# 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]

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Előfeltételnek nem megfelelő gombafonál növesztés „Arid” típusú tektonra |
| **Rövid leírás** |  |
| **Aktorok** | Tesztelő |
| **Alapállapot** |  |
| **Bemenet** |  |
| **Kommunikációs diagram** |  |
| **Forgatókönyv** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Use-case neve | Előfeltételnek megfelelő gombafonál növesztés „MultiLayered” típusú tektonra |
| Rövid leírás | A rendszer ellenőrzi, hogy alkalmas-e a MultiLayered tecton a mycelium növekedéshez, és ha igen, akkor a gombafonal növekedése megtörténik a mycelium növekedési szabályainak megfelelően. |
| Aktorok | Tesztelő |
| Alapállapot | A rendszerben létezik egy MultiLayered típusú tecton, amelynek még nincs myceliuma. A mycelium növekedési feltételei adottak. |
| Bemenet | MultiLayered tecton objektum, mycelium objektum |
| Kommunikációs diagram |  |
| Forgatókönyv | 1. A tesztelő inicializálja a szimulációs környezetet  2. A rendszer létrehozza a MultiLayeredTecton objektumot  3. A rendszer létrehozza a szükséges Mycelium objektumot  4. A tesztelő meghivja a gombafonál konstruktorát  4. A MyceliumGrowthEvaluator értékeli a MultiLayeredTecton alkalmasságát a micélium növekedésére  5. Ha a feltételek megfelelőek, a micélium elkezd növekedni a MultiLayeredTecton struktúrában  6. A növekedés sebessége és mintázata a MultiLayeredTecton speciális tulajdonságaihoz igazodik  7. A rendszer frissíti a MultiLayeredTecton állapotát a micélium növekedésével  8. A tesztelő ellenőrzi a növekedés eredményét és mintázatát |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Előfeltételnek nem megfelelő gombafonál növesztés „MultiLayered” típusú tektonra |
| **Rövid leírás** |  |
| **Aktorok** | Tesztelő |
| **Alapállapot** |  |
| **Bemenet** |  |
| **Kommunikációs diagram** |  |
| **Forgatókönyv** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Előfeltételnek megfelelő gombatest növesztés „Fertile” típusú tektonra |
| **Rövid leírás** |  |
| **Aktorok** | Tesztelő |
| **Alapállapot** |  |
| **Bemenet** |  |
| **Kommunikációs diagram** |  |
| **Forgatókönyv** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Előfeltételnek nem megfelelő gombatest növesztés „Fertile” típusú tektonra |
| **Rövid leírás** |  |
| **Aktorok** | Tesztelő |
| **Alapállapot** |  |
| **Bemenet** |  |
| **Kommunikációs diagram** |  |
| **Forgatókönyv** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** | Két tekton szomszédságának létezése |
| **Rövid leírás** | A rendszer ellenőrzi, hogy két adott tekton(A és B tektonok) szomszédjaik-e egymásnak |
| **Aktorok** | Tesztelő |
| **Alapállapot** | A rendszerben létezik két tekton, melyek még nincsenek összekötve mint szomszédok. |
| **Bemenet** |  |
| **Kommunikációs diagram** |  |
| **Forgatókönyv** | 1. A tesztelő inicializálja a szimulációs környezetet  2. A rendszer létrehoz két tektont (ezek lehetnek bármilyen típusuak csak az absztakt osztaly nem)  3. A rendszer meghivja az A tekton addNeighbour(B) metódusát  4. A rendszer frissiti az A tekton neighbours listáját  5. A rendszer meghivja a B tekton addNeighbour(A) metódusát  6. A rendszer frissiti a B tekton neighbours listáját  7. Itt kellene visszaadjon valami confirmation-t hogy tényleg be lettek rakva egymás listáiba |

Kell meg egy tesztcase amikor arid tektonon lejar az ideje

## 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** |
| … | … | … | … |