

## **6. Szkeleton 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

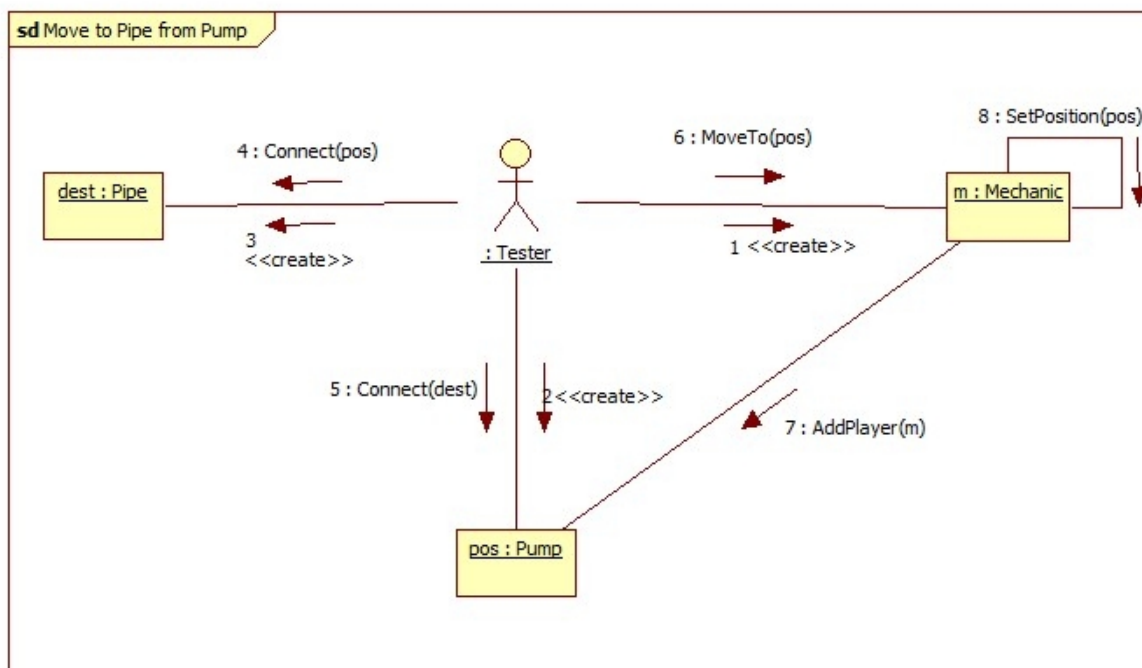
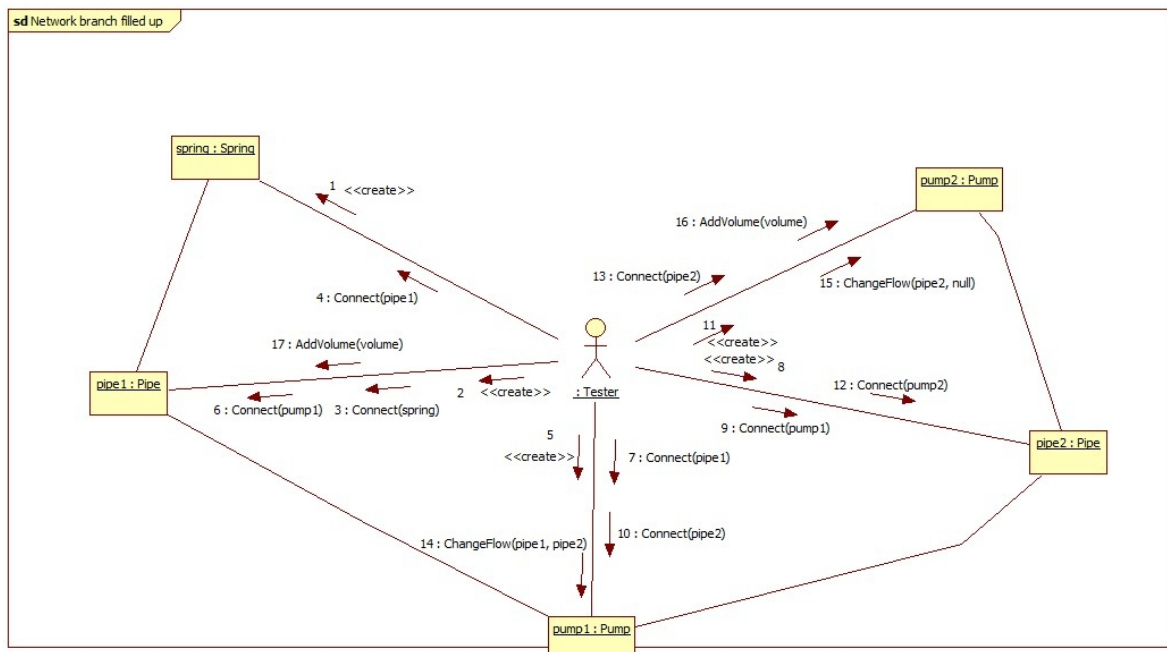
ganzer.attila@gmail.com

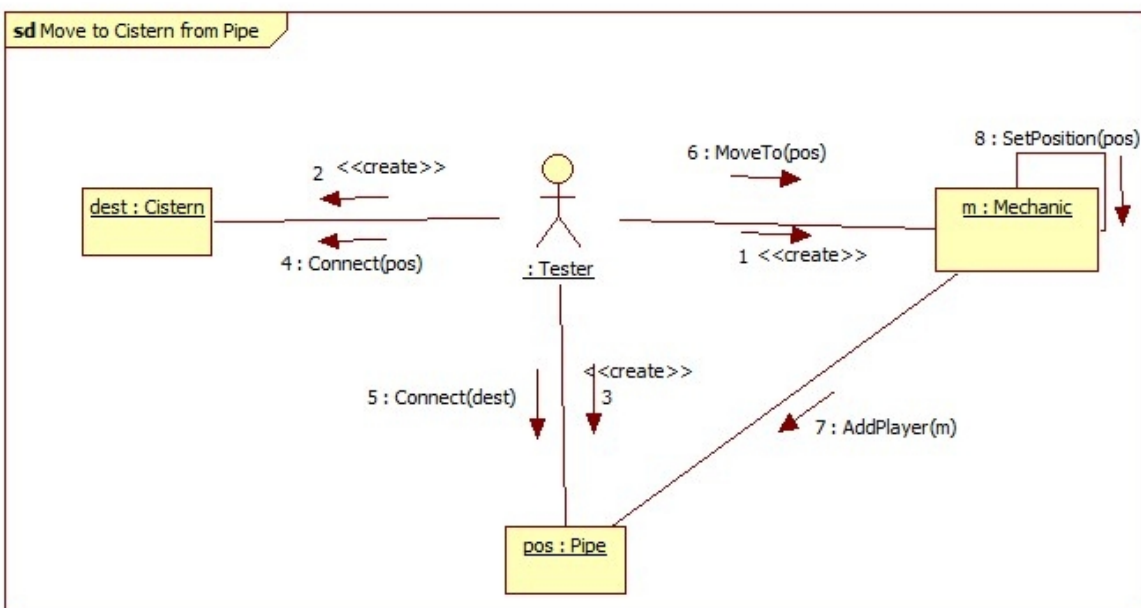
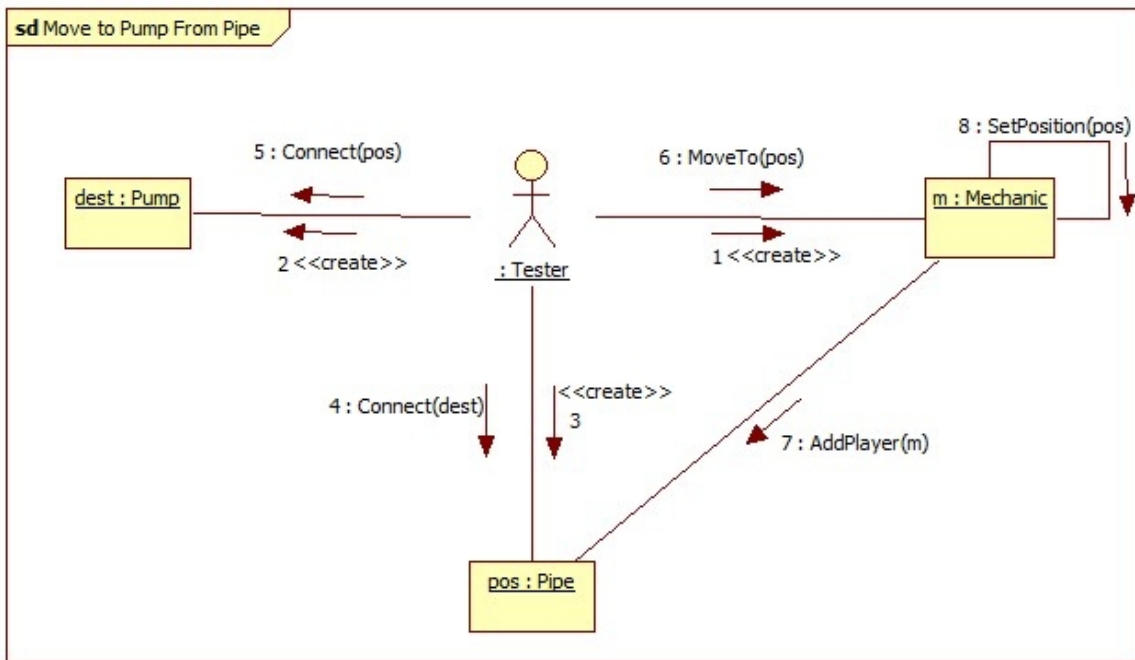
n.szaby4@gmail.com

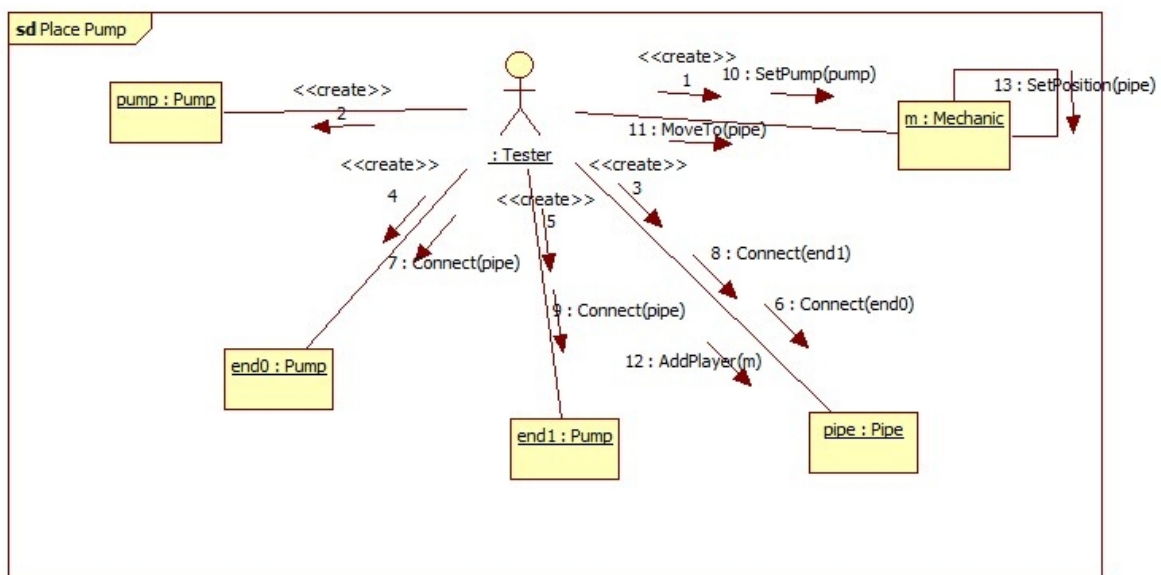
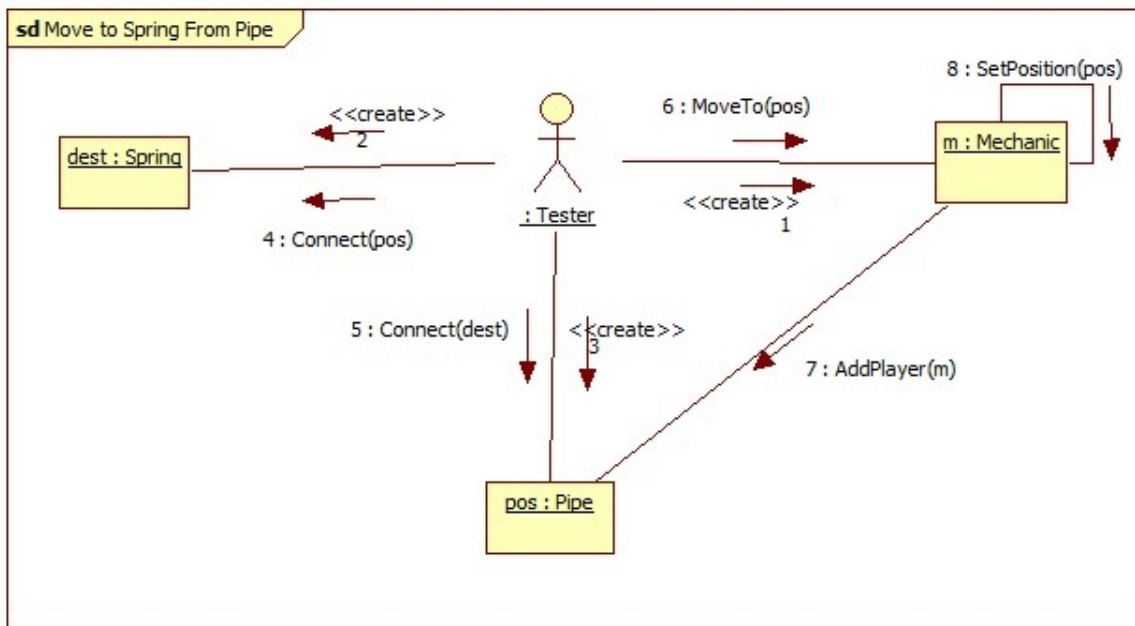
andraspalasti29@gmail.com

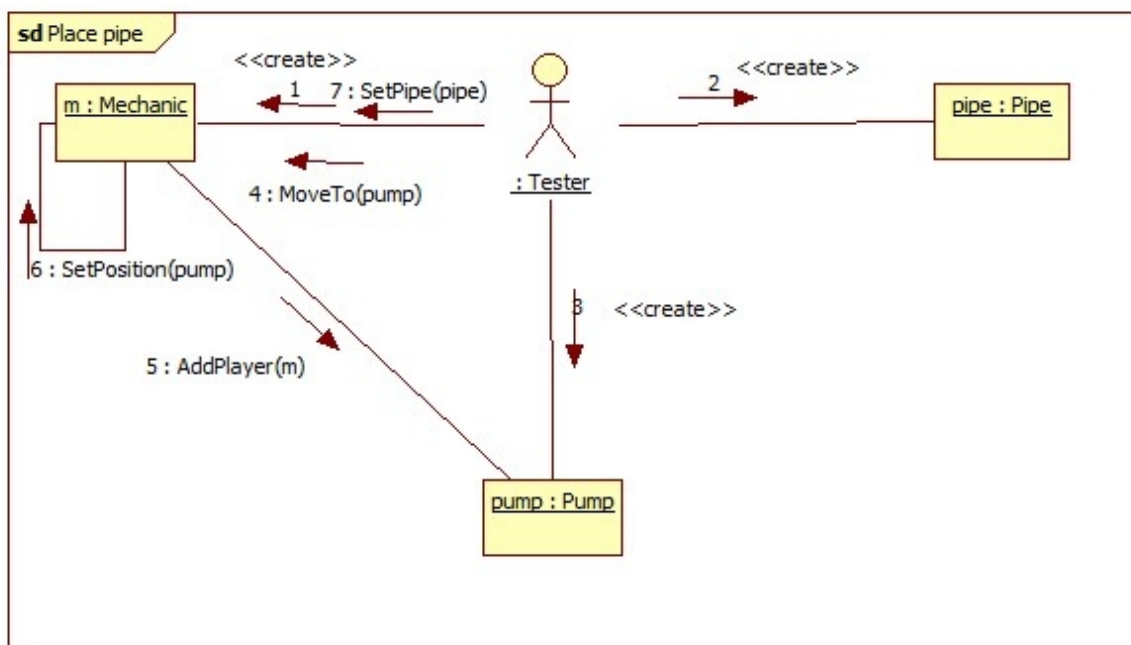
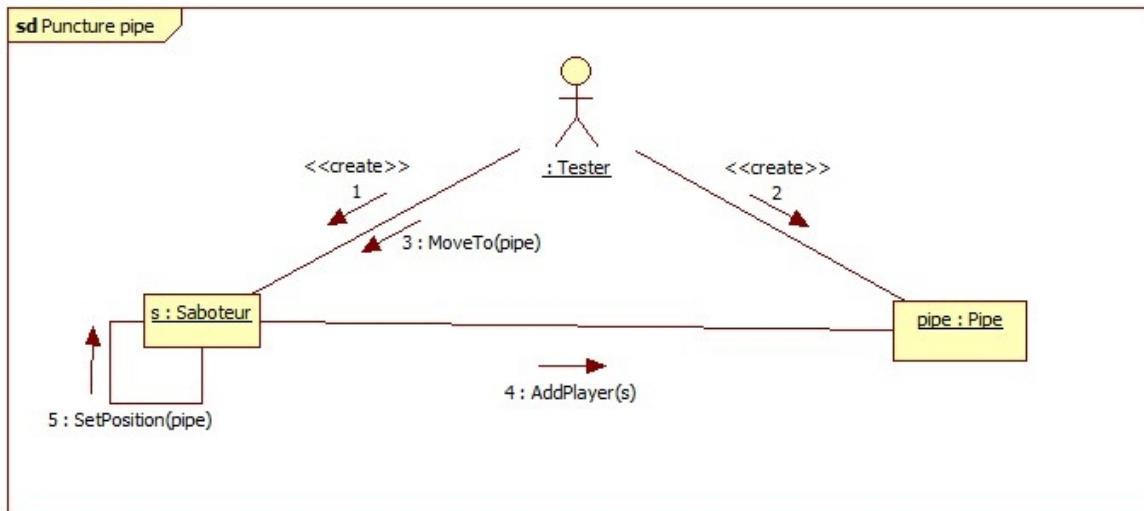
2023. 04. 17.

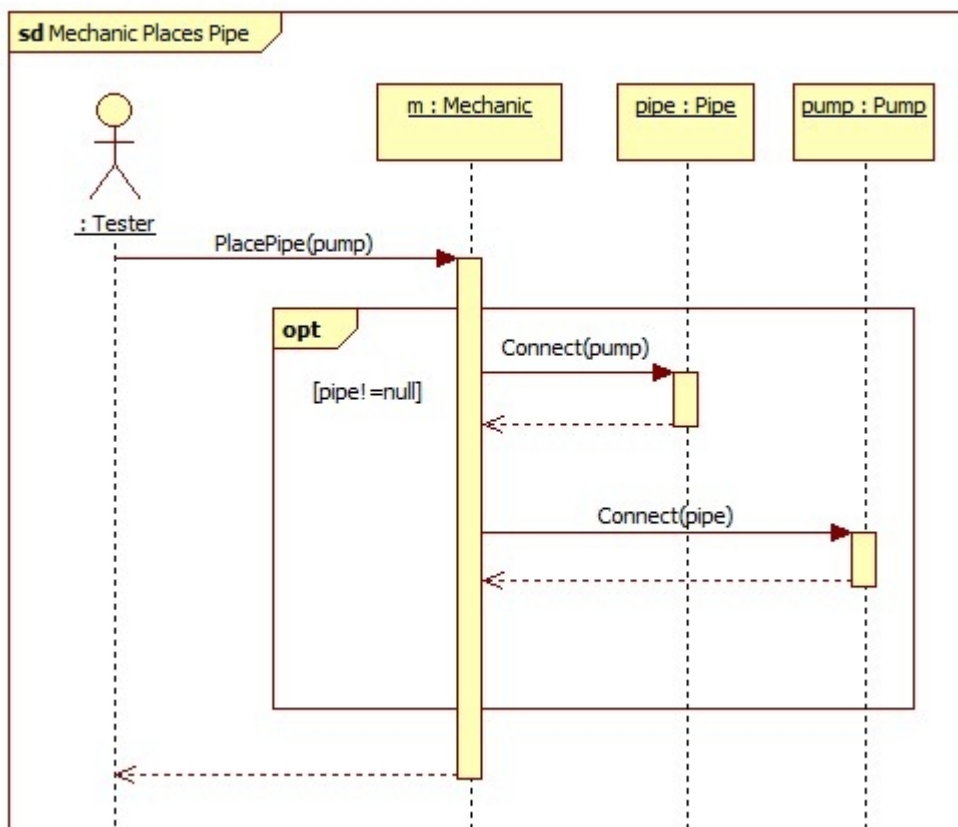
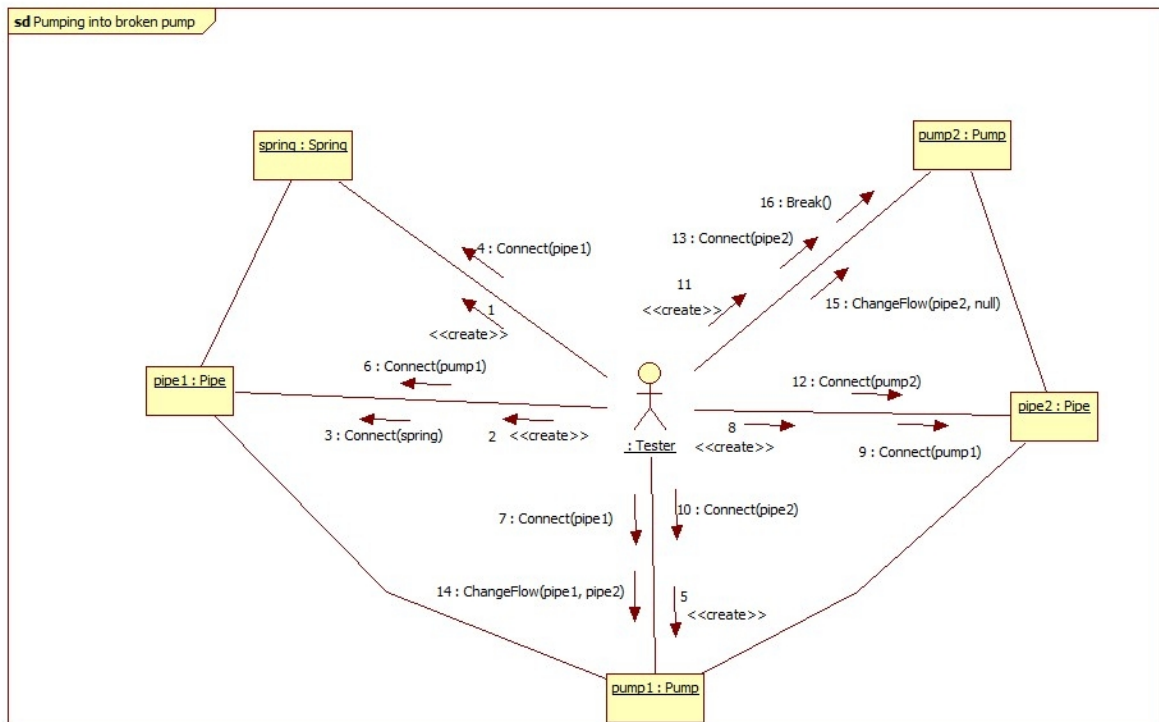
## Diagramok javítása

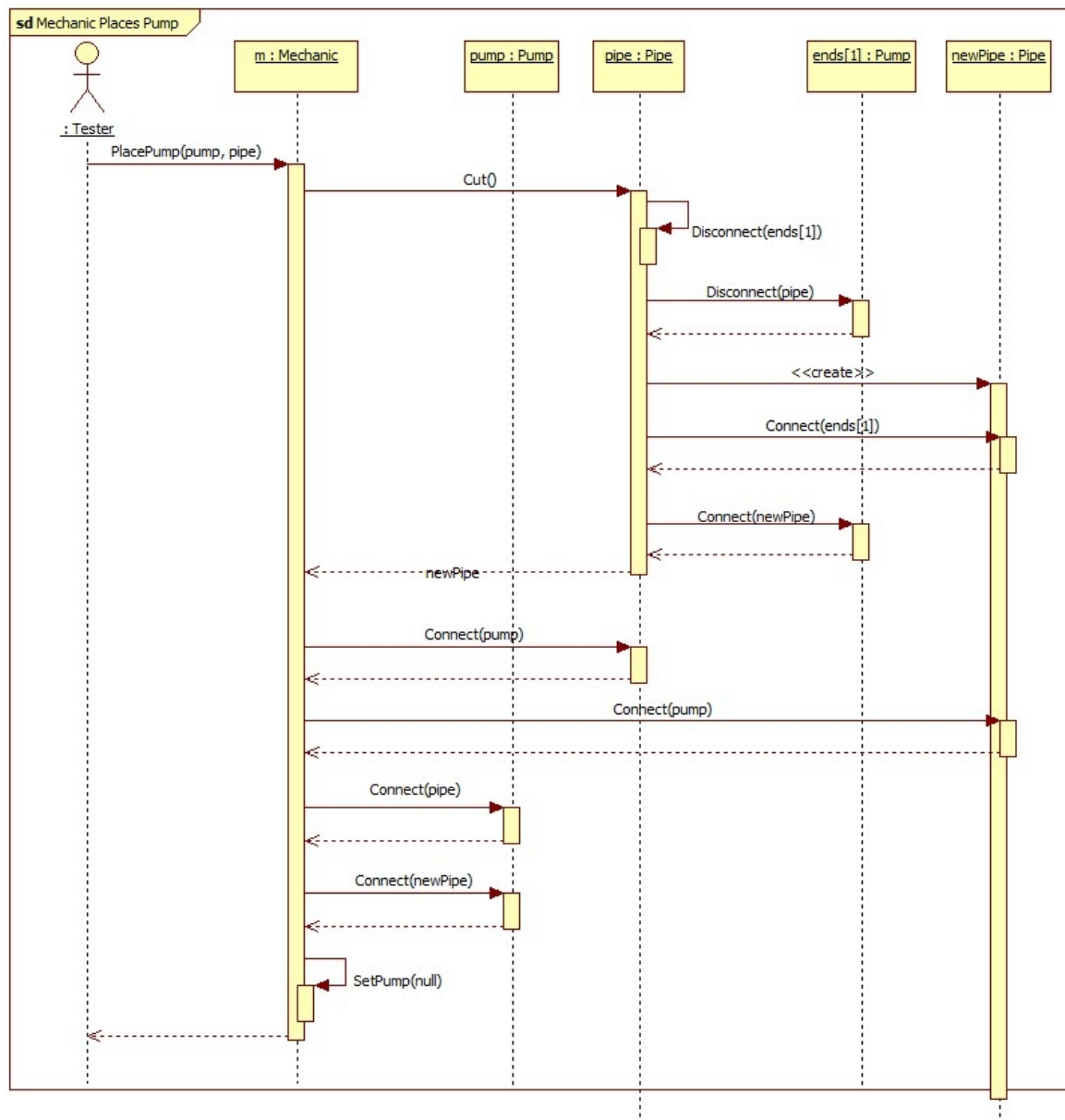


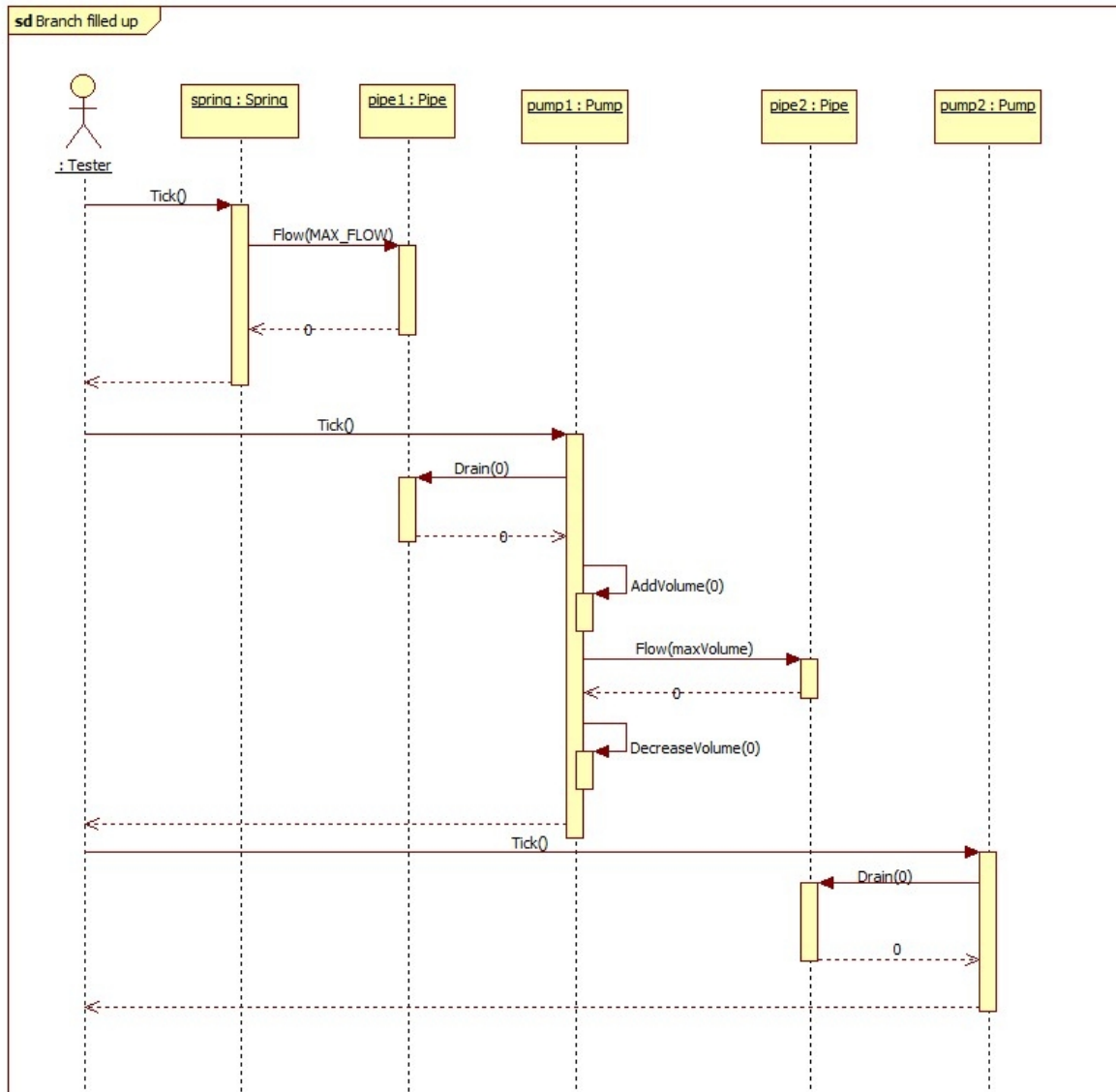












## 6. Szkeleton beadás

### 6.1 Fordítási és futtatási útmutató

#### 6.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Cistern.java	4 KB	2023.04.12.	A ciszterna osztálya.
Field.java	2 KB	2023.04.12.	A mező absztrakt osztálya.
FieldNode.java	1 KB	2023.04.13.	A csomópontok absztrakt osztálya.
Initialize.java	14 KB	2023.04.15	Initialize osztály, amely a szekvenciadiagramok futása előtti inicializációt végzi a kommunikációs diagramok alapján.
Mechanic.java	6 KB	2023.04.12.	A szerelő osztálya.



Menu.java	14 KB	2023.04.14.	A menü osztálya, amiben a menüpontok vannak definiálva és a menü futtatására szolgáló metódus.
Pipe.java	5 KB	2023.04.12.	A cső osztálya.
Player.java	2 KB	2023.04.12.	A játékos osztálya.
Pump.java	3 KB	2023.04.12.	A pumpa osztálya.
Saboteur.java	1 KB	2023.04.12.	A szabotőr osztálya.
Skeleton.java	5 KB	2023.04.12.	A Skeleton osztály, ennek segítségével valósítjuk meg a szekvenciák kiírását.
Spring.java	1 KB	2023.04.12.	A forrás osztálya.
Tickable.java	1 KB	2023.04.12.	Tickable interfész.

### 6.1.2 Fordítás

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

```
javac -d bin src/*.java
```

### 6.1.3 Futtatás

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

```
java -cp bin Skeleton
```

#### 6.1.3.1 A szekvenciák inicializálásához tartozó bemeneti adatok

Alább található a szekvenciák inicializálása során szükséges bemeneti adatok sorozata.

1. Move
  1. Move to pipe from pump (Y)
  2. Move to pump from pipe (Y, Y)
  3. Move to cistern from pipe (Y, Y)
  4. Move to spring from pipe (Y, Y)
2. Time Tick
  1. Water flows
    1. Water flows from spring to pipe (Y, Y)
    2. Cistern drains water (Y, *number*)
    3. Pump pumps (Y, Y, Y, Y, *number*, *number*)
    4. Water leaks from punctured pipe (Y, Y)
    5. Water leaks from pipe with free end (Y)
  2. Pumping into broken pump (Y, Y, Y, Y)
  3. Network branch filled up (Y, Y, Y, Y, *number*, *number*, *number*, Y, *number*)
3. Pipe actions
  1. Connect pipe (Y)
  2. Disconnect pipe (Y, Y)
  3. Fix pipe (Y)
  4. Place pipe
  5. Pickup pipe (*number*)
  6. Puncture pipe (Y)

4. Pump actions
  1. Fix pump
  2. Place pump (Y, Y, Y)
  3. Mechanic sets pump
  4. Saboteur sets pump
  5. Take pump

## 6.2 Értékelés

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Kurcsi Norbert	Y3ZTEI	20.13% (~ 20%)
Barabási Zsolt	FWHHHB	19.79% (~ 20%)
Nagy Szabolcs	Z73X7L	19.96% (~ 20%)
Palásti András	IDNGIS	20%
Ganzer Attila	Z44FF6	20.13% (~ 20%)

### 6.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2023.04.12. 18:00	2,5 óra	Barabási Kurcsi Ganzer Nagy Palásti	Értekezlet. <b>Döntés:</b> Megbeszéltük a feladat általános struktúráját, és felosztottuk a különböző osztályokhoz tartozó java kódok megírását: Nagy ( <i>Player, Saboteur, Mechanic (Pipe metódusok)</i> ), Ganzer ( <i>Spring, Cistern, Tickable</i> ), Kurcsi ( <i>Menu és Skeleton</i> ), Barabási ( <i>Field, FieldNode, Mechanic (Pump metódusok)</i> ), Palásti ( <i>Pipe, Pump</i> ). Ganzer végzi a tesztelést, Nagy a dokumentum formázását.
2023.04.13. 10:00	3 óra	Kurcsi	Tevékenység: Skeleton.java és Menu.java osztályok.
2023.04.13. 15:15	2,5 óra	Nagy	Tevékenység: Player.java, Saboteur.java, Mechanic.java (Pipe-hoz tartozó metódusok)
2023.04.13. 9:00	1 óra	Ganzer	Tevékenység: Tickable.java, Cistern.java, Spring.java részleges megírása
2023.04.13. 17:00	3 óra	Palásti	Tevékenység: Pipe.java, Pump.java
2023.04.13. 11:00	1 óra	Ganzer	Tevékenység: Spring.java befejezése, kommentek elkészítése
2023.04.13. 10:00	3 óra	Barabási	Tevékenység: Mechanic.java (Pump-hoz tartozó metódusok), Field.java, FieldNode.java
2023.04.14 12:00	2 óra	Barabási Kurcsi Ganzer Nagy Palásti	Értekezlet. <b>Döntés:</b> Átbeszéltük a megírt osztályokat, illetve felosztottuk, hogy ki melyik inicializációs függvényt kell megírja a kommunikációs diagram alapján: Nagy( <i>initPumpingIntoBrokenPump, initNetworkBranchFilledUp</i> ), Ganzer( <i>moveTo metódusok - mind a 4</i> ), Barabási( <i>pipe actions inicializálók</i> ), Kurcsi( <i>pump actions</i>

			inicializálók), Palásti(water flows inicializálók)
2023.04.14 17:00	2 óra	Kurcsi	Tevékenység: <i>initFixPump</i> , <i>initPlacePump</i> , <i>initMechanicSetsPump</i> , <i>initSaboteurSetsPump</i> , <i>initTakePipe</i> függvények megírása
2023.04.14 14:00	2 óra	Palásti	Tevékenység: Water flows inicializálások
2023.04.15 12:00	2 óra	Nagy	Tevékenység: <i>initPumpingIntoBrokenPump</i> , <i>initNetworkBranchFilledUp</i> függvények
2023.04.15 10:00	2 óra	Barabási	Tevékenység: <i>initConnectPipe</i> , <i>initDisconnectPipe</i> , <i>initFixPipe</i> , <i>initPlacePipe</i> , <i>initPickupPipe</i> , <i>initPuncturePipe</i> függvények
2023.04.15 13:00	2 óra	Ganzer	Tevékenység: <i>initMoveTo</i> inicializációs függvények megírása
2023.04.15 16:00	1 óra	Palásti	Tevékenység: Fordítás és futtatás útmutató megírása
2023.04.15 17:00	1 óra	Ganzer	Tevékenység: Szekvencia diagramok javítása
2023.04.15 17:00	1 óra	Kurcsi	Tevékenység: Kommunikációs diagramok javítása
2023.04.16. 10:00	1 óra	Nagy, Barabási	Tevékenység: Skeleton működésének tesztelése (program output összevetve a szekvencia diagramokkal)
2023.04.16. 15:00	1 óra	Ganzer	Tevékenység: Fordítás és futtatás működésének tesztelése.
2023.04.16. 17:00	0,5 óra	Nagy	Tevékenység: Dokumentum véglegesítése