



Zsombor Kohár &lt;zsombor.kohar@gmail.com&gt;

---

**Grüll Tibor**

---

**Zsombor Kohár** <zsombor.kohar@gmail.com>

2025. április 30. 10:45

Címzett: Zsombor Kohár &lt;zsombor.kohar@gmail.com&gt;

- Normális grafikus interfész kell.
- A rendszer egészét nem érdekli, mi van a grafikus rendszeren.
- Az nem érdekli senkit, hogy grafikusan mennyire "szép". Fontos, hogy ne vállaljuk túl magunkat.
- Két hét múlva nem tudunk menni konzultálni.
- Rajzolni kell: végig kell gondolni, hogy hogyan fognak megjelenni.
- Érdemes követni: Van a modell osztály ami implementál egy view interfészt, és van egy view osztály, ami függ a view interfésztől.
- Nem szabad: A View osztály ami leszármazik a modell osztálytól, mivel akkor nem fognak tudni Swing-es osztályokból.
- Kell egy map, ami megmondja, hogy melyik viewhoz tartozik melyik modellbeli objektum.
- Játék elején inicializálni kell a pályát: érdemes használni a nyelvet.
- Játék közben léte kell hozni elemeket: akkor létre kell jönnie a grafikus elemnek is. Ki hozza létre? Abstract factory a megoldás.
- Sajnos Modellben kell hogy legyen egy Factory interfész, amit egy modellbeli osztály használni fog, amit implementál a view. Kell hogy legyen, egy onCreateXY amiben átadjuk a modellben létrehozott objektumot és a View létrehozza.
- A View része 100%-ban benne kell, hogy legyen. A modellben és a kontrollerben csak az ami a Viewhoz kapcsolódik.
- Ha új dolog van a modellben, akkor azt hozzá kell adni.
- Szekvencia diagrammok, Swing-es események közül amire csinál valamit a rendszer.
- Alapvető felépítése, Swing-es esemény, utána, pedig, hogy onnan mi történik.
- Ami a modellben történik, azt nem kell leírni, elég annyi, hogy ...
- Ha visszamegyünk a grafikus interfészhez, az viszont kell.
- Timer eseményeket is le kell írni (szerintem nekünk ilyen nincs)
- Ha esemény kezelőt használnánk, akkor indulhat abból.
- Körök vége (gomb nyomásnál) az is kell.
- Inicializáció, ha nem triviális le kell rajzolni. Ha csak a main szálból mennek jelek akkor nem kell (nálunk ez lesz).