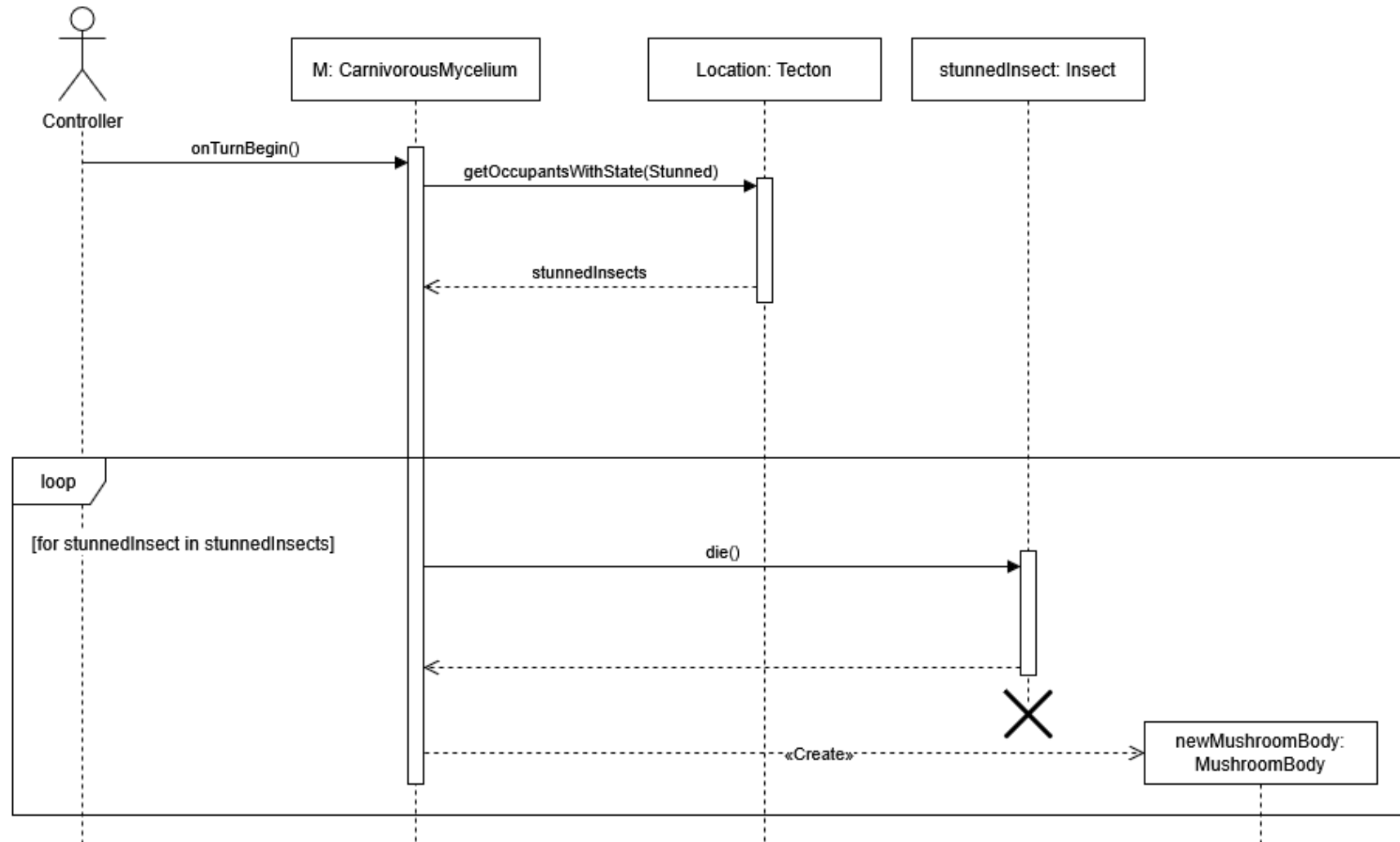
A rovar elpusztul, azaz eltűnik a játéktérrel.

7.0.2.7 Insect – split()

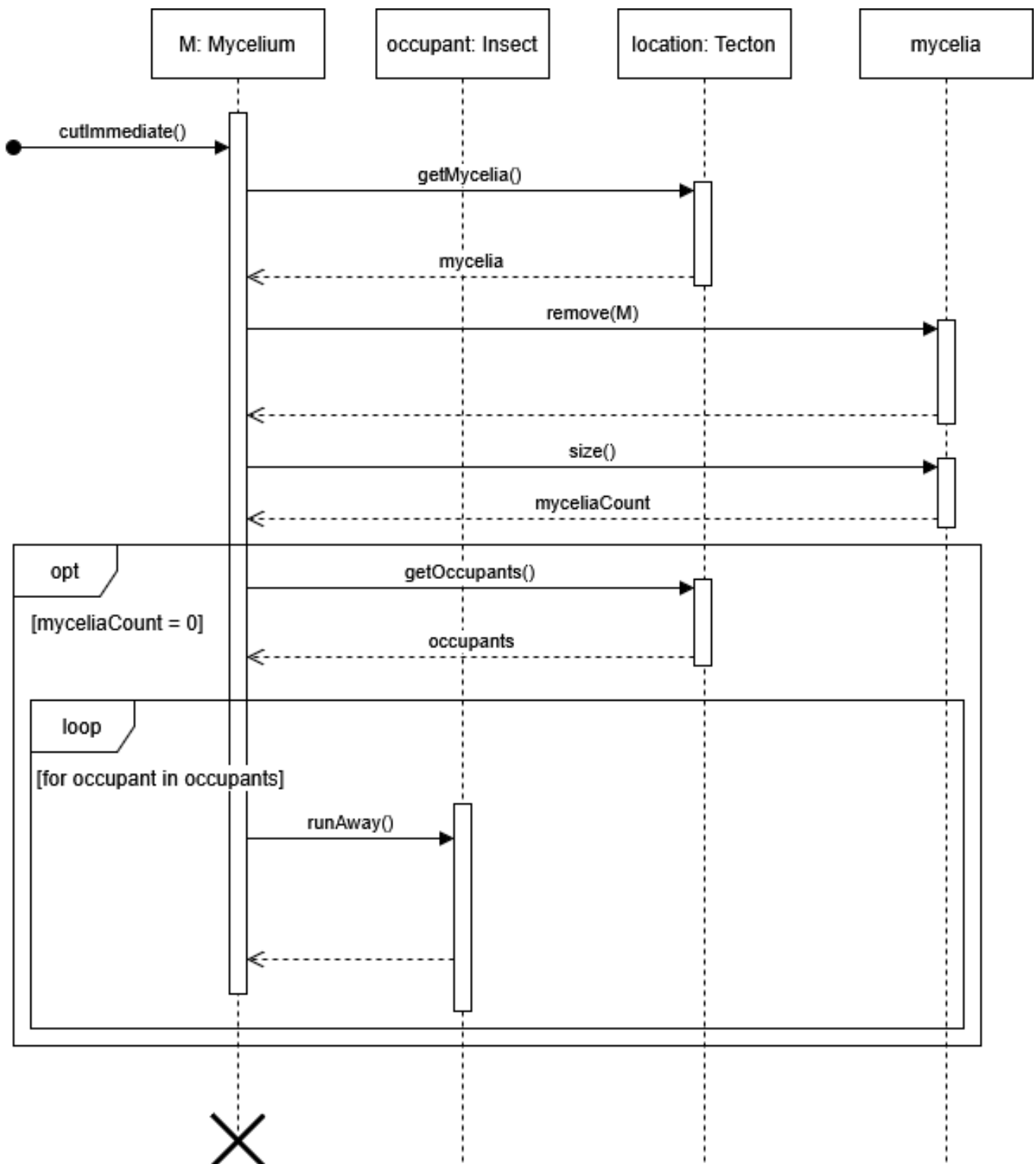
A rovar csinál egy másolatot saját magából.

7.0.3 Szekvencia-diagramok

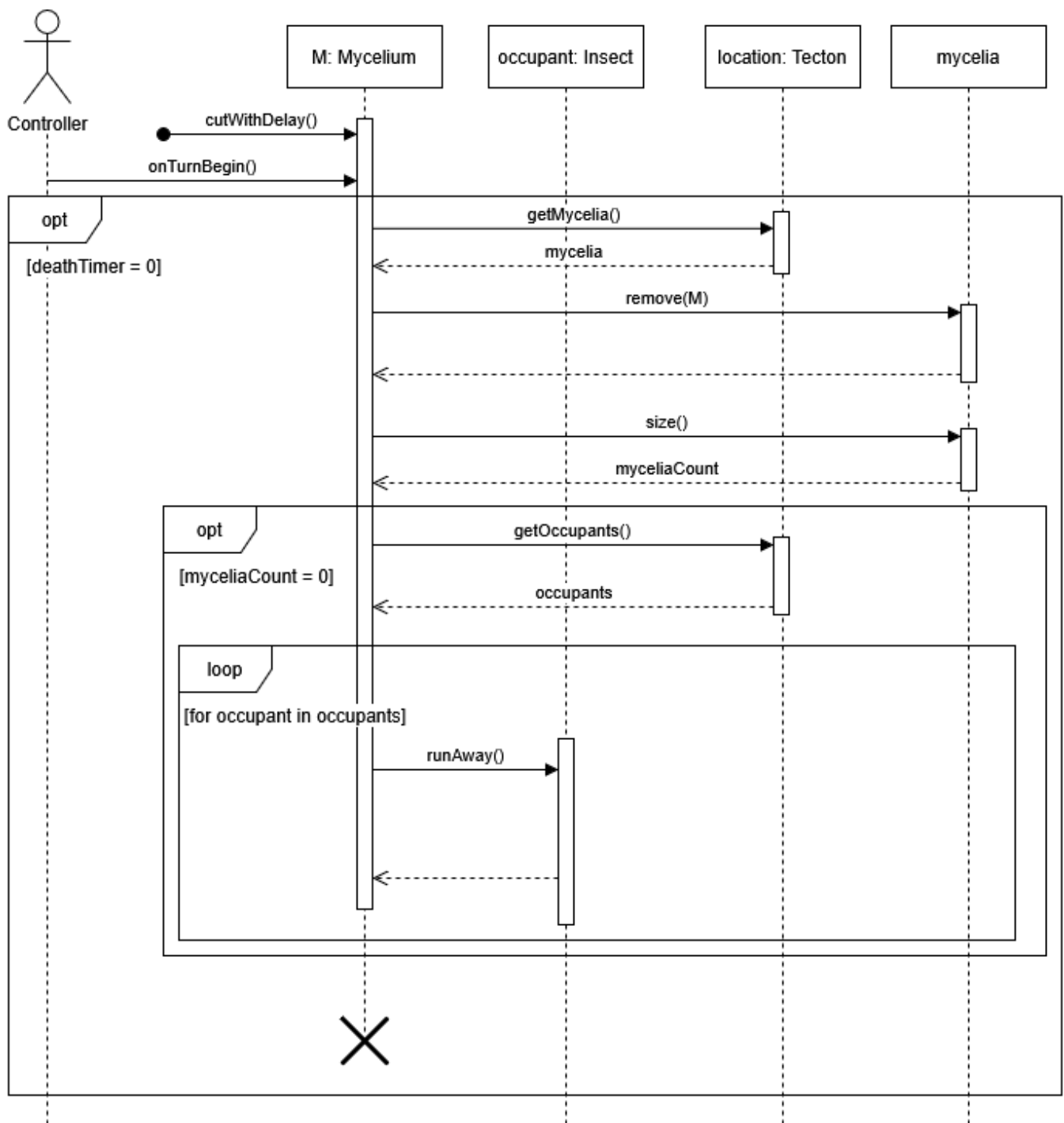
7.0.3.1 Húsevő gombafonál

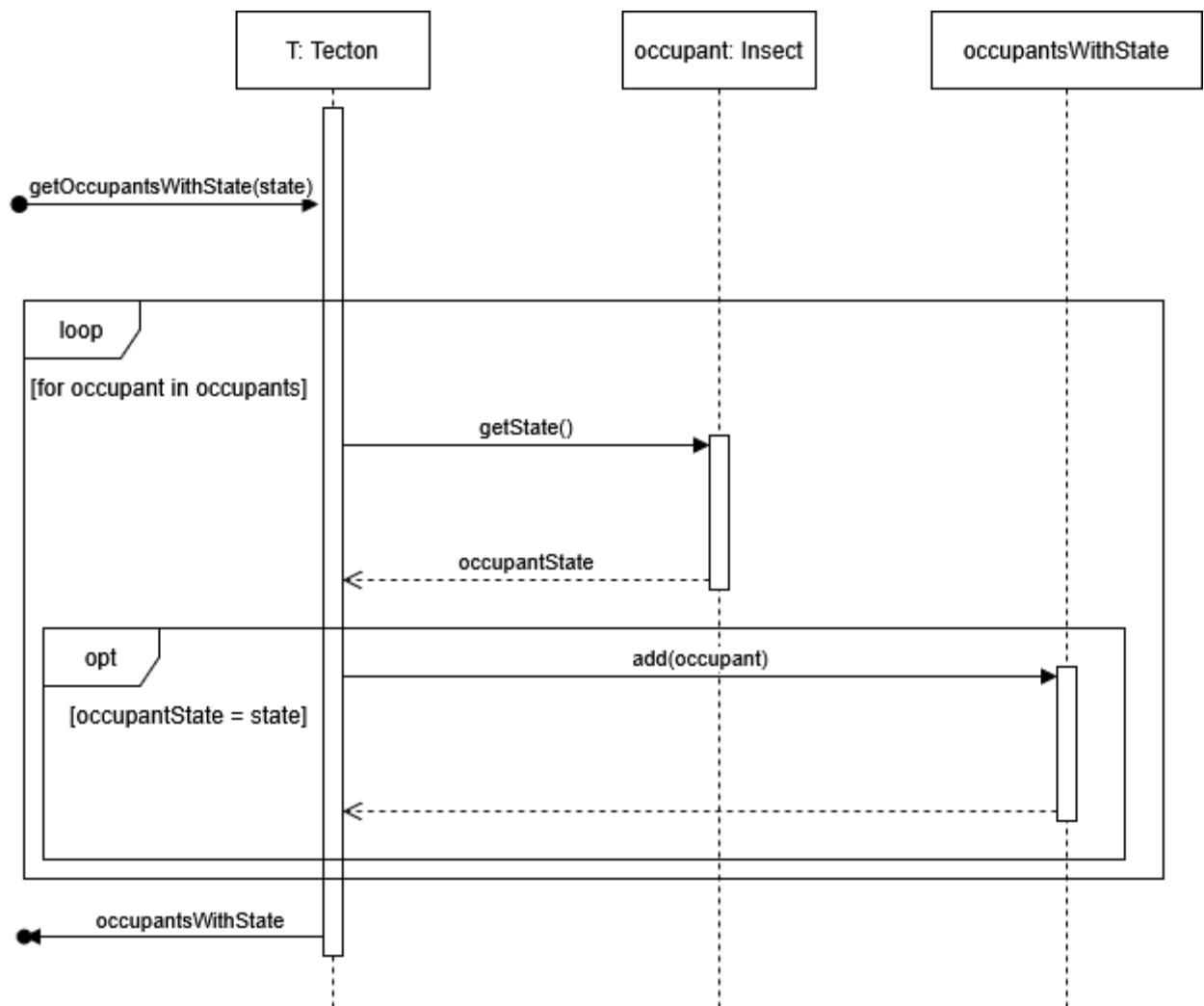


7.0.3.2 Azonnali fonálevágás

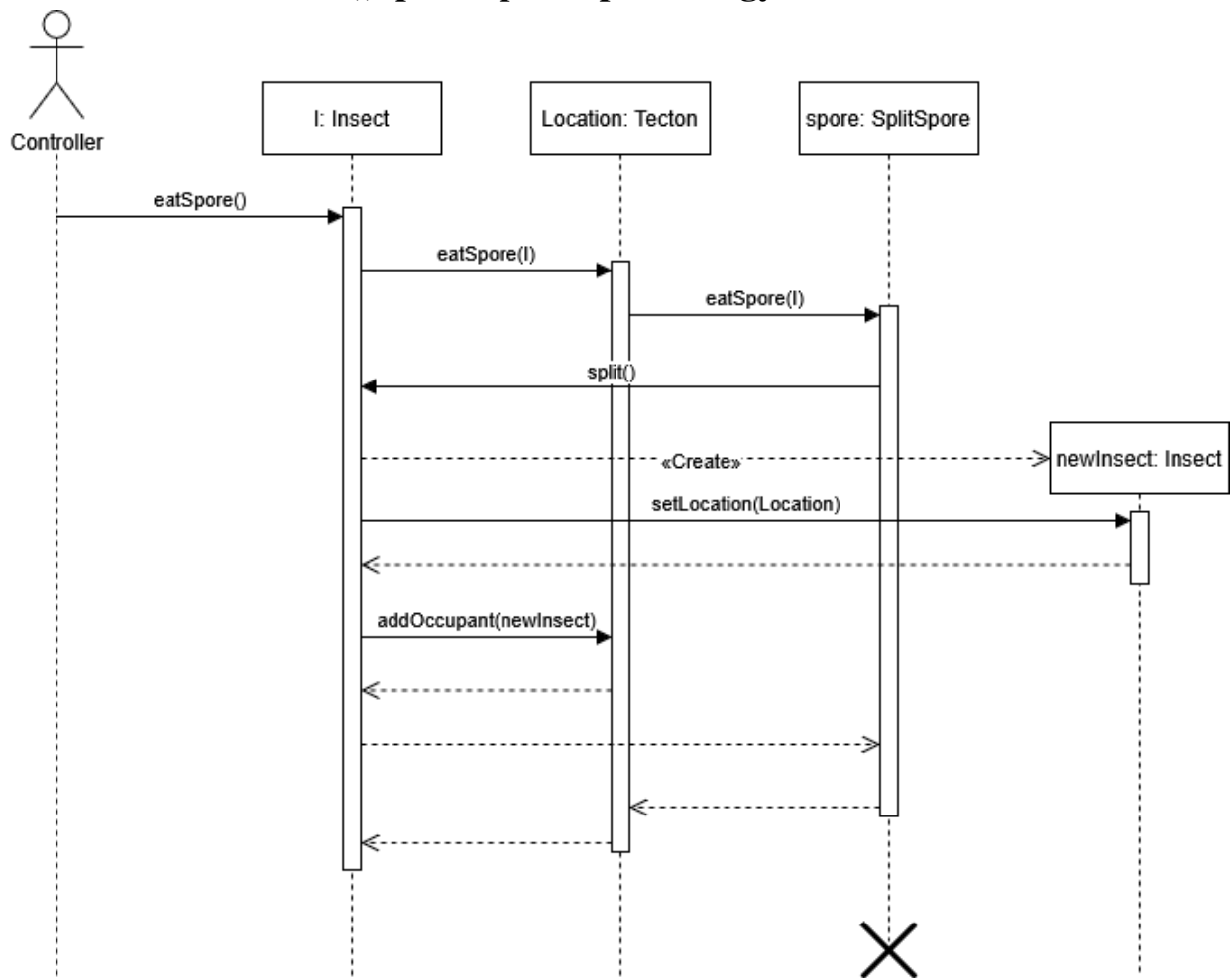


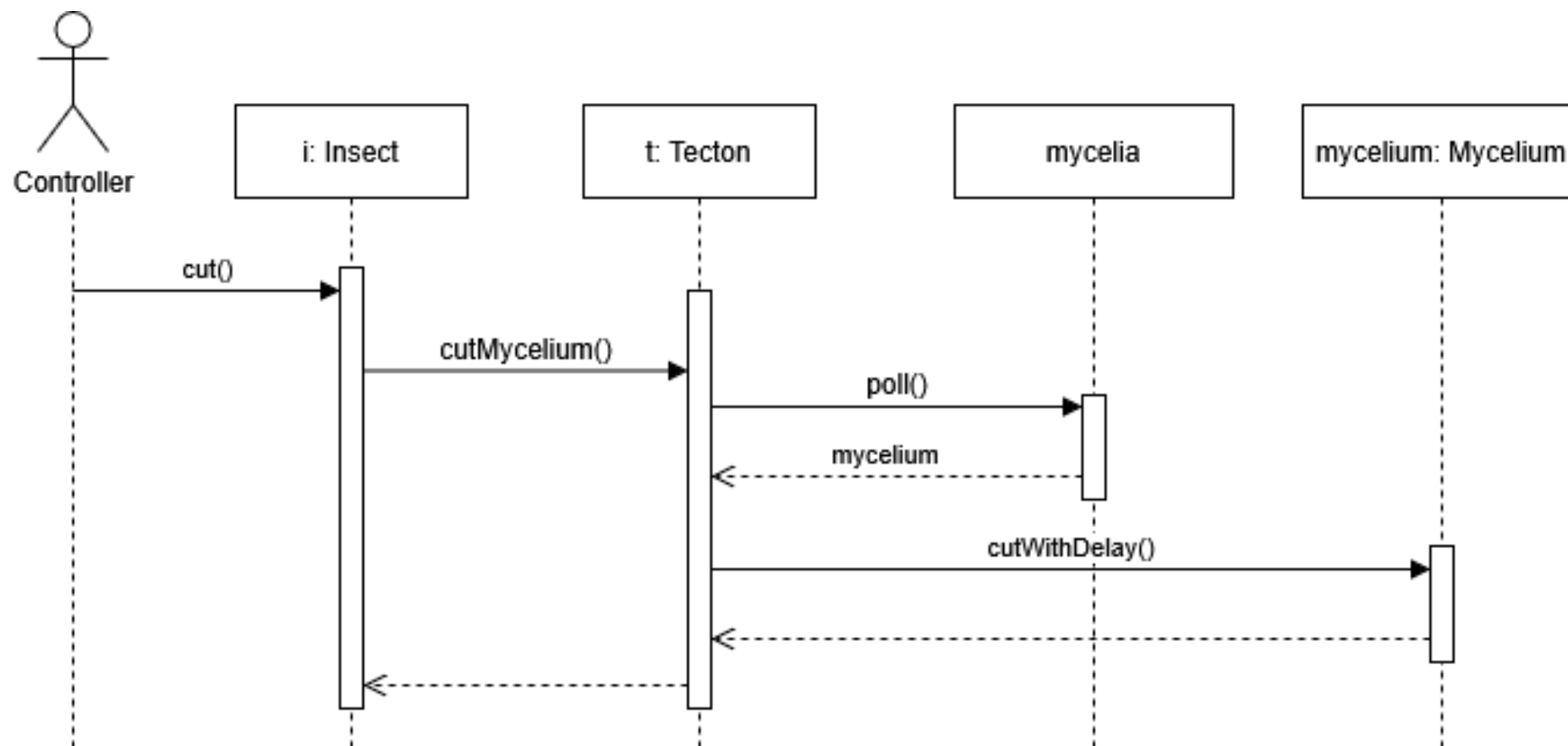
7.0.3.3 Késeltetett fonal elvágás



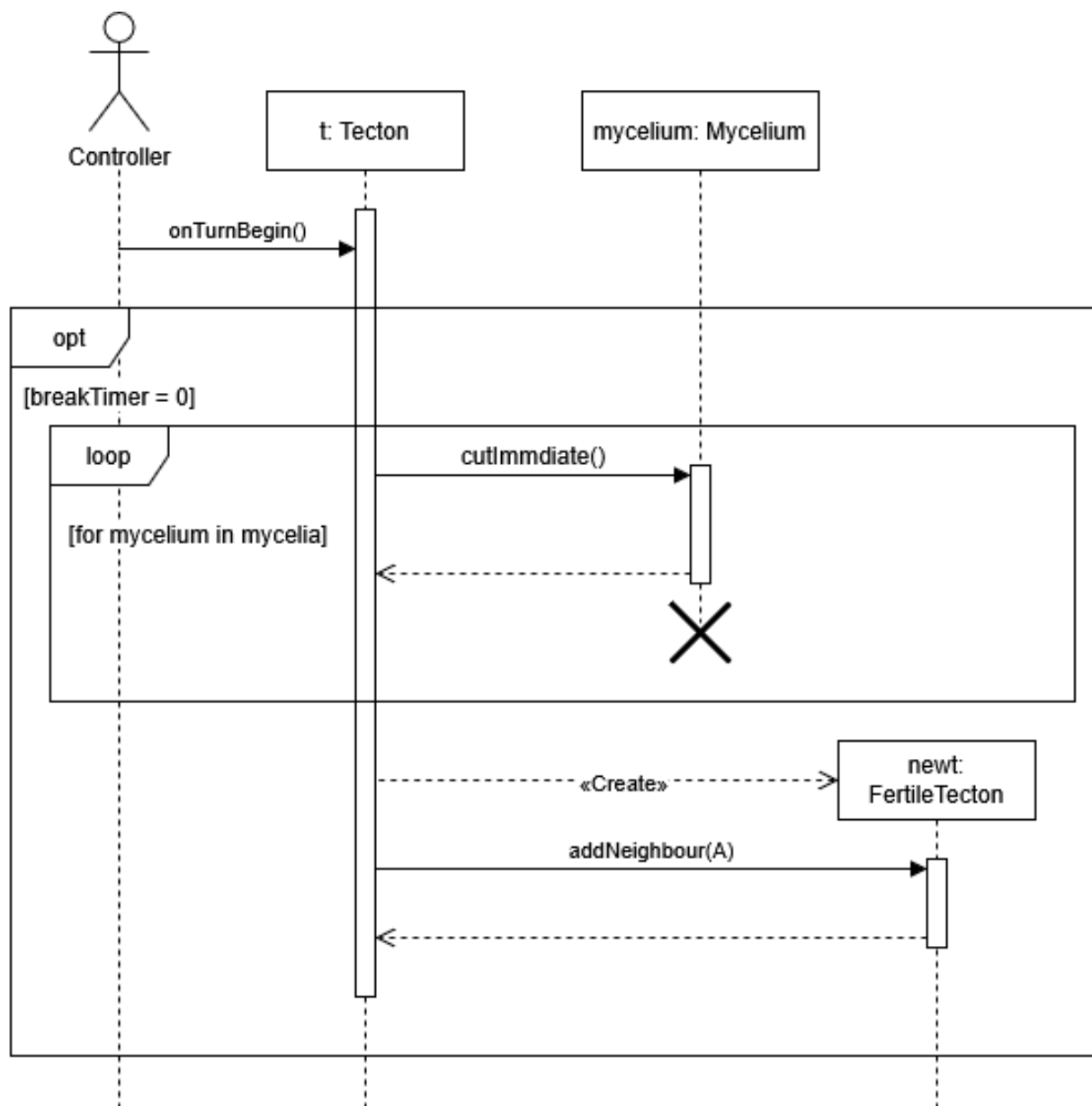
7.0.3.4 getOccupantsWithState szekvencia

7.0.3.5 „Split” típusú spóra elfogyasztása

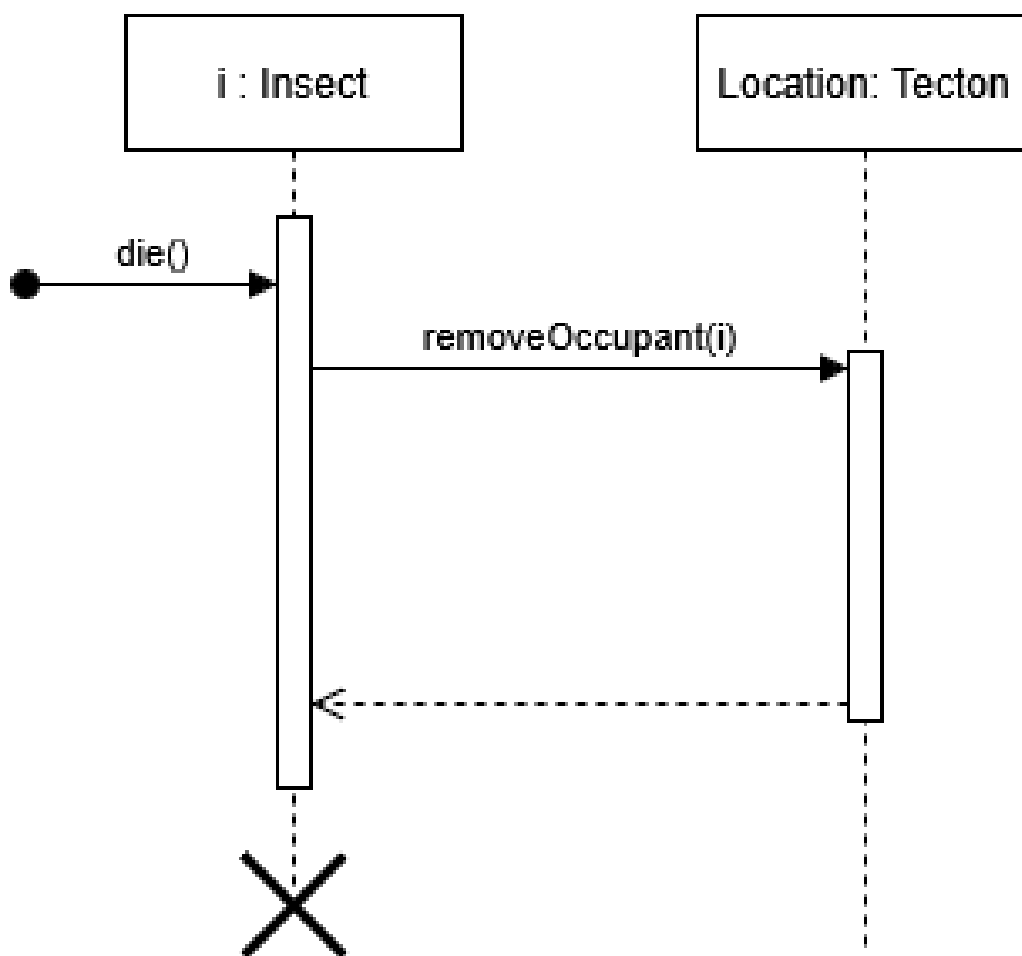


7.0.3.6 Rovar általi gombafonál elvágás

7.0.3.7 Tektontörés



7.0.3.8 Rovar elpusztulása



7.1 Prototípus interface-definíciója

7.1.1 Az interfész általános leírása

A felhasználó a program irányítását parancsokkal végzi. Ezeknek a parancsoknak vannak argumentumai, melyeket a parancs után tud a játékos beleírni. A parancsok maguktól nem adnak outputot. Ha egy parancs egy részében felhasználói választásra van szükség, akkor a program ki tud kérdezni a felhasználóhoz. A program futása során minden objektumnak van egy saját, egyedi neve, ami alapján az objektum egyértelműen azonosítható.

7.1.2 Bemeneti nyelv

Egy parancs általános szintaxisa:

<UTASÍTÁS> <PARAMÉTER> {<LISTA_ELEM_1> <LISTA_ELEM_2> <LISTA_ELEM_N>}

Tehát a parancsnak megadjuk a nevét, (utasítás), majd utána, ha szükséges, szóközzel elválasztva a parancs paramétereit megadhatjuk. Ha a parancs paramétere egy gyűjtemény lenne, akkor a gyűjtemény kezdetét és végét kapcsos zárójellel jelöljük. Az egyes elemek szóközzel vannak elválasztva.

Ha egy parancsnak felhasználói inputra van szüksége, akkor azt a program az alábbi módon jelzi:

<< 1:<OPCIÓ_1> 2:<OPCIÓ_2> N:<OPCIÓ_N>

Azaz, a „<<” karakterekkel jelöli, hogy éppen bemenetre van szükség, az opciókat pedig a sorszámukkal együtt kiírja a program. A felhasználó választani úgy tud, hogyha a választott opció sorszámot megadja.

Minden a MACRO_CASE elnevezési konvenciót használja, azaz minden betű nagybetű, és a szavak alsókötőjel (_) karakterrel vannak elválasztva.

A PARANCSONK LISTÁJA

Az 1. számú use-case kapcsán

STATE objektum

Leírás: A kiválasztott objektum állapotát a megadott formátumban kiírja.

Opciók: A kiírandó objektum.

A 2. számú use-case kapcsán

BREAK_TECTON tecton

Leírás: Tectontörés

Opciók: A tekton ami el fog törni.

A 3. számú use-case kapcsán

CREATE_TECTON TectonType {Neighbouring Tectons}

Leírás: Új Tecton létrehozása

Opciók: Első paraméter eldönti milyen típusu legyen az új Tecton, A következő paraméter egy lista mely tartalmazza a Tectonokat amelyek szomszédjai lesznek az új Tectonnak

A 4. számú use-case kapcsán

SET_BREAKTIMER tecton number

Leírás: Tecton BreakTimerjének beállítása egy adott értékre

Opciók: A tekton, melynek az időzítőjét beállítjuk, és a szám ami be lesz állítva mint új BreakTimer

Az 5. számú use-case kapcsán

RUN text_file

Leírás: Lefuttat egy fájlban lévő parancsokat. Játék inicializálására hasznos.

Opciók: A fájl amit futtatunk.

A 6. számú use-case kapcsán

END_GAME

Leírás: Játék végének kezelése

Opciók: Nincsenek paraméterek

A 7. számú use-case kapcsán

SET_ENDGAMETIMER number

Leírás: Az EndgameTimer beállítása

Opciók: Egyetlen paramétere egy szám mely az új maradék Round-okat jelöli

A 8. számú use-case kapcsán

END_TURN

Leírás: End turn küldése

Opciók: Nincsenek paraméterek

A 9. számú use-case kapcsán

ADD_PLAYER player_name player_type

Leírás: Játékosok hozzáadása a játékhoz

Opciók: Első paraméter a játékos neve, a második paraméter hogy Gombász vagy Rovarász lesz a játékos

A 10. számú use-case kapcsán

START_GAME

Leírás: Játék indítása

Opciók: Nincsenek paraméterek

A 11. számú use-case kapcsán

CREATE_MUSHROOMBODY tecton

Leírás: A gombatest a céltektonon létrejön.

Opciók: Céltekton (tecton)

A 12. számú use-case kapcsán

GROW_MUSHROOMBODY tecton

Leírás: A gombatest létrejön és rákerül a céltektonra.

Opciók: Céltekton (tecton)

A 13. számú use-case kapcsán

PUT_SPORE típus tecton

Leírás: Egy adott típusú spóra rákerül a céltektonra.

Opciók: Céltekton (tecton)

A 14. számú use-case kapcsán

EJECT_SPORES mushroombody tecton

Leírás: A kiválasztott gombatest valamennyi spórája rákerül a céltektonra.

Opciók: Gombatest (mushroombody); céltekton (tecton)

A 15. számú use-case kapcsán

DEACTIVATE mushroombody

Leírás: A kiválasztott gombatest elpusztul (inaktívvá válik).

Opciók: Gombatest (mushroombody)

A 16. számú use-case kapcsán

CREATE_MYCELIUM típus

Leírás: Létrehoz egy gombafonalat

Opciók: A gombafonál típusa.

A 17. számú use-case kapcsán

ADD_MYCELIUM_TO_TECTON Mycelium Tecton

Leírás: Hozzáadja a kiválasztott fonalat a kiválasztott tektonhoz

Opciók: A fonál, ami rajta lesz a tektonon és a tekton, amin lesz a fonál

A 18. számú use-case kapcsán

GROW_MYCELIUM Mushroom Tecton

Leírás: Rá-nő egy gombafonál a kiválasztott tektonra

Opciók: A gombatest vagy gombafonál, amiből növesztünk és a tekton, amin a gombafonál lesz

A 19. számú use-case kapcsán

CREATE_INSECT tecton

Leírás: A rovar létrejön és rákerül az argumentumként megadott céltektonra, ha ezen van gombafonál

Opciók: Argumentumok: A céltekton, ahova létrejönne

A 20. számú use-case kapcsán

MOVE insect tecton

Leírás: A rovar átmenne az argumentumként megadott céltektonra

Opciók: Argumentumok: A rovar, amelyik mozogna. A céltekton, ahova mozogna.

A 21. számú use-case kapcsán

EAT insect

Leírás: A rovar megeszik egy spórát a tektonján

Opciók: Argumentumok: A rovar, amelyik enne

A 22. számú use-case kapcsán

CUT insect

Leírás: A rovar elvág egy fonalat a tektonján

Opciók: Argumentumok: A rovar, amelyik vágna

7.1.3 Kimeneti nyelv

Egy objektum állapotát a STATE parancssal lehet elérni. A STATE parancsnak és kimenetelének szintaxisa az alábbi:

```
STATE <OBJEKTUM>
<OBJEKTUM> <OBJEKTUM TÍPUSA>
  <TAGVÁLTOZÓ NEVE> <TAGVÁLTOZÓ TÍPUSA> = <TAGVÁLTOZÓ ÉRTÉKE>
  <LISTA NEVE> <LISTA TÍPUSA> = {
    elem1
    elem2
    elemN
  }
```

Azaz először az objektum nevét, majd típusát írja ki. Majd az adott objektum alá tartozó tagváltozók egy tabulátorral beljebb kerülnek.

Az egyszerű tagváltozókat úgy írjuk ki, hogy először a nevét, majd típusát írjuk ki, majd egy egyenlőségjel után az értékét.

A gyűjtemény típusú tagváltozókat a gyűjtemény neve, utána a gyűjtemény típusa, majd egy egyenlőségjellel elválasztva az értéke, ahol a lista elejét és végét kapcsos zárjelek jelölik, és minden elem neve fel van sorolva, úgy, hogy mindegyik elem külön sorban van.

7.2 Összes részletes use-case

1. SZÁMÚ USE CASE - ÁLLAPOT KIÍRÁSA

Use-case neve	Állapot kiírása
Rövid leírás	A felhasználó a kiválasztott objektum állapotát kiírhatja.
Aktorok	User
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Az objektum kiválasztása 2. Az objektum állapota kiíródik.

2. SZÁMÚ USE CASE - TECTONTÖRÉS

Use-case neve	Tectontörés
Rövid leírás	<p>Az adott FertileTecton eltörik, vagyis a rajta lévő objektumok megsemmisülnek (kivéve a gombatestet) és egy új FertileTecton keletkezik, melynek egyetlen szomszédja az eredeti FertileTecton lesz. Az eredeti FertileTectonnak is beállítjuk az új FertileTectont mint szomszéd.</p> <p>Hasonlóan történik a törés a többi Tecton típusra is. A törés mindig FertileTectont eredményez az új Tecton típusaként.</p>
Aktorok	User
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A BreakTimer eléri a 0-at 2. A Tectonról minden eltörlődik (kivéve a gombatestet) 3. Új Tecton keletkezik 4. Az új Tecton és az eltört Tecton szomszédok lesznek

3. SZÁMÚ USE CASE - ÚJ TECTON LÉTREHOZÁSA

Use-case neve	Új Tecton létrehozása
Rövid leírás	A felhasználó paraméterként átadja az összes olyan Tectont amelyeket kívánja hogy szomszédjai legyenek az új Tectonnak. Itt legelső paraméterként azt adja át, hogy milyen típusú Tectonná szeretné csinálni az új Tectont.
Aktorok	User
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Új Tecton létrehozása az átadott paramétereknek megfelelően 2. Az új Tectonnak beállítódnak a szomszédjai

4. SZÁMÚ USE CASE - TECTON BREAKTIMERJÉNEK BEÁLLÍTÁSA EGY ADOTT ÉRTÉKRE

Use-case neve	Tecton BreakTimerjének beállítása egy adott értékre
Rövid leírás	A User kiválaszthat egy adott Tectont és annak beállítja a breakTimerjét egy adott értékre.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. A Tecton kiválasztása amelynek módosítanánk a BreakTimerjét 2. A kiválasztott Tecton BreakTimerjének beállítása a paraméterben átadott értékre

5. SZÁMÚ USE CASE - JÁTÉK VILÁG LEGENERÁLÁSA/INICIALIZÁLÁSA

Use-case neve	Játék világ legenerálása/inicializálása
Rövid leírás	Megteremti a kezdeti állapotú Tectonokat, Gombatesteket, Gombafonalakat és Insecteket.
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. Amikor az applikáció elindul meghívódik a metódus hogy generáljon Tectonokat 2. Sorrendben leteremti a játékmező elemeit (Tectonok, Gombatestek, Gombafonalak, Insectek)

6. SZÁMÚ USE CASE - JÁTÉK VÉGÉNEK KEZELÉSE

Use-case neve	Játék végének kezelése
Rövid leírás	Amikor véget ért az utolsó Round, akkor eldönti a nyertest és bemutatja a végeredményeket/score-okat a user-nek
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. Véget ér az utolsó Round 2. Kiszámolódnak a pontszámok 3. Kiíródik a végeredmény/ki mennyi pontot ért el

7. SZÁMÚ USE CASE - AZ ENDGAMETIMER BEÁLLÍTÁSA

Use-case neve	Az EndgameTimer beállítása
Rövid leírás	A User beállítja a hátralévő Round-ok számát
Aktorok	User
Forgatókönyv	1. Az EndgameTimer beállítása az új értékre

8. SZÁMÚ USE CASE - END TURN KÜLDÉSE

Use-case neve	End turn küldése
Rövid leírás	Akkor történik mikor az egyik játékos úgy gondolja, hogy mostmár befejezi a lépéseit és átadja a Turn-jét. Így elkezdődhet a következő játékos Turn-je.
Aktorok	User
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A User kiküldi a parancsot, hogy vége van a Turn-jének 2. Végrehajtódnak a Turn-ök közötti események 3. Elkezdődik a sorban következő User/Játékos Turn-je

9. SZÁMÚ USE CASE - JÁTEKOSOK HOZZÁADÁSA A JÁTÉKHOZ

Use-case neve	Játékosok hozzáadása a játékhoz
Rövid leírás	Miután ki lett választva, hogy hányan szeretnének játszani. A rendszer kiválasztja, hogy ki mi legyen (Gombász vagy Rovarász)
Aktorok	User
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Valaki megnyitja a játékot 2. Kiválasztódik hány játékos szeretne játszani 3. A rendszer kiossza a játékosokat szerep szerint (Gombász vagy Rovarász)

10. SZÁMÚ USE CASE - JÁTÉK INDÍTÁSA

Use-case neve	Játék indítása
Rövid leírás	Miután ki lettek választva a játékosok és a játék világ legenerálódott, a rendszer sorrendbe rakja a játékosokat majd az első játékosnak a sorból átadja az uralmat.
Aktorok	User
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meghívódik a játék elindítása 2. A rendszer sorrendbe rakja a játékosokat 3. A rendszer átadja az uralmat a sorban első játékosnak

11. SZÁMÚ USE CASE – GOMBATEST LÉTREHOZÁSA

Use case neve	Gombatest létrehozása
Rövid leírás	Létrejön egy gombatest a kiválasztott tektonon (céltektion).
Aktorok	Gombász
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gombatest – a szükséges feltételek fennállása esetén – a céltektionon létrejön.

12. SZÁMÚ USE CASE – GOMBATEST NÖVESZTÉSE

Use case neve	Gombatest növesztése
Rövid leírás	A gombász olyan játékasítást ad, hogy jöjjön létre egy gombatest egy általa kiválasztott tektonon (céltekton).
Aktorok	Gombász
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gombatest létrehozása a céltektonon. 2. Feltételek vizsgálata. 3. A létrehozott gombatest a céltektonon véglegesen elhelyezésre kerül.

13. SZÁMÚ USE CASE – SPÓRA ELHELYEZÉSE EGY TEKTONRA

Use case neve	Spóra elhelyezése egy tektonra
Rövid leírás	Egy tektonon (céltekton) spóra kerül elhelyezésre.
Aktorok	Gombász
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Céltekton kiválasztása. 2. Spóra típusának meghatározása. 3. Céltekton nyilvántartásba veszi a spórát.

14. SZÁMÚ USE CASE – GOMBATEST SPÓRAKILÖVÉSE

Use case neve	Gombatest spórakilövése
Rövid leírás	A gombász olyan játékasítást ad, hogy az általa kiválasztott gombatest löje ki az összes spóráját egy, a gombász által kiválasztott tektonra (céltekton).
Aktorok	Gombász
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gombatest kiválasztása. 2. Céltekton kiválasztása. 3. A gombatest a céltektonra kilövi a spórákat.

15. SZÁMÚ USE CASE – GOMBATEST ELPUSZTULÁSA (INAKTÍVVÁ VÁLÁS)

Use case neve	Gombatest elpusztulása (inaktívvá válás)
Rövid leírás	A gombász a gombatest elpusztulására (inaktívvá válás) vonatkozó játékasítást ad.
Aktorok	Gombász
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gombatest kiválasztása. 2. A gombatest elpusztul (inaktívvá válik).

16. SZÁMÚ USE CASE – GOMBAFONÁL LÉTREHOZÁSA

Use-case neve	Gombafonál létrehozása
Rövid leírás	A játékos létrehoz egy gombafonalat.
Aktorok	Gombász
Forgatókönyv	1. Létrejön egy gombafonál

17. SZÁMÚ USE CASE – GOMBAFONÁL HOZZÁADÁSA TEKTONHOZ

Use-case neve	Gombafonál hozzáadása tektonhoz
Rövid leírás	Hozzáadja a kiválasztott fonalat a kiválasztott tektonhoz
Aktorok	Gombász
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A játékos kiválaszt egy gombafonalat 2. A játékos kiválaszt egy tektont 3. A kiválasztott fonál rákerül a kiválasztott tektonra

18. SZÁMÚ USE CASE – GOMBAFONÁL NÖVESZTÉSE

Use-case neve	Gombafonál növesztése
Rövid leírás	Gombafonál növesztése a kiválasztott tektonra.
Aktorok	Gombász
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A játékos kiválaszt egy gombatestet vagy gombafonalat, amiből növeszteni fog 2. A gombafonál megvizsgálja a kiválasztott tektonnal, hogy képes-e nőni rá 3. A fonál véglegesen létrejön a tektonon

19. SZÁMÚ USE CASE – ROVAR LÉTREHOZÁSA ÉS LETEVÉSE

Use-case neve	Rovar létrehozása és letevése
Rövid leírás	Rovar létrehozódik, és rákerül egy tektonra
Aktorok	Rovarász
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ha olyan tektonra hoznánk létre ahol tud lenni (van az adott tektonon Mycelium): 2. Rovar létrehozása 3. Rovar helyének beállítása 4. Location-tektonra rovar rátevése

20. SZÁMÚ USE CASE – ROVAR MOZGATÁSA

Use-case neve	Rovar mozgatása
Rövid leírás	Rovar mozgása egyik tektonról másikra
Aktorok	Rovarász
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rovar megnézi, hogy tud-e a céltektonra menni <p>Ha sikerül</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Régi tektonjáról rovar leszedése 3. Rovar tektonjának átállítása a régiről a céltektonra 4. Rovar hozzáadása a céltektonra 5. Csökken egyel a tevékenységeinek száma a körben

21. SZÁMÚ USE CASE – ROVAR ÁLTALI SPÓRAEVÉS

Use-case neve	Rovar általi spóraevés
Rövid leírás	A rovar megeszik egy spórát a tektonjáról
Aktorok	Rovarász
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Megnézi, hogy van-e a rovar tektonján spóra <p>Ha van spóra a tektonon</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. A rovar megeszik egy spórát a tektonjáról 3. A tektonról eltűnik az a spóra 4. A spóra beállítja a típusának megfelelő hatást a rovaron 5. Csökken egyel a tevékenységeinek száma a körben

22. SZÁMÚ USE CASE – ROVAR ÁLTALI GOMBAFONÁL ELVÁGÁS

Use-case neve	Rovar általi gombafonál elvágás
Rövid leírás	A rovar elvág egy fonalat a tektonján
Aktorok	Rovarász
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A rovar elvág egy fonalat a tektonján 2. Ha az utolsó fonalat vágta el, elmenekül 3. Csökken egyel a tevékenységeinek száma a körben

7.3 Tesztelési terv

Teszt-eset neve	Új Tecton sikeres legyártása
Rövid leírás	A rendszer sikeresen legyárt egy általa kiválasztott típusú Tectont. A felhasználó egy időben megmondja azt is, hogy ennek az új Tectonnak kik lesznek a szomszédjai.
Teszt célja	Megnézni, hogy a rendszer sikeresen tud bármilyen típusú Tecton-t gyártani

Teszt-eset neve	Tectontörés
Rövid 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.
Teszt célja	Megnézi, hogy a rendszer sikeresen tud-e Tectontörést elvégezni és hogy ilyenkor tényleg minden letörlődik az adott Tectonról (kivéve a gombatest).

Teszt-eset neve	Világ legenerálása
Rövid leírás	A rendszer felépít egy új játék világot. Benne Tectonokkal, rajtuk Gombatestekkel és Gombafonalakkal és Insectekkel.
Teszt célja	Hogy minden egyes játék világ eleme sikeresen legyártható és legyártódik

Teszt-eset neve	Játék végének kezelése
Rövid leírás	Miután lejárt az utolsó Round is, meghatározni mind a Gombászok közül egy nyertest, mind a Rovarászok közül egy nyertest majd kiírni a pontszámukat.
Teszt célja	Megnézni, hogy jól számolódik-e ki a pontszám és hogy helyesen íródnak ki a végeredmények

Teszteset neve	Gombatest sikeres növesztése FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton) gombafonál által
Rövid leírás	Gombafonál sikeresen növeszt gombatestet olyan FertileTectonon, amely nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton.
Teszt célja	<p>Annak ellenőrzése, hogy gombafonál létre tud-e hozni gombatestet olyan FertileTectonon (céltektion), amely nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton, és amelyen van legalább 3 db spóra és még nincs gombatest.</p> <p>A teszt eredményeként az új gombatest megjelenik a céltektionon. (Gombatest FertileTectonon történő létrehozásának feltétele, hogy a céltektionon legyen 3 db spóra, valamint, hogy ne legyen rajta gombatest.)</p> <p>(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton és AridTecton esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)</p>

Teszteset neve	Gombatest spórahány miatti sikertelen növesztése FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton) gombafonál által
Rövid leírás	Gombafonál sikertelenül kísérel meg gombatestet létrehozni olyan FertileTectonon, amely nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton, és amelyen nem található elegendő spóra.
Teszt célja	<p>Annak ellenőrzése, hogy egy gombafonál létre tud-e hozni gombatestet olyan FertileTectonon (céltektion), amely nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton, és amelyen még nincs gombatest és nincs legalább 3 db spóra.</p> <p>A teszt eredményeként új gombatest nem jelenik meg a játéktéren. (Gombatest FertileTectonon történő létrehozásának feltétele, hogy a céltektionon legyen 3 db spóra, valamint, hogy ne legyen rajta gombatest.)</p> <p>(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton és AridTecton esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)</p>

Teszteset neve	Gombatest sikertelen növesztése gombafonál által olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, és nem AridTecton), amelyen már van gombatest
Rövid leírás	Gombafonál sikertelenül kísérel meg gombatestet létrehozni olyan FertileTectonon, amely nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton, és amelyen már van gombatest.
Teszt célja	<p>Annak ellenőrzése, hogy egy gombafonál létre tud-e hozni gombatestet olyan FertileTectonon (céltektion), amely nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton, és amelyen van gombatest és legalább 3 db spóra.</p> <p>A teszt eredményeként új gombatest nem jelenik meg a játéktéren. (Gombatest FertileTectonon történő létrehozásának feltétele, hogy a céltektionon legyen 3 db spóra, valamint, hogy ne legyen rajta gombatest.)</p> <p>(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton és AridTecton esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)</p>

Teszteset neve	Gombatest sikertelen növesztése gombafonál által SemiFertileTectonra
Rövid leírás	Gombafonál sikertelenül kísérel gombatestet létrehozni SemiFertileTectonon, amelyen van legalább 3db spóra (és nincs rajta gombatest)
Teszt célja	<p>Annak ellenőrzése, hogy egy gombafonál létre tud-e hozni gombatestet SemiFertileTectonon, amelyen van legalább 3db spóra (és nincs rajta gombatest).</p> <p>A teszt eredményeként új gombatest nem jelenik meg a játéktéren. (A SemiFertileTecton definíciója szerint az ilyen tektonon nem jöhet létre gombatest.)</p>

Teszt eset neve	Gombatest sikeres spórákilövése a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)
Rövid leírás	Gombatest sikeresen kilövi a spóráit a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)
Teszt célja	<p>Annak ellenőrzése, hogy egy gombatest kit tudja-e löni a spóráit a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos FertileTectonra (céltekton), amely nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton.</p> <p>A teszt eredményeként a gombatest spóráinak száma 0-ra csökken, és a kilőtt spórákat a továbbiakban a céltekton tartja nyilván. (Gombatest az utolsó, azaz a harmadik kilövése előtt csak valamely szomszédjára lőhet spórát. Fejlettnék az utolsó kilövése során minősül, amely abban nyilvánul meg, hogy ekkor a szomszédja szomszédjára is tud löni.)</p> <p>(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton, AridTecton és SemiFertileTecton mint céltektonok esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)</p>

Teszteset neve	Gombatest sikeres spórakilövése olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos tekton szomszédja
Rövid leírás	Gombatest sikeres, összesen a harmadik (utolsó) spórakilövése olyan, egyébként FertileTectonnak (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton) minősülő tektonra, amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos tekton szomszédja.
Teszt célja	<p>Annak ellenőrzése, hogy a gombatest végre tudja-e hajtani a harmadik (összességében az utolsó) spórakilövését olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton; céltekton), amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos tekton szomszédja.</p> <p>A teszt eredményeként a gombatest spóráinak száma 0-ra csökken, és a kilőtt spórákat a továbbiakban a céltekton tartja nyilván. (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.)</p> <p>(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton, AridTecton és SemiFertileTecton mint céltektonok esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)</p>

Teszteset neve	Gombatest sikertelen spórákilövése olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos tekton szomszédja
Rövid 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 lesz a gombatest harmadik (összességében az utolsó) spórákilövése.
Teszt célja	<p>Annak ellenőrzése, hogy a gombatest végre tudja-e hajtani a nem az utolsó (azaz nem a harmadik) spórákilövését olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton; céltekton), amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos tekton szomszédja.</p> <p>A teszt eredményeként a gombatest spóráinak száma változatlan marad, és a céltekton által nyilvántartott spórákban sem következik be változás. (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.)</p> <p>(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton, AridTecton és SemiFertileTecton mint céltektonok esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)</p>

Teszteset neve	Gombatest sikertelen spórákilövése olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tekton harmadik szomszédja
Rövid 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.]
Teszt célja	<p>Annak ellenőrzése, hogy a gombatest végre tud-e hajtani spórákilövést olyan FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton; céltekton), amely a gombatest elhelyezkedése szerinti tekton harmadik szomszédja – a művelet a gombatest érettségétől függetlenül nem lehetséges. (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.)</p> <p>A teszt eredményeként a gombatest spóráinak száma változatlan marad, és a céltekton által nyilvántartott spórákban sem következik be változás.</p> <p>(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton, AridTecton és SemiFertileTecton mint céltektonok esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)</p>

Teszteteset neve	Elpusztult (inaktív) gombatest sikertelen spórakilövése a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)
Rövid leírás	Elpusztult (inaktív) gombatest sikertelenül próbálja meg kilőni a spóráit a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos FertileTectonra (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton; céltekton)
Teszt célja	<p>Annak ellenőrzése, hogy egy elpusztult (inaktív) gombatest ki tudja-e löni a spóráit a gombatest elhelyezkedése szerinti tektonnal szomszédos FertileTectonra, amely nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton.</p> <p>A teszt eredményeként semmilyen változás nem következik be. Inaktív gombatest semmilyen cselekvésre nem képes. (Ebbe az állapotba közvetlenül a harmadik spórakilövése után kerül a gombatest.)</p> <p>(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton, AridTecton és SemiFertileTecton mint céltektonok esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)</p>

Teszteteset neve	StunSpore sikeres elhelyezése FertileTectonon (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)
Rövid leírás	StunSpore sikeresen elhelyezésre kerül egy FertileTectonon (nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton; céltekton)
Teszt célja	<p>Annak ellenőrzése, hogy a StunSpore sikeresen elhelyezésre került-e a FertileTectonon (céltekton; nem SustainingTecton, nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), amelynek eredményeként a spóra újólág megjelenik a céltekton nyilvántartásában.</p> <p>(Megjegyzés: SustainingTecton, MultiLayeredTecton, AridTecton és SemiFertileTecton mint céltektonok, valamint PreventCutSpore, SpeedSpore és SlownessSpore esetén a teszt hasonlóképpen működik, mutatis mutandis.)</p>

Teszt-eset neve	Gombafonál sikeres (lassú) növesztése gombatestből FertileTectonra (nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)
Rövid leírás	<p>A gombafonál rá-nő a tesztelő által kiválasztott FertileTectonra, mert az még nincs „tele” fonállal (rajta lévő lehetséges fonalak száma és rajta lévő fonalak száma egyenlő) és közvetlen szomszédja a másik FertileTectonnak, amin van a növesztést kezdeményező gombatest. A kiválasztott FertileTectonon nincs spóra, ezért a gombafonál lassan (2 kör alatt) fog nőni.</p> <p>(Megjegyzés: a növesztés hasonlóan működik, ha a tekton, ahova növesztünk MultiLayeredTecton, AridTecton SustainingTecton vagy SemiFertileTecton. Akkor is hasonló a teszteset, ha gombafonálból növesztünk.)</p>
Teszt célja	<p>Megvizsgáljuk a gombafonál osztálynak a növést, a növéshez tartozó feltételeket és azt, hogy a tektonon ténylegesen rajta lesz-e a fonál.</p> <p>A kiválasztott FertileTectonon megjelenik egy új gombafonál 2 kör után.</p>

Teszt-eset neve	Gombafonál sikertelen növesztése gombatestből, olyan FertileTectonra (nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), ahol már van gombafonál
Rövid leírás	<p>A gombafonál nem nő rá a tesztelő által kiválasztott FertileTectonra, mert az kiválasztott FertileTecton már „tele” van fonállal (kapacitása és rajta lévő fonalak száma egyenlő).</p> <p>(Megjegyzés: a növesztés hasonlóan működik, ha a tekton, ahova növesztünk MultiLayeredTecton, AridTecton SustainingTecton vagy SemiFertileTecton. Akkor is hasonló a teszteset, ha gombafonálból növesztünk.)</p>
Teszt célja	<p>Megvizsgáljuk a gombafonál növést és a növéshez tartozó feltételeket.</p> <p>Nem lesz változás a játéktéren a parancs kiadása előtti állapothoz képest.</p>

Teszt-eset neve	Gombafonál sikertelen növesztése olyan FertileTectonra (nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton), ami a növést kezdeményező gombatest tektonjával nem közvetlenül szomszédos.
Rövid leírás	<p>A gombafonál nem nő rá a tesztelő által kiválasztott FertileTectonra, mert az nem szomszédja a másik tektonnak, amin van a növesztést kezdeményező gombatest.</p> <p>(Megjegyzés: a növesztés hasonlóan működik, ha a tekton, ahova növesztünk MultiLayeredTecton, AridTecton SustainingTecton vagy SemiFertileTecton. Akkor is hasonló a teszteset, ha gombafonálból növesztünk.)</p>
Teszt célja	<p>Megvizsgáljuk a gombafonál növést és a növéshöz tartozó feltételeket.</p> <p>Nem lesz változás a játéktéren a parancs kiadása előtti állapothoz képest.</p>

Teszt-eset neve	Gombafonál sikeres gyors növesztése FertileTectonra (nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)
Rövid leírás	<p>A gombafonál rá nő a tesztelő által kiválasztott FertileTectonra mert az még nincs „tele” fonállal (kapacitása és rajta lévő fonalak száma egyenlő) és közvetlen szomszédja a másik FertileTectonnak, amin van a növesztést kezdeményező gombatest. A kiválasztott FertileTectonon van 1 spóra, ezért a gombafonál gyorsabban (1 kör alatt) fog nőni.</p> <p>(Megjegyzés: a növesztés hasonlóan működik, ha a tekton, ahova növesztünk MultiLayeredTecton, AridTecton SustainingTecton vagy SemiFertileTecton. Akkor is hasonló a teszteset, ha gombafonálból növesztünk. A céltektonon lehetne több mint egy spóra is, ez nem változtatna a működésen.)</p>
Teszt célja	<p>Megvizsgáljuk a gombafonál osztálynak a növést, a növéshöz tartozó feltételeket és azt, hogy a tektonon ténylegesen rajta lesz-e a fonál.</p> <p>A kiválasztott FertileTectonon megjelenik egy új gombafonál egy kör után.</p>

Teszt-eset neve	Húsevő fonál általi rovarévés és gombatest növesztés
Rövid leírás	Új kör kezdetekor a FertileTectonon (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.)
Teszt célja	Megvizsgáljuk a CarnivorousMycelium osztály működését, ha teljesülnek az ahhoz szükséges feltételek. Valamint azt, hogy megtörténik-e az ebből következő gombatest növesztés és rovarok halála. A FertileTectonon meghalnak a rovarok és nő egy új gombatest.

Teszt-eset neve	Gombafonál elhalása AridTectonon
Rövid leírás	Új kör kezdetekor az AridTectonon lévő fonál elpusztul, mert már 5 köre van ott.
Teszt célja	Megvizsgáljuk az AridTecton többi tektontól különböző működését. A vizsgált AridTectonon lévő fonál elpusztul.

Teszt-eset neve	Rovar mozgása
Rövid leírás	Rovar mozog egy tektonról a másikra
Teszt célja	Megvizsgáljuk, hogy ténylegesen megváltozott-e a kettő tekton és a rovar állapota

Teszt-eset neve	Rovar sikertelen mozgása nem-szomszédos tektonra
Rövid leírás	Rovar mozogna egy tektonról a másikra, de nem tud, mert a location-tektonja nem szomszédos a céltektonnal
Teszt célja	Minden alapállapotban marad-e

Teszt-eset neve	Rovar sikertelen mozgása olyan tektonra, amelyen nincs gombafonál
Rövid leírás	Rovar mozogna egy tektonról a másikra, de nem tud, mert nincs a céltektonon gombafonál
Teszt célja	Megvizsgáljuk, hogy minden alapállapotban marad-e

Teszt-eset neve	Rovar általi spóraevés következtében kettészakadás
Rövid leírás	Spóraevés hatására a rovar kettészakad
Teszt célja	Megvizsgáljuk, hogy létrejött-e a másik rovar, a megfelelő tulajdonságokkal

Teszt-eset neve	Rovar általi spóraevés következtében Slow állapotba kerülés
Rövid leírás	A rovar spóraevés hatására Slow állapotba kerül
Teszt célja	Megvizsgáljuk, hogy ténylegesen belekerült-e az adott állapotba, és képességei ezek szerint megváltoztak-e

Teszt-eset neve	Rovar általi spóraevés következtében Fast állapotba kerülés
Rövid leírás	A rovar spóraevés hatására Fast állapotba kerül
Teszt célja	Megvizsgáljuk, hogy ténylegesen belekerült-e az adott állapotba, és képességei ezek szerint megváltoztak-e

Teszt-eset neve	Rovar általi spóraevés következtében PreventCunt állapotba kerülés
Rövid leírás	A rovar spóraevés hatására PreventCut állapotba kerül
Teszt célja	Megvizsgáljuk, hogy ténylegesen belekerült-e az adott állapotba, és képességei ezek szerint megváltoztak-e

Teszt-eset neve	Rovar általi spóraevés következtében Stunned állapotba kerülés
Rövid leírás	A rovar spóraevés hatására Stunned állapotba kerül
Teszt célja	Megvizsgáljuk, hogy ténylegesen belekerült-e az adott állapotba, és képességei ezek szerint megváltoztak-e

Teszt-eset neve	Rovar általi sikertelen spóraevés
Rövid leírás	A rovar spórát próbálna enni, de nincs spóra a tektonon
Teszt célja	Megvizsgáljuk, hogy minden alapállapotban marad-e

Teszt-eset neve	Rovar általi gombafonál elvágás
Rövid leírás	Rovar elvág egy gombafonalat a tektonján
Teszt célja	Megvizsgáljuk, hogy a rovar tektonján a fonalak állapota tükrözi-e, hogy az egyik elvágódott, nem maradtak-e nem fenntartott fonalak akárhol, illetve, hogy a rovarok megfelelő tektonokra menekültek-e

Teszt-eset neve	Rovar létrehozása és letevése
Rövid leírás	A rovar létrejön és letevődik a céltektonra
Teszt célja	Megvizsgáljuk, hogy ténylegesen létrejött-e a rovar és rajta van-e a tektonon

7.4 Tesztelést támogató segéd- és fordítóprogramok specifikálása

A teszteléshez JUnit 5¹ test framework-öt fogunk használni.

¹ <https://junit.org/junit5/>

7.5 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2025.03.26 ., 20:00	2 óra	Bencze Guzmics Kohár Rakos Taba	<p>Értekezlet.</p> <p>Döntések:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Követelmények átnézése - Feladatok kiosztása - Kohár a 4 új feature implementálása - Bencze Insect-el kapcsolatos use-casek és test-casek - Guzmics Gombafonállal kapcsolatos use-casek és test-casek - Taba Gombatestekkel kapcsolatos use-casek és test-casek - Rakos Tectonokkal és Játéklogikával kapcsolatos use-casek és test-casek
2025.03.27 ., 12:00	2 óra	Kohár	<p>Tevékenység:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Az új funkciók implementálása az osztály diagramba - Az új funkciók szekvencia diagramjainak elkészítése
2025.03.27 ., 14:00	2 óra	Rakos	<p>Tevékenység:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó use-casek és test-casek kidolgozása (itt még csak a Tektonnal kapcsolatosak)
2025.03.27 ., 17:00	1 óra	Guzmics	<p>Tevékenység:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó use-casek és test-casek előkészítése
2025.03.27 ., 17:00	45 perc	Bencze	<p>Tevékenység:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó use-casek és test-casek kezdetleges kidolgozása
2025.03.27 ., 18:00	1 óra	Taba	<p>Tevékenység:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó use-casek és test-casek előkészítése
2025.03.27 ., 19:00	2 óra 30 perc	Bencze Guzmics Kohár Rakos Taba	<p>Értekezlet.</p> <p>Döntések:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Az eddigi kitalált use-casek és test-casek átnézése - Kohár által kibővített osztály diagram átnézése

			<ul style="list-style-type: none"> - Újonnan kidolgozott szekvencia diagramok átnézése
2025.03.27 ., 22:00	1 óra	Kohár	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - Osztály diagram és szekvencia diagram javítása
2025.03.28 ., 14:00	2 óra	Taba	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó use-casek és test-casek kidolgozása
2025.03.28 ., 14:00	1 óra 30 perc	Rakos	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó use-casek és test-casek további kidolgozása - A játék menetével-logikájával kapcsolatos use és test-casek kidolgozása
2025.03.28 ., 15:30	1 óra	Bencze	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó use-casek és test-casek további kidolgozása
2025.03.28 ., 16:00	1 óra	Guzmics	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó use-casek és test-casek további kidolgozása
2025.03.28 ., 17:00	2 óra 30 perc	Bencze Guzmics Kohár Rakos Taba	Értekezlet. Döntések: <ul style="list-style-type: none"> - A játék kezdetének, menetének és végének átbeszélése - Kidolgozott use-casek és test-casek átbeszélése
2025.03.28 ., 20:00	1 óra	Kohár	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - Kimeneti nyelv definiálása - Osztálydiagramok exportálása
2025.03.28 ., 20:00	30 perc	Bencze	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó use-casekben és test-casekben hibák javítása
2025.03.28 ., 21:00	1 óra	Guzmics	Tevékenység: A vonatkozó use-casek és test-casek további kidolgozása
2025.03.29 ., 13:00	3 óra 30 perc	Taba	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó use-casek és test-casek továbbfejlesztése - Objektumkatalógus módosítása
2025.03.29 ., 14:00	1 óra	Rakos	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó use-casek és test-casek javítása,

			helyesírási hibák javítása
2025.03.29 ., 16:00	1 óra	Guzmics	Tevékenység: A vonatkozó use-casek és test-casek további kidolgozása
2025.03.29 ., 17:00	1 óra	Bencze Guzmics Kohár Rakos Taba	Értekezlet. Döntések: <ul style="list-style-type: none"> - Javasolt nyelvi elemekkel kiegészíteni a use-caseket - Pontosítani és összehasonlítani a use-caseket és test-caseket
2025.03.29 ., 19:00	30 perc	Kohár	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - Osztálykatalógus átnézése
2025.03.30 ., 2:00	30 perc	Bencze	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó use-casek és test-casek további kidolgozása - Bemenetek leírása
2025.03.30 ., 7:00	3 óra	Guzmics	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó use-casek és test-casek további kidolgozása - Bemenetek leírása
2025.03.30 ., 8:00	30 perc	Rakos	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó use-casek és test-casek véglegesítése - Taba által kidolgozott use-casek és test-casek átnézése
2025.03.30 ., 10:00	1 óra 30 perc	Taba	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó bemeneti nyelv use case-enkénti kidolgozása - Guzmics munkájának részletes áttekintése
2025.03.30 ., 14:30	1 óra	Guzmics	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - Bencze munkájának részletes átnézése
2025.03.30 ., 16:00	1 óra	Bencze Guzmics Kohár Rakos Taba	Értekezlet. Döntések: <ul style="list-style-type: none"> - Végleges átbeszélése a megírt use-caseknek és test-caseknek - Hibás vagy hiányos use-casek és test-casek észrevétele
2025.03.30 ., 18:00	1 óra	Taba	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none"> - A vonatkozó use-casek és test-casek véglegesítése - Objektumkatalógus véglegesítése

2025.03.30 ., 20:00	5 perc	Kohár	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none">- Teszt támogató segédprogram definiálása
2025.03.30 ., 20:00	30 perc	Bencze	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none">- A vonatkozó use-casek és test-casek véglegesítése
2025.03.30 ., 22:00	1 óra	Rakos	Tevékenység: <ul style="list-style-type: none">- A naplózás összesítése és részletes megírása

FÜGGELÉKEK

OBJEKTUMKATALÓGUS

1. *Tecton*

Tekton – a játéklemező alapeleme. Felelős a tektontörés lebonyolításért, amelybe beletartozik új tektonok létrehozása, valamint a szomszédságok eldöntése és nyilvántartása. Tartalmaz egy visszaszámlálót arra vonatkozóan, hogy hány kör múlva következik be tektontörés.

Egy tekton lehet termékeny (*FertileTecton*) vagy félig termékeny (*SemiFertileTecton*). A tektontörés során létrejött új tekton *FertileTecton* típusú és egyetlen szomszédja a kettétört tekton.

2. *FertileTecton*

Termékeny tekton, amelyen gombafonál és gombatest is növekedhet. Ha van rajta legalább 3 spóra és legalább 1 gombafonál, akkor gombatestet lehet rajta növesztetni. A *MultiLayeredTecton* kivételével legfeljebb 1 gombafonál és legfeljebb 1 gombatest növekedhet rajta.

Speciális fajtája a *MultiLayeredTecton*, az *AridTecton* és a *SustainingTecton*.

3. *MultiLayeredTecton*

Olyan termékeny tekton, amelyen legfeljebb 3 gombafonál és legfeljebb 1 gombatest növekedhet.

4. *AridTecton*

Olyan termékeny tekton, amelyen 5 kör után a gombafonál felszívódik.

5. *SustainingTecton*

Olyan termékeny tekton, amely életben tartja a rajta található olyan gombafonalat (és a hozzá kapcsolódó többi gombafonalat), amely(ek) közvetve vagy közvetlenül nem áll(nak) gombatesttel összeköttetésben.

6. *SemiFertileTecton*

Félig terméketlen tekton, amelyen gombafonál nőhet, de gombatest nem. 1 db gombafonál nőhet rajta.

7. *Mycelium*

Gombafonál – olyan gombarész, amelyre gombatest nőhet. A gombafonál(rész) elpusztul, ha gombatesttel vagy *SustainigTecton*nal nem áll összeköttetésben. Új gombatestet olyan gombafonál(rész) növeszthet, amely összeköttetésben áll az eredeti gombatestével.

Speciális fajtája a *CarnivorousMycelium*. A rovar által elvágott *Mycelium* 2 kör, a rovar által elvágott *CarnivorousMycelium* 3 kör elteltével elpusztul. A tektontörés miatt elvágott gombafonal azonnal elpusztul.

8. *CarnivorousMycelium*

Olyan gombafonál, amely képes megenni az elhelyezkedése szerinti tekton(ok)on található valamennyi bénult rovar. Az így megevett rovarok elpusztulnak és a gombafonál gombatestet növeszthet.

9. *MushroomBody*

Gombatest – olyan gombarész, amely a spórák termeléséért és kilövéséért felelős. 3 spórakilövés után elpusztul (inaktívvá válik). A gombatest az utolsó kilövése előtt csak valamely szomszédjára lőhet spórát. Fejlettnek az utolsó kilövése során minősül, ami abban nyilvánul meg, hogy ekkor a szomszédja szomszédjára is tud lőni.

10. *Spore*

Spóra – a gombatest termeli. A spóra hatását az elfogyasztása következményeként a rovar internalizálja. Egy spóra lehet *PreventCutSpore*, *SlownessSpore*, *SpeedSpore*, *StunSpore* vagy *SplitSpore*.

11. *PreventCutSpore*

Olyan spóra, amelynek elfogyasztása megakadályozza a rovar abban, hogy fonalat vágjon el. Ez a hatás 3 körön át tart.

12. *SlownessSpore*

Olyan spóra, amelynek elfogyasztása lelassítja a rovar, így egy kör alatt csak 1 lépést tehet meg. Ez a hatás 3 körön át tart.

13. *SpeedSpore*

Olyan spóra, amelynek elfogyasztása felgyorsítja a rovar, így egy kör alatt 3 lépést tehet meg. Ez a hatás 3 körön át tart.

14. *StunSpore*

Olyan spóra, amelyet elfogyasztva a rovar megbénul és a következő 1 kör alatt nem tud semmilyen aktivitást kifejtteni.

15. *SplitSpore*

Olyan spóra, amely az öt elfogyasztó rovar osztódásra készíteti. Ilyenkor keletkezik egy új, az előzőtől függetlenül létező rovar, amelynek rovarásza megegyezik az eredeti rovar rovarásával.

16. *Insect*

Rovar – a gombafonalak mentén mozog (körönként 2 lépést tehet meg), gombafonalakat vág el és spórával táplálkozik. Ha a gombafonalak eltűnnek alóla, egy véletlenszerűen meghatározott tektonra elmenekül. Az osztály többek között nyilvántartja, hogy a rovar milyen spóraeffektus alatt áll.