# Prototípus beadása

## Fordítási és futtatási útmutató

[A feltöltött program fordításával és futtatásával kapcsolatos útmutatás. Ennek tartalmaznia kell leltárszerűen az egyes fájlok pontos nevét, méretét byte-ban, keletkezési idejét, valamint azt, hogy a fájlban mi került megvalósításra.]

### Fájllista

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fájl neve** | **Méret** | **Keletkezés ideje** | **Tartalom** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

### Fordítás

[A fenti listában szereplő forrásfájlokból milyen műveletekkel lehet a bináris, futtatható kódot előállítani. Az előállításhoz csak a 2. Követelmények c. dokumentumban leírt környezetet szabad előírni.]

### Futtatás

[A futtatható kód elindításával kapcsolatos teendők leírása. Az indításhoz csak a 2. Követelmények c. dokumentumban leírt környezetet szabad előírni.]

## Tesztek jegyzőkönyvei

### 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** | Synatx és breaktimer javítása, Mycelium hozzáadja mostmár magát a tectonhoz. |

### 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** | Synatx és breaktimer javítása. |

### 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** | Synatx és breaktimer javítása. |

### 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 |

### Húsevő fonál általi rovarevés 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. |

### 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. |

### 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. |

### 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. |

### Összetett teszteset, 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. |

## Értékelés

[A projekt kezdete óta az értékelésig eltelt időben tagokra bontva, százalékban.]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tag neve** | **Tag neptun** | **Munka százalékban** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## Saját javítandó tesztesetek

### 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 teszteset, ha gombafonálból növesztünk.)

* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

A gombafonál növési 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

### 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 teszteset, ha gombafonálból növesztünk. A céltektonon lehetne több mint egy spóra is, ez nem változtatna a működésen.)

* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

A gombafonál növési 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

### 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 teszteset, ha gombafonálból növesztünk.)

* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

A gombafonál növési 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

### 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 teszteset, ha gombafonálból növesztünk.)

* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

A gombafonál növési 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

}

### Húsevő fonál általi rovarevés 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> = {

}

### 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> = {

}

### 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

### Gombász megpróbál a körében olyan műveletet végezni, amire már nincs lehetősége

* **Leírás**

A gombász a saját körében 3 fajta műveletet képes végrehajtani. Fonalat tud növeszteni összesen egyszer. Minden hozzá tartozó gombatestel képes egyszer spórát lőni. Akármennyi új gombatestet tud növeszteni (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> = {

}

### Összetett teszteset, amiben rovarász és gombász és 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**
* **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

## Napló

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevők** | **Leírás** |
| 2025.04.24 12:00 | 4 óra | Guzmics | Kódolás megkezdése |
| 2025.04.25 15:00 | 0.5 óra | Guzmics | Kódolás megbeszélés utáni javítása |
| 2025.04.26 19:00 | 2 óra | Guzmics | Mycelium javítása, tesztek elkezdése |
| 2025.04.26 23:00 | 2 óra | Guzmics | Mycelium javítása, tesztek folytatása |
| 2025.04.27 7:30 | 1.5 óra | Guzmics | CarnivorousMycelium javítása, tesztek folytatása |
| 2025.04.27 10:30 | 2.5 óra | Guzmics | Tesztek kimenet alapján történő javítása |
| 2025.04.27 15:10 | 2 óra | Guzmics | A tesztek befejezése |