# Részletes tervek

[A dokumentum célja, hogy pontosan specifikálja az implementálandó osztályokat, beleértve a privát attribútumokat és metódusokat, ezek definícióját is.

A dokumentum második fele részletesen be kell mutassa a korábban definiált be- és kimeneti nyelv szintakszisát felhasználva, hogy mely tesztekkel lesz a prototípus ellenőrizve.]

## Osztályok és metódusok tervei.

### InsectImpl

#### Felelősség

Egy rovarral kapcsolatos adatok keze

#### Interfészek

Insect

#### Attribútumok

* **-location: Tecton**

A tekton, amin a rovar van

* **-maxMoves: int**

Egy körön belüli maximális lépéseinek száma

* **-remainingMoves: int**

Az aktuális körben maradt lépések száma

* **-sporesEaten: int**

Megevett spórák száma

* **-effectTimer: int**

Ha van spórából származó állapot a rovaron, ez a visszaszámláló, hogy mikor jár le ennek az ideje

* **-state: InsectState**

Az aktuális állapota a rovarnak

* **-splitNum: int**

Az szakadások száma

#### Metódusok

* **+Tecton getLocation():** visszaadja a location
* **+setLocation(Tecton t):** beállitja a location
* **+int getMaxMoves():** visszaadja a MaxMoves-t
* **+setMaxMoves(int i):** beállitja a maxMoves-t
* **+int getRemainingMoves():** visszaadja a remainingMoves-t
* **+setRemainingMoves(int i):** beállitja a remainingMoves-t
* **+int getSporesEaten():** visszaadja a sporesEaten-t
* **+setSporesEaten(int i):** beálltija a sporesEaten-t
* **+int getEffectTimer():** visszaadja az effectTimer-t
* **+setEffectTimer(int i):** beállitja az effectTimer-t
* **+InsectState getState():** visszaadja a state-t
* **+setState(InsectState newState):** beállitja a state-t
* **+int getSplitNum():** visszaadja a splitNum-ot
* **+setSplitNum(int i):** beállitja a splitNum-ot
* **+cutMycelium():** elvág egy gombafonalat a tectonján
* **+eatSpore(): megpróbál** megenni egy spórát a tectonján
* **+move(t**: Tecton): megpróbál elmenni a t tectonra
* **+onTurnBegin():** a játékos körének elején történő dolgoknak; pl effectTimer leszámlálás
* **+beSlow():** Slow állapotba állitja a rovart, és beállitja a tagváltozóit eszerint
* **+beFast():** Fast állapotba állitja a rovart, és beállitja a tagváltozóit eszerint
* **+preventCut():** CannotCut állapotba állitja a rovart, és beállitja a tagváltozóit eszerint
* **+beStunned():** Stun állapotba állitja a rovart, és beállitja a tagváltozóit eszerint
* **+split():** Kettészakitja a rovart (létrejön egy uj a tectonján)
* +**runAway():** elmenekül egy, véletlenszerűen kiválasztott, alkalmas tektonra
* **+die():** meghal

### SporeImpl

#### Felelősség

Absztract spóra class

#### Interfészek

Spore

#### Metódusok

* **+eatSpore(i: Insect):** az i rovar megette a spórát, ami meg fogja hívni ennek a beállitó függvényét, spóratipustól függően

### SplitSporeImpl

#### Felelősség

Ha megette egy rovar, kettészakitja ezt.

#### Interfészek

SplitSpore

#### Ősosztályok

SporeImpl

#### Metódusok

* **+eatSpore(i: Insect):** az i rovar megette a spórát, ez meg fogja hívni a rvoaron a Split() parancsot, hogy szakadjon el

### StunSporeImpl

#### Felelősség

Ha megette egy rovar, lebénítja ezt.

#### Interfészek

StunSpore

#### Ősosztályok

SporeImpl

#### Metódusok

* **+eatSpore(i: Insect):** az i rovar megette a spórát, ez meg fogja hívni a rovaron a beStunned() parancsot, hogy kerüljön Stun állapotba

### PreventCutSporeImpl

#### Felelősség

Ha megette egy rovar, ez ne tudjon fonalat vágni.

#### Interfészek

PreventCutSpore

#### Metódusok

* **+eatSpore(i: Insect):** az i rovar megette a spórát, ez meg fogja hívni a rovaron a PreventCut() parancsot, hogy kerüljön CannotCut állapotba

### SpeedSporeImpl

#### Felelősség

Ha megette egy rovar, legyen több lépése

#### Interfészek

SpeedSpore

#### Ősosztályok

SporeImpl

#### Metódusok

* **+eatSpore(i: Insect):** az i rovar megette a spórát, ez meg fogja hívni rajta a beFast() parancsot, hogy nagyobb legyen a remainingMoves-ja, és kerüljön Fast állapotba.

### SlownessSporeImpl

#### Felelősség

Ha megette egy rovar, legyen kevesebb lépése.

#### Interfészek

SlownessSpore

#### Ősosztályok

SporeImpl

#### Metódusok

* **+eatSpore(i: Insect):** az i rovar megette a spórát, ez meg fogja hívni rajta a beFast() parancsot, hogy kisebb legyen a remainingMoves-ja, és kerüljön Slow állapotba.

## A tesztek részletes tervei, leírásuk a teszt nyelvén

[A tesztek részletes tervei alatt meg kell adni azokat a bemeneti adatsorozatokat, amelyekkel a program működése ellenőrizhető. Minden bemenő adatsorozathoz definiálni kell, hogy az adatsorozat végrehajtásától a program mely részeinek, funkcióinak ellenőrzését várjuk és konkrétan milyen eredményekre számítunk, ezek az eredmények hogyan vethetők össze a bemenetekkel. A tesztek leírásakor az előző dokumentumban (proto koncepciója) megadott szintakszist kell használni.]

Kiadható parancsok:

**CREATE\_INSECT tecton\_name insect\_name**

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

**Opciók: Argumentumok: A céltekton, ahova létrejönne, az objektum neve**

**MOVE insect\_name tecton\_name**

**Leírás: A rovar átmenne az argumentumként megadott céltektonra**

**Opciók: Argumentumok: A rovar, amelyik mozogna;**

**A céltekton, ahova mozogna**

**EAT insect\_name**

**Leírás: A rovar megeszik egy spórát a tektonján**

**Opciók: Argumentumok: A rovar, amelyik enne**

**CUT insect\_name**

**Leírás: A rovar elvág egy fonalat a tektonján**

**Opciók: Argumentumok: A rovar, amelyik vágna**

### Rovar létrehozása és letevése

* **Leírás**

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

* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

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

* **Bemenet**

[a proto bemeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

ADD\_PLAYER Entomologist player1

CREATE\_TECTON FertileTecton ft1

SET\_BREAKTIMER ft1 5

CREATE\_MYCELIUM Mycelium m1

ADD\_MYCELIUM\_TO\_TECTON m1 ft1

START\_GAME

CREATE\_INSECT ft1 i1

ENDTURN

STATE ft1

STATE m1

STATE i1

* **Elvárt kimenet**

[a proto kimeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

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

location = ft1

i1: Insect

location = ft1

maxMoves = 2

remainingMoves = 2

sporesEaten = 0

effectTimer = 0

state = Normal

### 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 1-e a remainingMoves-ja*

* **Bemenet**

[a proto bemeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]ű

ADD\_PLAYER Entomologist 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\_INSECT ft1 i1

START\_GAME

MOVE i1 ft2

ENDTURN

STATE ft1

STATE ft2

STATE m1

STATE m2

STATE i1

* **Elvárt kimenet**

[a proto kimeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

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

location = ft1

m2: Mycelium

location = ft2

i1: Insect

location = ft2

maxMoves = 2

remainingMoves = 1

sporesEaten = 0

effectTimer = 0

state = Normal

### Rovar sikertelen mozgatása nem-szomszédos tektonra

* **Leírás**

A rovar mozogna 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**

[a proto bemeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]ű

ADD\_PLAYER Entomologist 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

CREATE\_INSECT ft1 i1

START\_GAME

MOVE i1 ft2

ENDTURN

STATE ft1

STATE ft2

STATE m1

STATE m2

STATE i1

* **Elvárt kimenet**

[a proto kimeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

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

location = ft1

m2: Mycelium

location = ft2

i1: Insect

location = ft1

maxMoves = 2

remainingMoves = 2

sporesEaten = 0

effectTimer = 0

state = Normal

### 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**

[a proto bemeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]ű

ADD\_PLAYER Entomologist player1

CREATE\_TECTON FertileTecton ft1

CREATE\_TECTON FertileTecton ft22

ADD\_NEIGHBOUR ft1 ft2

SET\_BREAKTIMER ft1 5

SET\_BREAKTIMER ft2 5

CREATE\_MYCELIUM Mycelium m1

ADD\_MYCELIUM\_TO\_TECTON m1 ft1

CREATE\_INSECT ft1 i1

START\_GAME

MOVE i1 ft2

ENDTURN

STATE ft1

STATE ft2

STATE m1

STATE i1

* **Elvárt kimenet**

[a proto kimeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

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> = {

i1

}

m1: Mycelium

location = ft1

i1: Insect

location = ft1

maxMoves = 2

remainingMoves = 2

sporesEaten = 0

effectTimer = 0

state = Normal

### 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**

[a proto bemeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

// Arrange

ADD\_PLAYER Entomologist player1

CREATE\_TECTON FertileTecton ft1

SET\_BREAKTIMER ft1 5

CREATE\_MYCELIUM Mycelium m1

ADD\_MYCELIUM\_TO\_TECTON m1 ft1

PUT\_SPORE SplitSpore splits1 ft1

CREATE\_INSECT ft1 i1

START\_GAME

EAT i1

ENDTURN

STATE ft1

STATE m1

STATE i1

STATE i1-1

* **Elvárt kimenet**

[a proto kimeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

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

location = ft1

i1: Insect

location = ft1

maxMoves = 2

remainingMoves = 0

sporesEaten = 1

effectTimer = 0

state = Normal

i1-1: Insect

location = ft1

maxMoves = 2

remainingMoves = 0

sporesEaten = 0

effectTimer = 0

state = Normal

### 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 beállitódik-e a rovaron: Slow state, 1 maxMoves, 0 remainingMoves*

* **Bemenet**

[a proto bemeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

ADD\_PLAYER Entomologist player1

CREATE\_TECTON FertileTecton ft1

SET\_BREAKTIMER ft1 5

CREATE\_MYCELIUM Mycelium m1

ADD\_MYCELIUM\_TO\_TECTON m1 ft1

PUT\_SPORE SlownessSpore slows1 ft1

CREATE\_INSECT ft1 i1

START\_GAME

EAT i1

ENDTURN

STATE ft1

STATE m1

STATE i1

* **Elvárt kimenet**

[a proto kimeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

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

location = ft1

i1: Insect

location = ft1

maxMoves = 1

remainingMoves = 0

sporesEaten = 1

effectTimer = 3

state = Slow

### 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 beállitódik-e a rovaron: Fast state, 3 maxMoves, 0 remainingMoves*

* **Bemenet**

[a proto bemeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

ADD\_PLAYER Entomologist player1

CREATE\_TECTON FertileTecton ft1

SET\_BREAKTIMER ft1 5

CREATE\_MYCELIUM Mycelium m1

ADD\_MYCELIUM\_TO\_TECTON m1 ft1

PUT\_SPORE SpeedSpore speeds1 ft1

CREATE\_INSECT ft1 i1

START\_GAME

EAT i1

ENDTURN

STATE ft1

STATE m1

STATE i1

* **Elvárt kimenet**

[a proto kimeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

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

location = ft1

i1: Insect

location = ft1

maxMoves = 3

remainingMoves = 0

sporesEaten = 1

effectTimer = 3

state = Fast

### 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 beállitódik-e a rovaron: CannotCut state, 0 remainingMoves*

* **Bemenet**

[a proto bemeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

ADD\_PLAYER Entomologist player1

CREATE\_TECTON FertileTecton ft1

SET\_BREAKTIMER ft1 5

CREATE\_MYCELIUM Mycelium m1

ADD\_MYCELIUM\_TO\_TECTON m1 ft1

PUT\_SPORE PreventCutSpore prevents1 ft1

CREATE\_INSECT ft1 i1

START\_GAME

EAT i1

ENDTURN

STATE ft1

STATE m1

STATE i1

* **Elvárt kimenet**

[a proto kimeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

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

location = ft1

i1: Insect

location = ft1

maxMoves = 2

remainingMoves = 0

sporesEaten = 1

effectTimer = 3

state = CannotCut

### 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 beállitódik-e a rovaron: Stun state, 0 maxMoves, 0 remainingMoves*

* **Bemenet**

[a proto bemeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

ADD\_PLAYER Entomologist player1

CREATE\_TECTON FertileTecton ft1

SET\_BREAKTIMER ft1 5

CREATE\_MYCELIUM Mycelium m1

ADD\_MYCELIUM\_TO\_TECTON m1 ft1

PUT\_SPORE StunSpore stuns1 ft1

CREATE\_INSECT ft1 i1

START\_GAME

EAT i1

ENDTURN

STATE ft1

STATE m1

STATE i1

* **Elvárt kimenet**

[a proto kimeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

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

location = ft1

i1: Insect

location = ft1

maxMoves = 0

remainingMoves = 0

sporesEaten = 1

effectTimer = 1

state = Stun

### 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**

[a proto bemeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

ADD\_PLAYER Entomologist player1

CREATE\_TECTON FertileTecton ft1

SET\_BREAKTIMER ft1 5

CREATE\_MYCELIUM Mycelium m1

ADD\_MYCELIUM\_TO\_TECTON m1 ft1

CREATE\_INSECT ft1 i1

START\_GAME

EAT i1

ENDTURN

STATE ft1

STATE m1

STATE i1

* **Elvárt kimenet**

[a proto kimeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

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

location = ft1

i1: Insect

location = ft1

maxMoves = 2

remainingMoves = 2

sporesEaten = 0

effectTimer = 0

state = Normal

### Rovar általi gombafonál elvágás

* **Leírás**

A rovar elvág egy fonalat a tektonján

* **Ellenőrzött funkcionalitás, várható hibahelyek**

*Rovar tektonja megváltozott-e 2 kör eltentével, eltünt-e a fonal a tektonról, elmenekült-e a rovar*

* **Bemenet**

[a proto bemeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]ű

ADD\_PLAYER Entomologist 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\_MUSHROOM\_BODY ft2 mb1

CREATE\_INSECT ft1 i1

START\_GAME

CUT i1

ENDTURN

ENDTURN

STATE ft1

STATE ft2

STATE mb1

STATE m1

STATE i1

* **Elvárt kimenet**

[a proto kimeneti nyelvén megadva (lásd előző anyag)]

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 = mb1

mycelia Queue<Mycelium> = {

}

occupants List<Insect> = {

i1

}

mb1: MushroomBody

location = ft2

remainingEjects = 3

m1: Mycelium

location = ft1

deathTimer = 2

i1: Insect

location = ft2

maxMoves = 2

remainingMoves = 2

sporesEaten = 0

effectTimer = 0

state = Normal

## A tesztelést támogató programok tervei

[A tesztadatok előállítására, a tesztek eredményeinek kiértékelésére szolgáló segédprogramok részletes terveit kell elkészíteni.]

## Napló

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevők** | **Leírás** |
| 2025.04.06 16:00 | 2 óra | Bencze | Tevékenység:  Parancsok és tesztesetek átemelése, illetve tesztesetek be- és kimenetének leírása |
| 2025.04.06 22:00 | 30 perc | Bencze | Tevékenység:  Gyűlésen elhangzottak alapján, egységesités céljából, irási hibák javitása |
| 2025.04.10 15:00 | 1 óra | Bencze | Tevékenység:  Insect osztály leirása, tesztesetek kiegészitése játékossal |
| 2025.04.10 21:00 | 30 perc | Bencze | Tevékenység:  További javitások |