

6. Szkeleton beadása

66 – otthonmeglefordult

Konzulens:
Szőke Máté

Csapattagok

Kovács Ákos
Kaszala Kristóf
Lőrincz Zoltán
Horesnyi Olivér
Hulej Attila

H7FTHG
S9XEU5
BUXM3K
D7DBWE
VTZ65K

akoskovacs1980@gmail.com
kaszalakristof1@gmail.com
zoltan9811@gmail.com
horesnyi.oliver@freemail.hu
alittahu@gmail.com

2019.05.13.

6. Szkeleton beadás

6.1 Fordítási és futtatási útmutató

6.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Animal.java	1796 bájt	2019. március 7., 23:18:15	Animal osztály megvalósítása.
Armchair.java	1546 bájt	2019. március 7., 23:18:15	Armchair osztály megvalósítása.
ChocolateMachine.java	2006 bájt	2019. március 7., 23:18:15	ChocolateMachine osztály megvalósítása
ChocolatePanda.java	253 bájt	2019. március 7., 23:18:15	ChocolatePanda osztály megvalósítása
Entrance.java	491 bájt	2019. március 7., 23:18:15	Entrance osztály megvalósítása
Exit.java	2179 bájt	2019. március 7., 23:18:15	Exit osztály megvalósítása
Field.java	1795 bájt	2019. március 7., 23:18:15	Field osztály megvalósítása
GamblerPanda.java	394 bájt	2019. március 7., 23:18:15	GamblerPanda osztály megvalósítása
Game.java	1373 bájt	2019. március 7., 23:18:15	Game osztály megvalósítása.
GameMachine.java	2165 bájt	2019. március 7., 23:18:15	GameMachine osztály megvalósítása
ITickable.java	76 bájt	2019. március 7., 23:18:15	ITickable osztály megvalósítása
LazyPanda.java	2458 bájt	2019. március 7., 23:18:15	LazyPanda osztály megvalósítása
Logger.java	906 bájt	2019. március 12., 23:02:30	Logger osztály megvalósítása, csak a tesztelésekhez szükséges
Main.java	2865 bájt	2019. március 12., 23:02:30	Main osztály megvalósítása. Szekvenciákhoz tartozó menüpontok kiiratása, meghívása
Orangutan.java	3627 bájt	2019. március 7., 23:18:15	Orangutan osztály megvalósítása
Panda.java	2931 bájt	2019. március 7., 23:18:15	Panda osztály megvalósítása
Player.java	857 bájt	2019. március 7., 23:18:15	Player osztály megvalósítása
ProtoSequences.java	10798 bájt	2019. március 12., 23:02:30	ProtoSequences osztály megvalósítása, csak a teszteléshez szükséges
Timer.java	574 bájt	2019. március 7., 23:18:15	Timer osztály megvalósítása

Wardrobe.java	1370 bájt	2019. március 7., 23:18:15	Wardrobe osztály megvalósítása
WeakTile.java	954 bájt	2019. március 7., 23:18:15	WeakTile osztály megvalósítása

6.1.2 Fordítás

1. Nyissunk meg egy parancssort!
2. Adjuk meg a *.java fájlok tartózkodási helyét a: `cd <elérési útvonal>`
3. Üssük be az alábbi parancsot: `javac -d . *.java`
4. Ha a Java nincs beállítva a környezeti változóknak akkor ezzel a paranccsal megtehető az adott konzol munkamenetre:
`set path=C:\Program Files\Java\jdk-10.0.2\bin;C:\Program Files\Java\jdk-10.0.2;%path%`
A parancsban az elérési útvonalat aszerint adjuk meg, ahol a gépünkön található a JDK és JRE:
`set path=[jdk]\bin;[jre]\bin;%path%`
Ezután ismételjük meg a 3. lépést, majd ugorjunk az ötödikre.
5. A programunk lefordult és lefutott.
6. A 15-ös szám beírásával a program leáll, másik szám megadásával pedig a szekvenciákat tekinthetjük meg!
(fontos, hogy csak számokat adhatunk meg számmal, egy 1-től 15-ig terjedő intervallumon)

6.1.3 Futtatás

1. Nyissunk meg egy parancssort!
2. Adjuk meg a *.java fájlok tartózkodási helyét a: `cd <elérési útvonal>`
3. Üssük be az alábbi parancsot: `java pandaplaza.Main`
4. Ha a Java nincs beállítva a környezeti változóknak akkor ezzel a paranccsal megtehető az adott konzol munkamenetre:
`set path=C:\Program Files\Java\jdk-10.0.2\bin;C:\Program Files\Java\jdk-10.0.2;%path%`
A parancsban az elérési útvonalat aszerint adjuk meg, ahol a gépünkön található a jdk.
`set path=[jdk_utvonal]\bin;[jre_utvonal]\bin;%path%`
Ezután ismételjük meg a 3. lépést, majd ugorjunk az ötödikre.
5. A programunk lefordult és lefutott.
6. A 15-ös szám beírásával a program leáll, másik szám megadásával pedig a szekvenciákat tekinthetjük meg!
(fontos, hogy csak számokat adhatunk meg számmal, egy 1-től 15-ig terjedő intervallumon)

A fordítás és futtatás egy parancsban:

```
javac -d . *.java && java pandaplaza.Main
```

Útvonal probléma esetén:

```
set path=C:\Program Files\Java\jdk-10.0.2\bin;C:\Program Files\Java\jdk-10.0.2;%path% && javac -d . *.java && java pandaplaza.Main
```

6.2 Értékelés

Tag neve	Tag neptun	Munka százalékban
Kovács Ákos	H7FTHG	26,9 %
Kaszala Kristóf	S9XEU5	23,7 %
Lőrincz Zoltán	BUXM3K	18,2 %
Horesnyi Olivér	D7DBWE	16,5 %
Hulej Attila	VTZ65K	14,7 %

A fent leírt százalékokat elfogadom:

Hulej Attila

Horesnyi Olivér

Kaszala Kristóf

Kovács Ákos

Lőrincz Zoltán

6.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2019.03.07. 22:00 – 22:30	30 perc	Kaszala	Osztálydiagramból kódgenerálás
2019.03.07 – 08. 23:30 – 00:30	1 óra	Kovács	Field, GameMachine, Armchair osztályok megírása
2019.03.11. 19:00 - 20:00	1 óra	Kovács	Timer, ChocolateMachine, Exit osztályok megírása
2019.03.12. 21:00 – 22:00	1 óra	Kovács	Wardrobe, Orangutan, Logger, osztályok megírása Logoló hívások beillesztése néhány helyre, 2. szekvencia megírása
2019.03.17. 19:00-21:00	2 óra	Lőrincz	Szekvencia 1, 3, 4 implementálása és lefutásuk ellenőrzése
2019.03.18 18:00-20:00	2 óra	Horesnyi	szekvencia 7-9 implementálása és lefutásuk ellenőrzése, hibajavítás wardrobe-ban
2019.03.20. 16:30 – 17:00	30 perc	Kovács	Szekvencia 5, 10, 11, 12, 13, 14 megírva.
2019.03.21. 21:00-23:00	2 óra	Hulej	Fájllista, fordítás, futtatás megírása, dokumentum szerkesztése, szekvenciák ellenőrzése