1. rész – Követelmények, és fájlhierarchia

* 1. Formai követelmények
  2. Változók, függvények: valtozo\_nev
  3. Osztályok, modulok: Osztaly\_nev
  4. Konstansok: KONSTANS\_NEV
  5. **Magyar** elnevezés, szóköz helyett **aláhúzás**, **ékezet nélkül**
  6. Tágasan, kommentekkel tagoljuk a forráskódot.
  7. Az értékeket beállító függvényeket s\_ előtaggal, az értékeket lekérőket g\_ előtaggal jelöljük.
  8. Fájlrendszer
  9. A forrásfájlokat a src/ gyökérkönyvtárban, az egyéb forrásokat a assets/ gyökérkönyvtárban, a dokumentumokat a doc/ gyökérkönyvtárban tároljuk el. A *modulok* irányítását a main.py végezze.
  10. Munkajavaslat
      1. Egy fájlon kijelölt emberek dolgozzanak.
      2. Ha egy fájlon több csoport dolgozik, különböző branchekben kezeljék azokat
      3. A main fájlon közösen dolgozzunk.
      4. Az osztályokat tervezzük meg, mielőtt megvalósítjuk.
      5. A dokumentációt a tervezéssel párhuzamosan vezessük.

1. rész – Modulhierarchiák, kapcsolat a main-nel
   1. Modulok
      1. Modulkapcsolatok

|  |  |
| --- | --- |
| C | Osztály |
| .x | self.x |
| f(x,y,z) | Függvény(argumentumok) |
| [] | Tárolótípus |
| M | Osztálymodul |

1. rész – Modulok implementációja

3.1 Játékvezérlő modul