Szerkesztette:  
..........................................................……  
Markovits Tibor Gergely

Ellenőrizte:  
.......................................................……..  
Sági András

Jóváhagyta:  
.........................................................…….  
Erdős Csanád

**CarRace program verifikáció**

Revíziótörténet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | Dátuma | Módosító | Változás |
| 100 | 2018. 04. 30. | MT | Új dokumentum létrehozás |
| 101 | 2018. 05. 02. | SA | Első átnézés |
| 102 | 2018. 05. 05. | MT | Javítás |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Tartalomjegyzék

[1. Tárgy 4](#_Toc515565087)

[2. Alkalmazási terület 5](#_Toc515565088)

[3. Definíciók 6](#_Toc515565089)

[4. Tervezés 7](#_Toc515565090)

# Tárgy

Ez a dokumentum a Beágyazott rendszerek szoftvertervezése tárgy házi feladatának rendszerében a CarRace program verifikációját tartalmazza.

# Definíciók

A CarRace programban használatos fogalmak meghatározása:

| Fogalom | Definíció |
| --- | --- |
|  |  |

# Értékelés

A megvalósított program a specifikáció legtöbb pontját teljesítette, néhány pont, melyekben a program hiányos:

* Választható típusú autó
* Autószín választás
* Második pálya
* Villódzó multiplayer
* Játék közbeni kiírások
* Rekordok mentése és kezelése

Azonban a játék sok szempontból túlteljesített, legfőképpen a DeLorean protokoll tekintetében, mely olyan biztonsági protokoll, amivel a játékos még wifin is biztonságosan tud kapcsolatot tartani a partnerével, és a TCP lebontást is túléli.