|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Use-case** | **Komment** |
| elindítás | program elindítása | bemutatás | alapvető | feladatkiírás | elindítás |  |
| játék | a feladatkiírásnak  megfelelő játék megvalósítása  a táblázatban felsorolt elemekkel | kiértékelés és | alapvető | feladatkiírás | játék |  |
| bezárás | játékprogram bezárása | bemutatás | alapvető | feladatkiírás | bezárás |  |
| torony | torony lehelyezése | bemutatás | alapvető | feladatkiírás | játék |  |
| akadály | akadály lehelyezése | bemutatás | alapvető | feladatkiírás | játék |  |
| varázskő | torony fejlesztése | bemutatás | alapvető | feladatkiírás | játék |  |
| varázserő | torony, akadály  és varázskő nyersanyaga, elpusztított ellenség után jár | bemutatás | alapvető | feladatkiírás | játék |  |
| térkép  út | torony, akadály  és varázskő nyersanyaga | bemutatás | alapvető | feladatkiírás | játék |  |
| ellenség | ember, tünde, hobbit vagy törp halad az úton a végzet hegye felé | bemutatás | alapvető | feladatkiírás | játék |  |
| játék lezárása | elfogy az ellenség (győzelem), vagy elér egy ellenfél a végzet hegyéhez (vereség) | bemutatás | alapvető | feladatkiírás | játék |  |
| ellenség elpusztítás és akadályozása | emberek, tündék, törpök és hobbitok haladnak a végzet hegye felé az egy gyűrűvel, amit a játékos lőtornyok, akadályok, valamint varázskövekkel (tornyok fejlesztése) próbál megakadályozni  ha elfogy az ellenség nyer a játékos, ha egy ellenség eljut a végzet, akkor veszít | bemutatás és kiértékelés | alapvető | feladatkiírás | játék |  |
| játékterep | veszít a játék virtuális színtere, térképből, útból, lő tornyokból és akadályokból | bemutatás és kiértékelés | alapvető | feladatkiírás | játék |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Komment** |
| billentyűzet | működő karakteres bemenet | bemutatás | alapvető | feladatkiírásból következik |  |
| egér | kurzor pozicionálására  alkalmas hardwer | bemutatás | alapvető | feladatkiírásból következik |  |
| monitor | színes, legalább 800\*600 felbontású monitor | bemutatás | alapvető | feladatkiírásból következik |  |
| JRE 1.7 futtatására alkalmas PC vagy laptop | [https://www](https://www.java.com/en/download/help/sysreq.xml)  [.java.com/en/d](https://www.java.com/en/download/help/sysreq.xml)  [ownload/help](https://www.java.com/en/download/help/sysreq.xml)  [/sysreq.xml](https://www.java.com/en/download/help/sysreq.xml) | bemutatás | alapvető | csapat |  |
| JRE 1.7 telepítve | a játék futtatását  végző virtuális gép telepítve van a gazda operációs rendszeren, ellenkező esetben ezt el kell végezni | bemutatás | alapvető | csapat |  |
| operációs rendszer | alkalmas a JRE 1.7 futtatására | bemutatás | alapvető | feladatkiírásból következik |  |
| Eclipse IDE | a program implementálására használt fejlesztőkörnyezet | nincs | fontos | csapat | fejlesztő saját felelőssége |
| Javadoc | szoftver programozói  dokumentálásának az egyik módja | nincs | opcionális | csapat |  |
| GitHub | verziókövetést segítő, kódmegosztó és management eszköz | nincs | fontos | csapat |  |
| Eclipse IDE,  JDK 7 és OpenAmeos  futtatására alkalmas számítógép | a fejlesztők által használt számítógépek képesek lehetővé teszik a program implementálását és tesztelését | nincs | fontos | csapat | fejlesztő saját felelőssége |
| OpenAmeos | UML tervező, és kódgeneráló eszköz | nincs | fontos | csapat | fejlesztő saját felelőssége |
| Microsoft Word vagy más megfelelő szöveg- | dokumentáció megírására használt szövegszerkesztő  táblázatok és | nincs | fontos | csapat | fejlesztő saját felelőssége és döntése |
| Microsoft Excel vagy más megfelelő  táblázatkezelő | diagrammok és táblázatok készítése a dokumentécióhoz | nincs | fontos | csapat | fejlesztő saját felelőssége és döntése |
| JUnit | Java tesztelést támogató eszköz | nincs | fontos | csapat |  |
| csoport meeting | a meetingek lebonyolításához megfelelő helyszín  (terem vagy skype) | projekt-  napló | fontos | csapat |  |
| analitikus modell | szoftver elvárt működésének elméleti modellje, alapvetően UML formájában | bemutatás és kiértékelés | alapvető | fealdatkiírás |  |
| szkeleton | elméleti modell váza programkódban | bemutatás és kiértékelés | alapvető | fealdatkiírás |  |
| prototípus | működőképes szoftver grafikus felület nélkül | bemutatás és kiértékelés | alapvető | fealdatkiírás |  |
| grafikus felület | felhasználói felület ráhelyezése a kész prototípusra | bemutatás és kiértékelés | alapvető | fealdatkiírás |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Komment** |
| futtatás | futtatható jar fájlt tartalmaz | bemutatás | alapvető | feladatkiírás |  |
| telepítés | a szoftvert tartalmzó mappa másolásával lehet telepíteni | bemutatás | alapvető | feladatkiírás |  |
| felhasználó | képes irányítani a szoftvert  előzetes ismeret nélkül | nincs | alapvető | csapat |  |
| akadás mentes játékmenet | a felhasználó folyamatosnak  érzi az események lefutását | kiértékelés és bemutatás | fontos | csapat |  |
| tesztelhetőség | JUnit használata, jól specifikált működés | kiértékelés és bemutatás | fontos | csapat |  |
| biztonság | a szoftver nem nyit meg internet-  kapcsolatot,  minden fájl írása és olvasása a jar-t tartalmazó mappában zajlik | kiértékelés | fontos | felhasználói elvárás |  |
| megbízhatóság | a szoftver működése kiszámítható, bármikor leállítható | kiértékelés és bemutatás | fontos | felhasználói elvárás |  |