

13. Grafikus változat elkészítése

12 – Külföldiek és András

Konzulens:
Goldschmidt Balázs

Csapattagok

Kurcsi Norbert

Barabási Zalán Botond

Ganzer Attila

Nagy Szabolcs

Palásti András

Y3ZTEI

FWHHHB

Z44FF6

Z73X7L

IDNGIS

kurcsi.n@gmail.com

barabasizalan@gmail.com

ganzer.attila@gmail.com

n.szaby4@gmail.com

andraspalasti29@gmail.com

2023. 05. 30.

13. Grafikus változat beadása

13.1 Fordítási és futtatási útmutató

13.1.1 Fájllista

| Fájl neve | Méret | Keletkezés ideje | Tartalom |
|---------------------------|-------|------------------|--|
| ActionPanel.java | 1839 | 2023-05-27 | Az akciókat tartalmazó panel. |
| InventoryPanel.java | 5126 | 2023-05-27 | A játékos eszköztárát reprezentáló panel. |
| MenuPanel.java | 2340 | 2023-05-26 | A játék menüjét reprezentáló panel. |
| ScorePanel.java | 2926 | 2023-05-27 | A csapatok pontszámát reprezentáló panel. |
| ActionButton.java | 881 | 2023-05-25 | Gomb ösosztály, amiből az akciókat reprezentáló gombok származnak le. |
| BreakPipeButton.java | 1571 | 2023-05-25 | Gomb a cső eltöréséhez. |
| ChangeFlowButton.java | 1927 | 2023-05-25 | Gomb a víz áramlásának megváltoztatásához. |
| ConnectPipeButton.java | 1898 | 2023-05-25 | Gomb a cső felcsatlakoztatásához. |
| DisconnectPipeButton.java | 1866 | 2023-05-25 | Gomb a cső lecsatlakoztatásához. |
| FixPipeButton.java | 1582 | 2023-05-25 | Gomb a cső javításához. |
| FixPumpButton.java | 1584 | 2023-05-25 | Gomb a pumpa javításához. |
| MakeSlipperyButton.java | 1543 | 2023-05-25 | Gomb a cső csúszóssá tételéhez. |
| MakeStickyButton.java | 1492 | 2023-05-25 | Gomb a cső ragacsossá tételéhez. |
| MoveButton.java | 1610 | 2023-05-25 | Gomb a játékos mozgatásához (lépés egy játékelemről egy másikra). |
| PickupPipeButton.java | 1669 | 2023-05-25 | Gomb a cső felvételéhez a ciszternától. |
| PickupPumpButton.java | 1546 | 2023-05-25 | Gomb a pumpa felvételéhez a ciszternától. |
| PlacePipeButton.java | 1627 | 2023-05-25 | Gomb a cső lerakásához, elhelyezéséhez. |
| PlacePumpButton.java | 1745 | 2023-05-25 | Gomb a pumpa lerakásához, elhelyezéséhez. |
| CisternView.java | 4488 | 2023-05-21 | A Ciszterna megjelenítéséért felelős osztály. |
| Controller.java | 14522 | 2023-05-21 | A játék irányításáért, a játék logikája és a megjelenítés közti kommunikáció biztosításáért felelős osztály. |
| MechanicView.java | 3505 | 2023-05-21 | A szerelő megjelenítéséért felelős osztály. |

| | | | |
|-------------------|-------|------------|---|
| PipeView.java | 9416 | 2023-05-21 | A cső megjelenítéséért felelős osztály. |
| PumpView.java | 4455 | 2023-05-21 | A pumpa megjelenítéséért felelős osztály. |
| SaboteurView.java | 3375 | 2023-05-21 | A szabotőr megjelenítéséért felelős osztály. |
| SpringView.java | 4221 | 2023-05-21 | A forrás megjelenítéséért felelős osztály. |
| Viewable.java | 451 | 2023-05-21 | A játékban megjelenő objektumokat reprezentáló interfész. |
| Window.java | 5143 | 2023-05-21 | A játék ablakát reprezentáló osztály. |
| Cistern.java | 2904 | 2023-04-10 | A ciszternákért felelős osztály. |
| Field.java | 2456 | 2023-04-10 | Egy mezőt reprezentáló absztrakt osztály. |
| FieldNode.java | 1459 | 2023-04-10 | Egy csomópontot reprezentáló absztrakt osztály. |
| Mechanic.java | 4718 | 2023-04-10 | Egy szerelőt reprezentáló osztály. |
| Pipe.java | 10059 | 2023-04-10 | Egy csövet reprezentáló osztály. |
| Player.java | 2419 | 2023-04-10 | Egy játékos absztrakt osztálya. |
| Pump.java | 5162 | 2023-04-10 | Egy pumpát reprezentáló osztály. |
| Saboteur.java | 395 | 2023-04-10 | Egy szabotőrt reprezentáló osztály. |
| Spring.java | 960 | 2023-04-10 | Egy forrásért felelős osztály. |
| Tickable.java | 183 | 2023-04-10 | Tickable interfész, amelyet implementálnak különböző osztályok, |

13.1.2 Fordítás és telepítés

Csomagoljuk ki a zip fájlban lévő fájlokat, majd a kicsomagolt mappában nyissuk meg a “DrukmakoriSivatag” alkönyvtárat és ebben nyissunk meg egy parancssori értelmezőt. Futtassuk a következő parancsot a parancssorban a fordításhoz:

```
javac -d bin src/model/*.java src/GUI/*.java
src/GUI/actions/*.java src/GUI/menu/*.java
```

13.1.3 Futtatás

Ha a fordítás megtörtént akkor a következő parancsot futtatva tudjuk futtatni a programot:

```
java -cp bin GUI.Controller
```

13.2Értékelés

| Tag neve | Tag neptun | Munka százalékban |
|-----------------------|-------------------|--------------------------|
| Kurcsi Norbert | Y3ZTEI | 20% |
| Barabási Zalán Botond | FWHHHB | 20% |
| Ganzer Attila | Z44FF6 | 20% |
| Nagy Szabolcs | Z73X7L | 20% |
| Palásti András | IDNGIS | 20% |

13.3 Napló

| Kezdet | Időtartam | Résztevők | Leírás |
|-------------------|-----------|---|---|
| 2023.05.24. 18:00 | 3 óra | Kurcsi Barabási Nagy Ganzer Palásti | Értekezlet. Döntés: Megbeszéltük hogyan kellene implementálni a felhasználói felület különböző részeit, felosztottuk a feladatokat mindenki számára: Palásti - akciógombok osztályainak létrehozása és implementálása, Nagy - Controller osztályban a különböző gombok által meghívott függvények implementálása, Barabási - MenuPanel elkészítése, Kurcsi - kezdetleges pálya felépítése és modell inicializálása és MechanicView, SaboteurView, Ganzer - Window, PumpView, PipeView, CisternView, SpringView |
| 2023.05.25. 10:00 | 3 óra | Nagy | Tevékenység: <i>selectPlayer, selectField, breakPipe, fixPipe, fixPump, movePlayer, changeFlow, makeSticky</i> metódusok implementálása |
| 2023.05.25. 10:00 | 4 óra | Palásti | Tevékenység: <i>ActionButton</i> ösztály, <i>BreakPipe, ChangeFlowButton, DisconnectPipeButton, FixPipeButton, FixPumpButton, MakeSlipperyButton</i> osztályok létrehozása és <i>canPerform</i> metódusuk implementálása. |
| 2023.05.25. 12:00 | 3 óra | Barabási | Tevékenység: <i>MenuPanel</i> osztály <i>update, paintComponent, setFontTitle</i> metódusainak, illetve <i>ActionPanel</i> osztály |

| | | | |
|-------------------|-------|--------------------------------------|---|
| | | | konstruktorának és <i>update</i> metódusának az implementálása |
| 2023.05.25. 13:00 | 3 óra | Kurcsi | Tevékenység: <i>Controller</i> osztály <i>initModel</i> metódusának az implementálása |
| 2023.05.25. 14:00 | 3 óra | Ganzer | Tevékenység: <i>Window</i> osztály konstruktorának, illetve <i>addViewable</i> , <i>updateAllViews</i> , <i>getGraphics2D</i> , <i>updateMenu</i> , <i>checkGameEnded</i> metódusainak az implementálása. |
| 2023.05.25. 18:00 | 1 óra | Nagy Ganzer Barabási Kurcsi | Értekezlet: Eddigi programrészek tesztelése, kipróbálása és code review-ozása. Döntés: Mindenki folytatja a neki kiosztott feladatot, illetve a felderült hibákat a saját részében javítja. |
| 2023.05.26 12:00 | 3 óra | Barabási | Tevékenység: <i>InventoryPanel:</i> <i>PlacePipeButton</i> és <i>PlacePumpButton</i> gombok <i>paintComponent</i> metódusainak a felüldefiniálása, <i>InventoryPanel</i> konstruktorának és <i>update</i> metódusának az implementálása. <i>ScorePanel:</i> konstruktor és <i>update</i> metódus implementálása |
| 2023.05.26 14:00 | 3 óra | Ganzer | Tevékenység: <i>PumpView:</i> konstruktor, <i>update</i> , <i>getPosition</i> , <i>setPosition</i> , <i>paintComponent</i> metódusok megírása. <i>PipeView:</i> konstruktor, <i>setWasCut</i> , <i>update</i> , <i>updateEnds</i> , <i>getPosition</i> metódusok. |

| | | | |
|------------------|-------|---|---|
| | | | <p>PipeButton: konstruktor és <i>paintComponent</i> metódusok implementálása</p> <p>CisternView: konstruktor, <i>getPosition</i>, <i>setPosition</i>, <i>update</i>, <i>paintComponent</i> metódusok.</p> <p>SpringView: konstruktor, <i>getPosition</i>, <i>setPosition</i>, <i>update</i>, <i>paintComponent</i> metódusok implementálása.</p> |
| 2023.05.26 16:00 | 3 óra | Palásti | <p>Tevékenység:</p> <p><i>MakeStickyButton</i>, <i>MoveButton</i>, <i>PickupPipeButton</i>, <i>PickupPumpButton</i>, <i>PlacePipeButton</i>, <i>PlacePumpButton</i> osztályok létrehozása és <i>canPerform</i> metódusuk implementálása.</p> |
| 2023.05.26 16:00 | 3 óra | Nagy | <p>Tevékenység: <i>Controller</i> osztályban <i>makeSlippery</i>, <i>connectPipe</i>, <i>disconnectPipe</i>, <i>pickupPump</i>, <i>pickupPipe</i>, <i>placePump</i>, <i>placePipe</i>, <i>tick</i>, <i>addField</i>, <i>addPlayer</i>, <i>getMechanicScore</i>, <i>getSaboteurScore</i>, <i>endAction</i> metódusok implementálása</p> |
| 2023.05.26 19:00 | 3 óra | Kurcsi | <p>Tevékenység:</p> <p>MechanicView: konstruktor, <i>update</i>, <i>getPosition</i>, <i>paintComponent</i> metódusok megírása.</p> <p>SaboteurView: konstruktor, <i>setWasCut</i>, <i>update</i>, <i>getPosition</i>, <i>paintComponent</i> metódusok megírása.</p> |
| 2023.05.27 11:00 | 2 óra | Palásti Nagy Barabási Kurcsi Ganzer | <p>Értekezlet: Program tesztelése, bug-ok keresése.</p> <p>Döntés:</p> <p>Palásti - <i>MenuPanel</i> megjelenítésének javítása,</p> <p>Nagy - a víz folyásával kapcsolatos hiba javítása,</p> |

| | | | |
|-------------------|-------|----------|---|
| | | | Barabási - egyszerre több játékos egy mezőn bug javítása, Ganzer - hiányzó kommentek megírása, Kurcsi - dokumentáció megírása. |
| 2023.05.28. 10:00 | 1 óra | Palásti | Tevékenység: MenuPanel megjelenítésének javítása. |
| 2023.05.28. 12:00 | 1 óra | Nagy | Tevékenység: A víz folyásával kapcsolatos hiba javítása. |
| 2023.05.28. 13:00 | 1 óra | Barabási | Tevékenység: Egyszerre több játékos egy mezőn bug javítása. |
| 2023.05.28. 19:00 | 1 óra | Ganzer | Tevékenység: Hiányzó kommentek írása. |
| 2023.05.29. 15:00 | 1 óra | Kurcsi | Tevékenység: Dokumentáció írása. |