# Szkeleton tervezése

## A szkeleton modell valóságos use-case-ei

[A szkeletonnak, mint önálló programnak a működésével kapcsolatos use-case-ek. ]

### Use-case diagram

### Use-case leírások

[Minden use-case-hez külön]

Fromailagosságok nálam:

„tekton” k-val

változók első említéskor idézőjelben

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | „Stun” típusú Spóra elfogyasztása |
| **Rövid leírás** | Az insect megeszik egy, a tektonján lévő, „Stun” spórát. |
| **Aktorok** | Tesztelő |
| **Alapállapot** | Létezik egy „t” tekton, amin tartózkodik az „I” insect. A tektonon van egy darab Stun típusú spóra. |
| **Bemenet** | A rovarra meghívják a az eatSpore() függvényt. |
| **Kommunikációs diagram** | x |
| **Forgatókönyv** | 1. Létrejön a „t” tekton 2. Létrejön az „I” insect 3. Létrejön a „spore” spóra 4. t-nek I hozzáadva, mint occupant 5. I-nek t beállitva mint location 6. t-hez spore hozzáadva 7. I-n meghívódik az eatSpore() metódus 8. t-n meghívódik az eatSpore(I) metódus 9. spore-n meghívódik az eatSpore(I) metódus 10. I-n meghívódik a beStunned() metódus 11. spore megsemmisül |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | „PreventCut” típusú Spóra elfogyasztása |
| **Rövid leírás** | Az insect megeszik egy, a tektonján lévő, „PreventCut” spórát. |
| **Aktorok** | Tesztelő |
| **Alapállapot** | Létezik egy „t” tekton, amin tartózkodik az „I” insect. A tektonon van egy darab PreventCut típusú spóra. |
| **Bemenet** | A rovarra meghívják a az eatSpore() függvényt. |
| **Kommunikációs diagram** | x |
| **Forgatókönyv** | 1. Létrejön a „t” tekton 2. Létrejön az „I” insect 3. Létrejön a „spore” spóra 4. t-nek I hozzáadva, mint occupant 5. I-nek t beállitva mint location 6. t-hez spore hozzáadva 7. I-n meghívódik az eatSpore() metódus 8. t-n meghívódik az eatSpore(I) metódus 9. spore-n meghívódik az eatSpore(I) metódus 10. I-n meghívódik a preventCut() metódus 11. spore megsemmisül |

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Az insect megeszik egy, a tektonján lévő, „Speed” spórát. |
| **Aktorok** | Tesztelő |
| **Alapállapot** | Létezik egy „t” tekton, amin tartózkodik az „I” insect. A tektonon van egy darab Speed típusú spóra. |
| **Bemenet** | A rovarra meghívják a az eatSpore() függvényt. |
| **Kommunikációs diagram** | x |
| **Forgatókönyv** | 1. Létrejön a „t” tekton 2. Létrejön az „I” insect 3. Létrejön a „spore” spóra 4. t-nek I hozzáadva, mint occupant 5. I-nek t beállitva mint location 6. t-hez spore hozzáadva 7. I-n meghívódik az eatSpore() metódus 8. t-n meghívódik az eatSpore(I) metódus 9. spore-n meghívódik az eatSpore(I) metódus 10. I-n meghívódik a beFast() metódus 11. spore megsemmisül |

|  |  |
| --- | --- |
| **Rövid leírás** | Az insect megeszik egy, a tektonján lévő, „Slowness” spórát. |
| **Aktorok** | Tesztelő |
| **Alapállapot** | Létezik egy „t” tekton, amin tartózkodik az „I” insect. A tektonon van egy darab Slowness típusú spóra. |
| **Bemenet** | A rovarra meghívják a az eatSpore() függvényt. |
| **Kommunikációs diagram** | x |
| **Forgatókönyv** | 1. Létrejön a „t” tekton 2. Létrejön az „I” insect 3. Létrejön a „spore” spóra 4. t-nek I hozzáadva, mint occupant 5. I-nek t beállitva mint location 6. t-hez spore hozzáadva 7. I-n meghívódik az eatSpore() metódus 8. t-n meghívódik az eatSpore(I) metódus 9. spore-n meghívódik az eatSpore(I) metódus 10. I-n meghívódik a beSlow() metódus 11. spore megsemmisül |

## A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok

[A szkeleton által elfogadott bemenetek , valamint a szöveges konzolon megjelenő kimenetek. A kiemenet formátuma olyan kell legyen, ami alapján a működés összevethető a korábbi szekvencia-diagramokkal.]

## Szekvencia diagramok a belső működésre

[A szkeletonban implementált szekvenciadiagramok. Tipikusan egy use-case egy diagram. Ezek megegyezhetnek a korábban specifikált diagramokkal, de az egyes életvonalakat (lifeline) egyértelműen a szkeletonban példányosított objektumokhoz kell tudni kötni. Azt kell megjeleníteni, hogy a szkeletonban létrehozott objektumok egymással hogyan fognak kommunikálni.]

## Kommunikációs diagramok

[A szkeletonban, az egyes szkeleton-use-case-ek futása során létrehozott objektumok és kapcsolataik bemutatására szolgáló diagramok. Ezek alapján valósítják meg a szkeleton fejlesztői az inicializáló kódrészleteket.]

## Napló

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevők** | **Leírás** |
| 2025.03.14 12:00 | 1,5 óra | Guzmics | Állapotdiagramok javítása |
| 2025.03.14 21:00 | 2 óra | Bencze  Guzmics  Taba | A szkeleton tervezése feladat előkészítése, csapat ütemtervének a megbeszélése |
| 2025.03.16 9:00 | 3 óra | Guzmics | Use-case leírások készítése |
| 2025.03.16 20:00 | 1,5 óra | Guzmics | Komm. és szekv. diagrammok befejezése és use-casek pontosítása |