# 1. Feladatmeghatározás

## 11. Feladataim

Gombatest és spórakilövés (csak create, remove) - mindezt user és gamemanager szempontból

## 12. Use case-ek az 5. körből

**9. számú use case** – Gombatest sikeres növesztése FertileTectonra (nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)

**10. számú use case** – Gombatest sikertelen növesztése FertileTectonra, amin már van gombatest (nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)

**11. számú use case** – Gombatest sikertelen növesztése FertileTectonra, amin nincs elég spóra (nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)

**12. számú use case** – Gombatest sikertelen növesztése FertileTectonra, amin nincs gombafonál (nem MultiLayeredTecton és nem AridTecton)

**13. számú use case** – Gombatest sikeres növesztése AridTectonra

**14. számú use case** – Gombatest sikertelen növesztése AridTectonra, amin már van gombatest

**15. számú use case** – Gombatest sikertelen növesztése AridTectonra, amin nincs elég spóra

**16. számú use case** – Gombatest sikertelen növesztése AridTectonra, amin nincs gombafonál

**17. számú use case** – Gombatest sikeres növesztése MultiLayeredTectonra

**18. számú use case** – Gombatest sikertelen növesztése MultiLayeredTectonra, amin már van gombatest

**19. számú use case** – Gombatest sikertelen növesztése MultiLayeredTectonra, amin nincs elég spóra

**20. számú use case** – Gombatest sikertelen növesztése MultiLayeredTectonra, amin nincs gombafonál

**21. számú use case** – Gombatest sikertelen növesztése SemiFertileTectonra

**32. számú use case** – Gombatest sikeres spórakilövése szomszédos tektonra

**33. számú use case** – Gombatest sikeres spórakilövése szomszédos tekton szomszédjára

**34. számú use case** – Gombatest sikertelen spórakilövése szomszédos tekton szomszédjára

**35. számú use case** – Gombatest sikertelen spórakilövése szomszédos tekton szomszédjánál távolabb lévő tektonra

## 13. További use case-ek

* gombatest 0. körös létrehozatala
* a spóra létrehozatala körönként – ez lehet h nem is kell)

## 14. Általános kérdések

* a 0. körön kívüli gombatestnövesztés a gombafonálhoz tartozik mint use case? Szerintem igen, hiszen gombafonal teszi.
* Gombatest (azaz nem a gombafonál) gombafonálnövesztése esetén a növesztés is csak a szomszédos tektonra lehetséges? Azaz úgy vesszük, hogy mindig a szomszédosra növeszt, és ez rekurzívan folytatódik? Ebben az esetben is lehetséges akkor sikeres vagy sikertelen növesztés, hasonlatosan a gombafonál gombafonálnövesztéséhez. Ráadásul a szomszédosságot itt is adottnak kell venni az egyszerűség kedvéért és a rekurzivitás miatt.
* Ha a gombafonalat gombatest növeszti (ilyen a 0. körben nincs), az a gombatestért felelős csapattaghoz tartozik? Ez az eset megkülönböztetendő attól, amikor a gombafonál önmagát növeszti (5. körös leadandó, 1-8. use case). Ezt a két esetet ugyanaz a személy kellene h implementálja a szóhasználat hasonlatossága okán. Ezt csinálja a gombafonálért felelős.
* Szerintem egy személyhez kellene h kerüljön az az eset, amikor a gombatest a 0. körben jön létre, és az, amikor azt a gombafonál növeszti, szintén az egységes kezelés érdekében. Ezt csinálja a gombatestért felelős.
* A gombatestspórakilövést csak FertileTectonra néztük az 5. körben. Nyilván, az egyes esetekben semmi különbség nem lesz a többi tektonfajtánál sem, de itt azokra is el kellene készíteni.

## 15. Jegyzetek a továbbiakhoz

* argumentumbeállításokhoz is kellenek use case-ek, azaz azokhoz a feltételekhez, amelyek megágyaznak más use case-ekhez
* randomizáció nem lehetséges a függvényszerű végrehajtás érdekében

# 2. Use case-ek

[A use case-ek részletezettsége feleljen meg a kezelői felületnek, azaz a felület elemeire kell hivatkozniuk a bemeneti nyelv parancsai alapján. Alábbi táblázatot minden use case-hez külön-külön el kell készíteni.]

## számú use case – Gombatest létrehozása a játék kezdetekor

|  |  |
| --- | --- |
| **Use case neve** | Gombatest létrehozása a játék kezdetekor |
| **Rövid leírás** |  |
| **Aktorok** | Gombász |
| **Forgatókönyv** |  |
| **Kérdéseim** | * Véletlenszerűen kiválasztott vagy a gombász választása szerinti tektonra kerül a játék elején a gombatest? Ennek megfelelően lehetne specifikálni ezt a use case-t. Ha ui. véletlenszerűen, a GameManager nyilván nem tud hibázni, de ha a gombász választ, akkor meg kell nézni, hogy azon a tektonon, ahová klikkel, egyáltalán lehet-e gombatest. Pl. SemiFertileTectonon nem lehet, valamint olyan tektonon sem, ahová előtte egy gombász a játék kezdetekor már letett egy gombatestet (a 0. körben minden játékos letesz egy gombatestet, de meghatározott sorrendben, és így a később választók választási lehetősége nyilván egyre korlátozottabb). Továbbá a válasznak megfelelőn más lehet az aktor. Előbbi esetben a GameManager, utóbbi esetben a Player. |

# 3. Tesztelési tervek

[A tesztelési tervben definiálni kell, hogy a be- és kimeneti fájlok egybevetésével miként végezhető el a program tesztelése. Meg kell adni magas szintű teszt forgatókönyveket. Az egyes teszteket elég informálisan, szabad szövegként leírni, tesztesetenként egy-öt mondatban. Minden teszthez meg kell adni, hogy mi a célja, a proto mely funkcionalitását, osztályait stb. teszteli. Az alábbi táblázat minden teszt-esethez külön-külön elkészítendő.]

## számú teszteset – Gombatest létrehozása a játék kezdetekor (a 2.1. számú use case-hez)

|  |  |
| --- | --- |
| **Teszteset neve** |  |
| **Rövid leírás** |  |
| **Teszt célja** |  |