

5. Szkeleton tervezése

66 – otthonmeglefordult

Konzulens:
Szőke Máté

Csapattagok

Kovács Ákos
Kaszala Kristóf
Lőrincz Zoltán
Horesnyi Olivér
Hulej Attila

H7FTHG
S9XEU5
BUXM3K
D7DBWE
VTZ65K

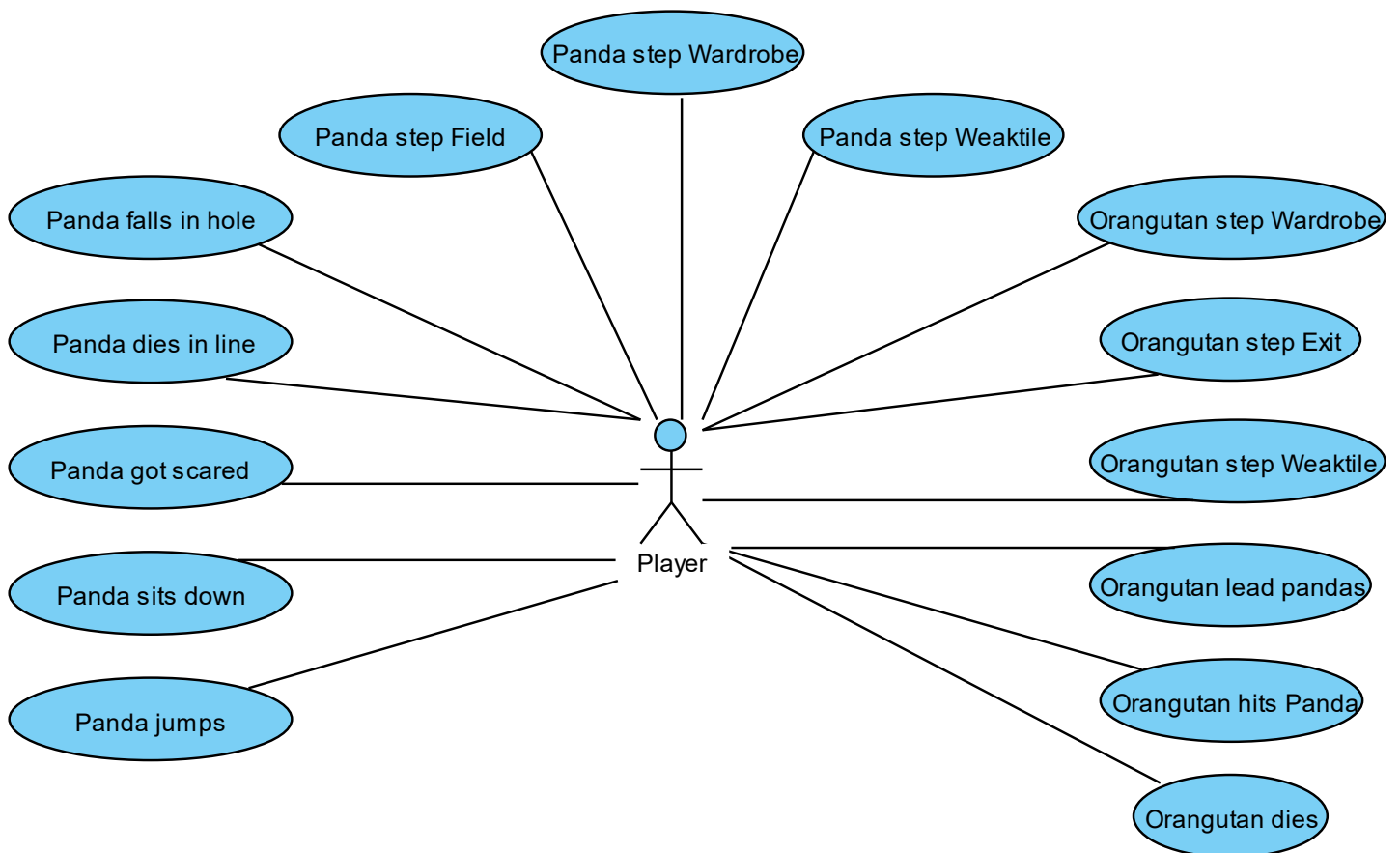
akoskovacs1980@gmail.com
kaszalakristof1@gmail.com
zoltan9811@gmail.com
horesnyi.oliver@freemail.hu
alittahu@gmail.com

2019.05.13.

5. Szkeleton tervezése

5.1 A szkeleton modell valóságos use-case-ei

5.1.1 Use-case diagram



5.1.2 Use-case leírások

Use-case neve	Panda jumps
Rövid leírás	A csokipanda ugrásához tartozó függvényhívások kiírása.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A csokipanda gyenge csempén ugrik. 2. A gyenge csempe élete eggyel csökken. 3. A csokipanda meghal, ha a csempe eltörik.

Use-case neve	Panda sits down
Rövid leírás	A lusta panda leüléséhez tartozó függvényhívások kiírása.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ha a fotel szabad, és a panda fáradt akkor leül a fotelbe.

Use-case neve	Panda got scared
Rövid leírás	A játékfüggő panda megijedéséhez tartozó függvényhívások kiírása.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A játékfüggő panda megijed egy játékgéptől. 2. A játékfüggő panda felbontja a sort.

Use-case neve	Panda dies in line
Rövid leírás	A panda halálához tartozó függvényhívások kiírása.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A panda meghal. 2. A panda felbontja a sort.

Use-case neve	Panda falls in hole
Rövid leírás	A panda lyukba eséséhez tartozó függvényhívások kiírása.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A panda meghal.

Use-case neve	Panda step Field
Rövid leírás	A panda csempére lépéséhez tartozó függvényhívások kiírása.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A panda csempére lép.

Use-case neve	Panda step Wardrobe
Rövid leírás	A panda szekrényre lépéséhez tartozó függvényhívások kiírása.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A panda szekrényre lép. 2. Ha a szekrény párja üres, akkor a szekrény párján jön ki.

Use-case neve	Panda step Weaktile
Rövid leírás	A panda törékeny csempére lépéséhez tartozó függvényhívások kiírása.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. A panda gyenge csempére lép. 2. A gyenge csempe élete eggyel csökken. 3. Ha a gyenge csempe élete 0, akkor a panda meghal.

Use-case neve	Orangutan step Wardrobe
Rövid leírás	Az orángután szekrényre lépéséhez tartozó függvényhívások kiírása.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Az orángután szekrényre lép. 2. Ha a szekrény párja üres, akkor a szekrény párján jön ki. 3. Az orángután maga után húzza a pandáit is, ha van neki.

Use-case neve	Orangutan step Exit
Rövid leírás	Az orángután kijáratra lépéséhez tartozó függvényhívások kiírása.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Az orángután a kijáratra lép. 2. Az orángután a kivezetett pandák után pontot kap. 3. A kivezetett pandák eltűnnek. 4. Az orángután visszajön a bejáraton.

Use-case neve	Orangutan step Weaktile
Rövid leírás	Az orángután törékeny csempére lépéséhez tartozó függvényhívások kiírása.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Az orángután gyenge csempére lép. 2. A gyenge csempe élete eggyel csökken. 3. Ha a gyenge csempe élete 0, akkor az orángután meghal.

Use-case neve	Orangutan lead pandas
Rövid leírás	Az orángután pandák vezetéséhez tartozó függvényhívások kiírása.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Az orángután maga után húzza a pandáit, ha van neki.

Use-case neve	Orangutan hits Panda
Rövid leírás	Az orángután és panda ütközéséhez tartozó függvényhívások kiírása.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Az orángután neki ütközik a pandának. 2. Ha a panda nem tagja egy láncnak sem, 3. akkor az orangután befűzi a pandát a sora elejére. 4. Ha a panda már tagja egy láncnak, 5. akkor a panda felbontja a jelenlegi láncát, 6. és az orangután befűzi a pandát a sora elejére.

Use-case neve	Orangutan dies
Rövid leírás	Az orángután halálához tartozó függvényhívások kiírása.
Aktorok	Player
Forgatókönyv	<ol style="list-style-type: none"> 1. Az orángután meghal. 2. Az orángután elengedi a pandáit.

5.2 A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok

A konzolon a use-caseknek megfelelő menü jelenik meg, ahonnan a felhasználó a menüpont számának beírásával választhat.

A választás után lefut az adott menüponthoz tartozó szekvencia, és a függvények és objektumok neve kiírásra kerül a konzolra. A függvényhívások a hívási mélység szerint indentáltak az átláthatóság érdekében.

Amikor a program elágazáshoz ér, a felhasználó dönthet, hogy milyen módon folytatódjon a program futása.

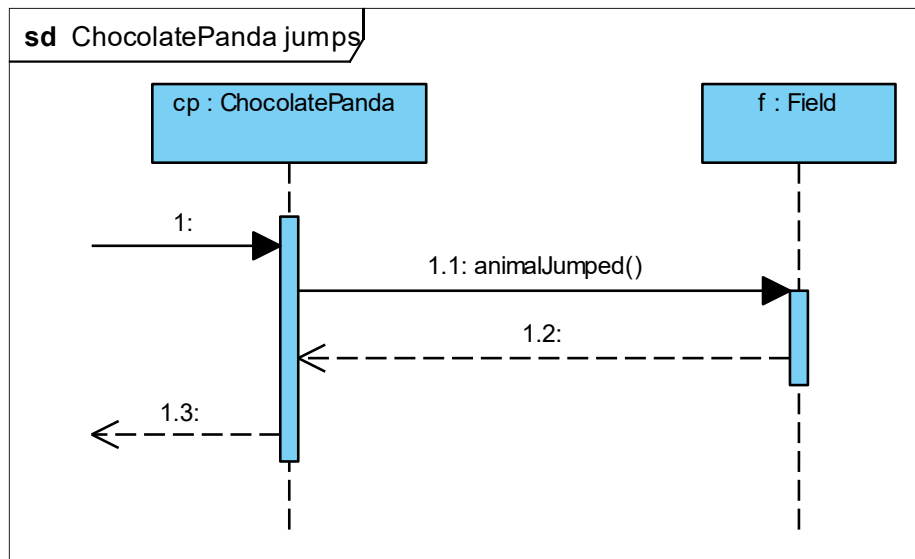
A program be- és kimenete az alábbi képhez hasonló lesz:

```
1. Panda sits down
...
Adja meg a választott szekvencia sorszamat: 1

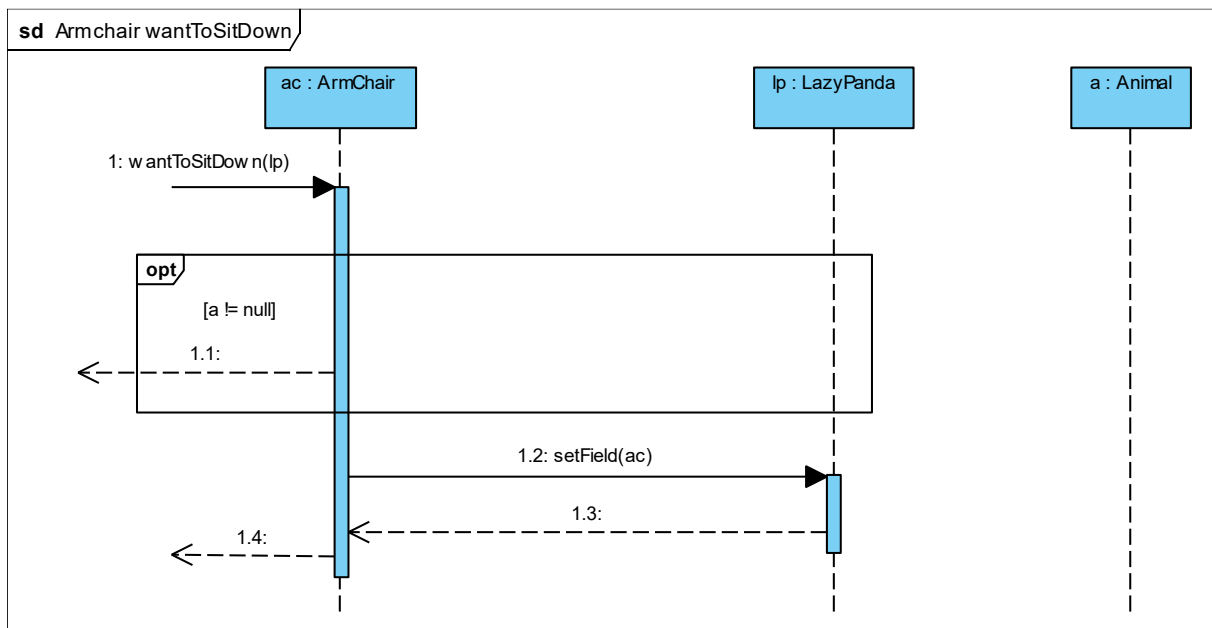
    ac.wantToSitDown(lp)
    ###Ul mar a szeken allat? [I/N]: N
        lp.setField(ac)
```

5.3 Szekvencia diagramok a belső működésre

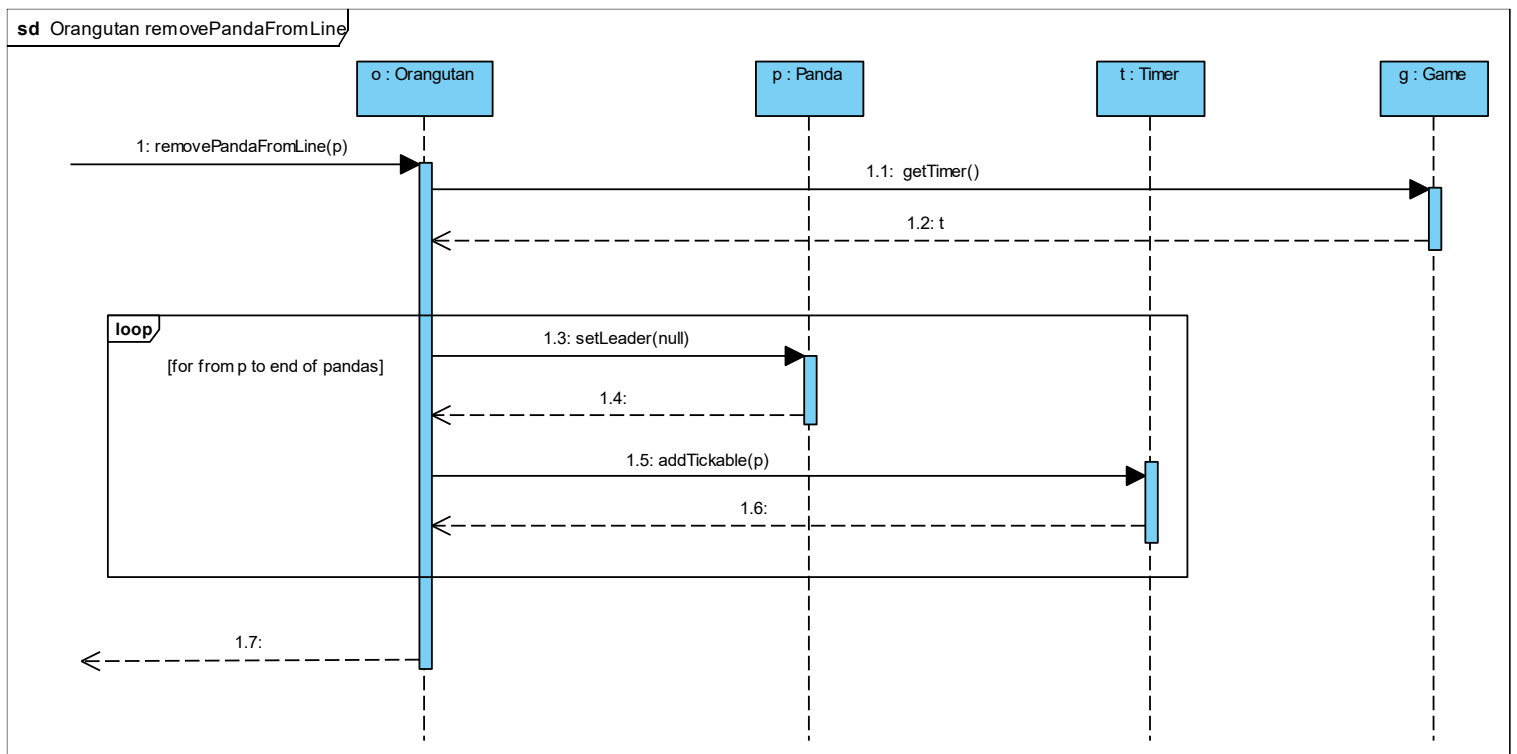
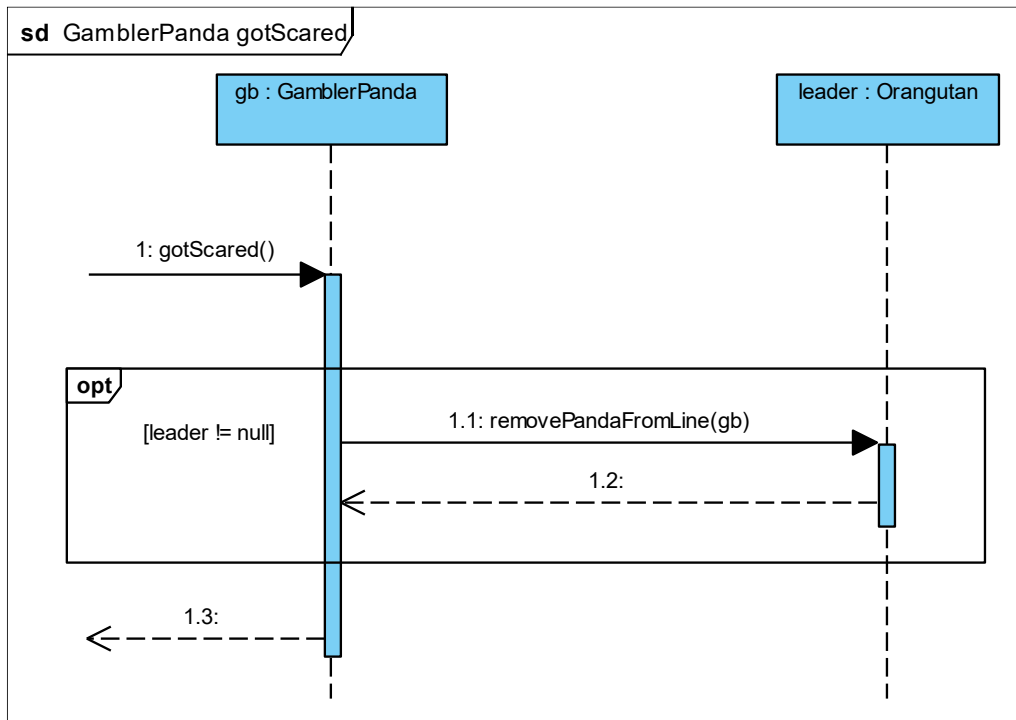
5.3.1 Panda jumps



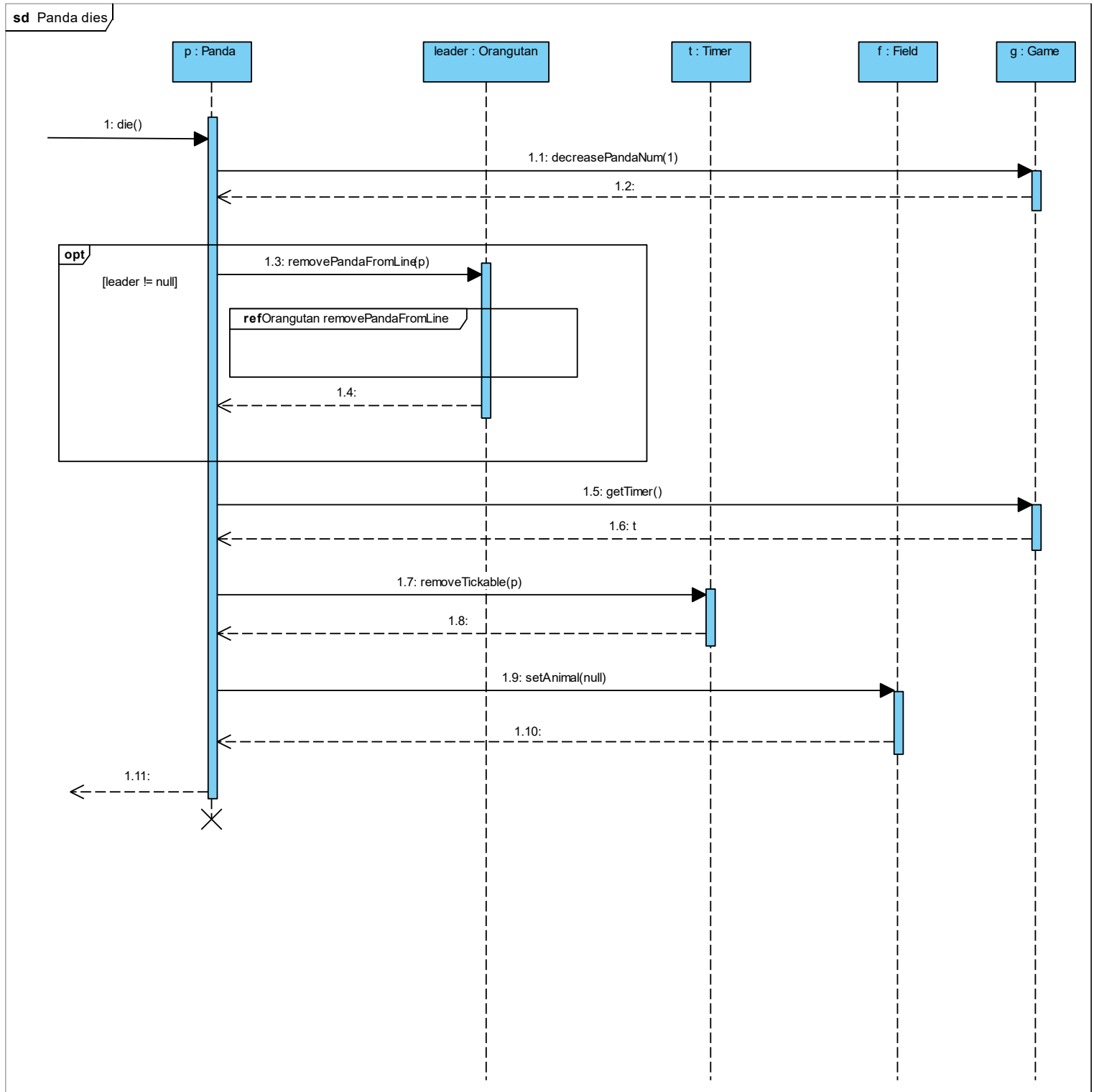
5.3.2 Panda sits down

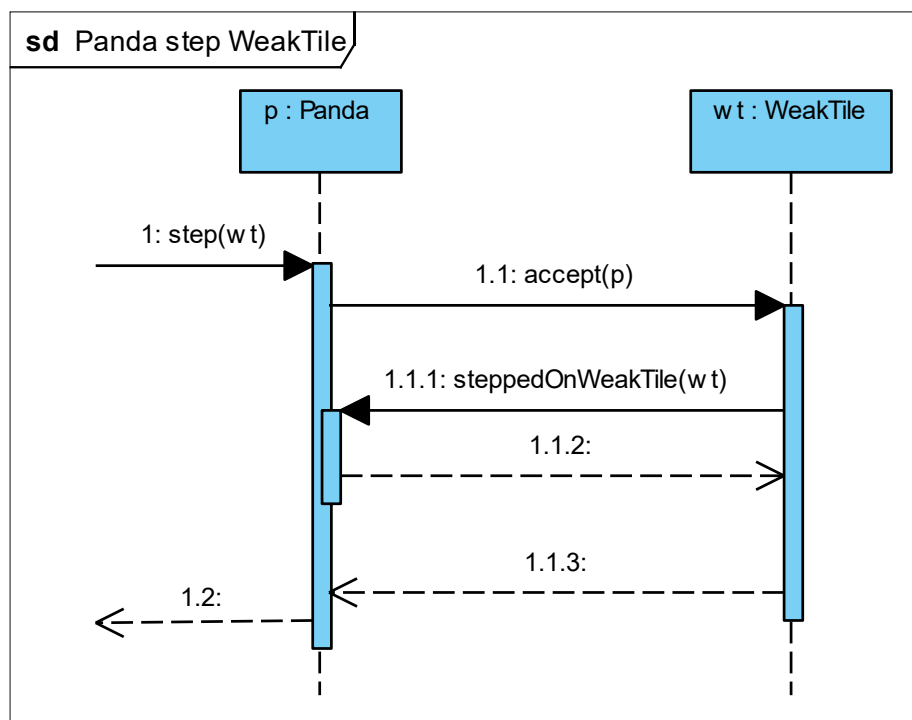


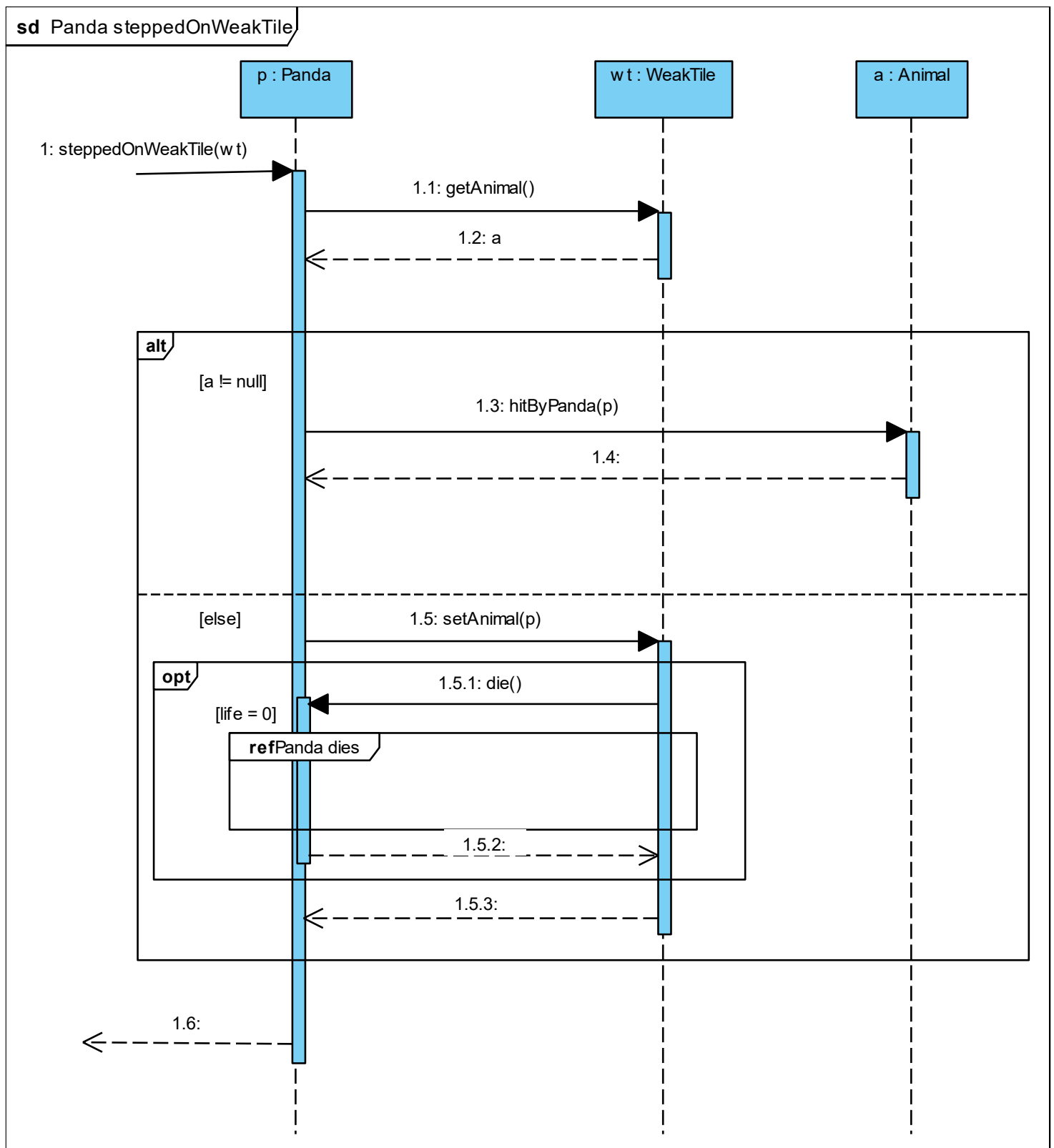
5.3.3 Panda got scared



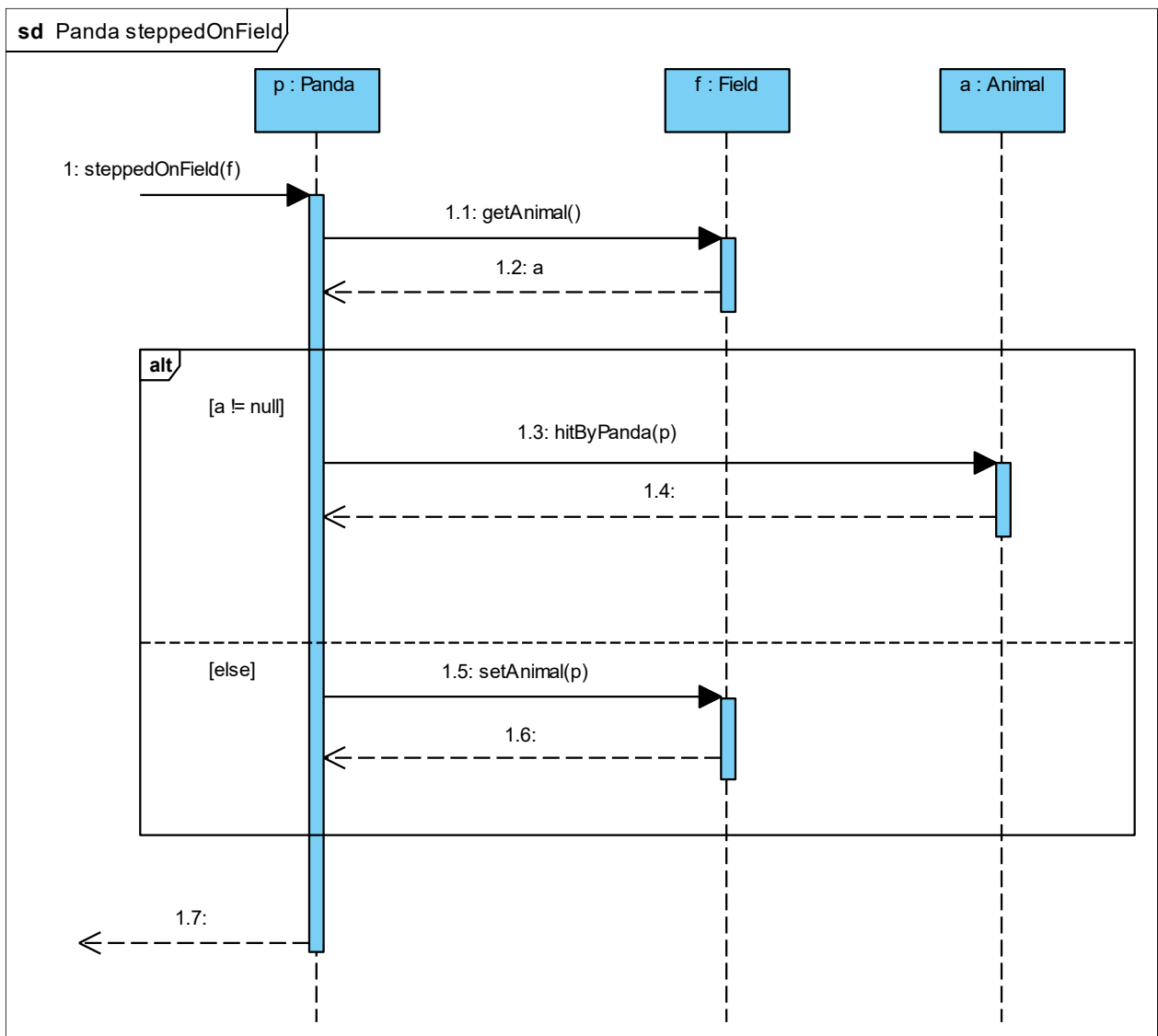
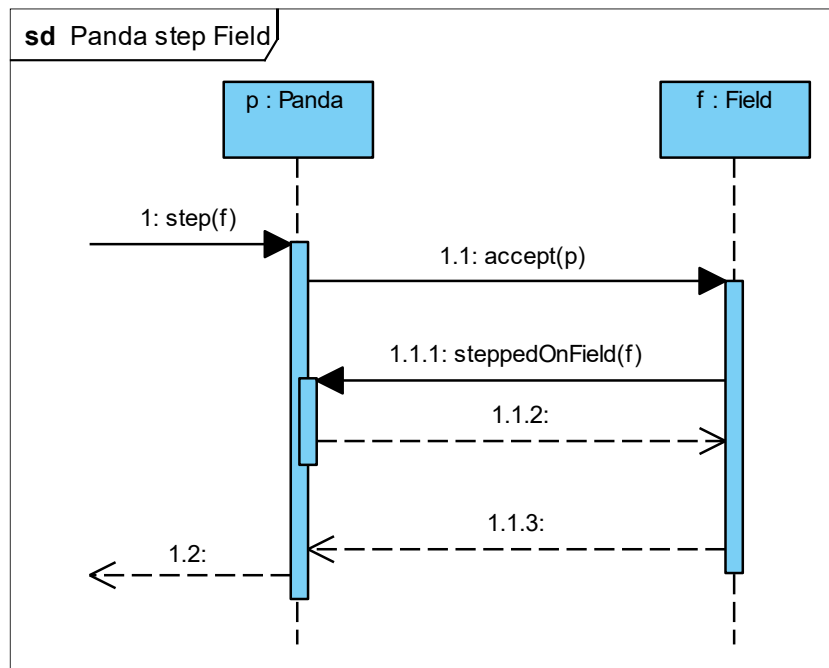
5.3.4 Panda dies in line



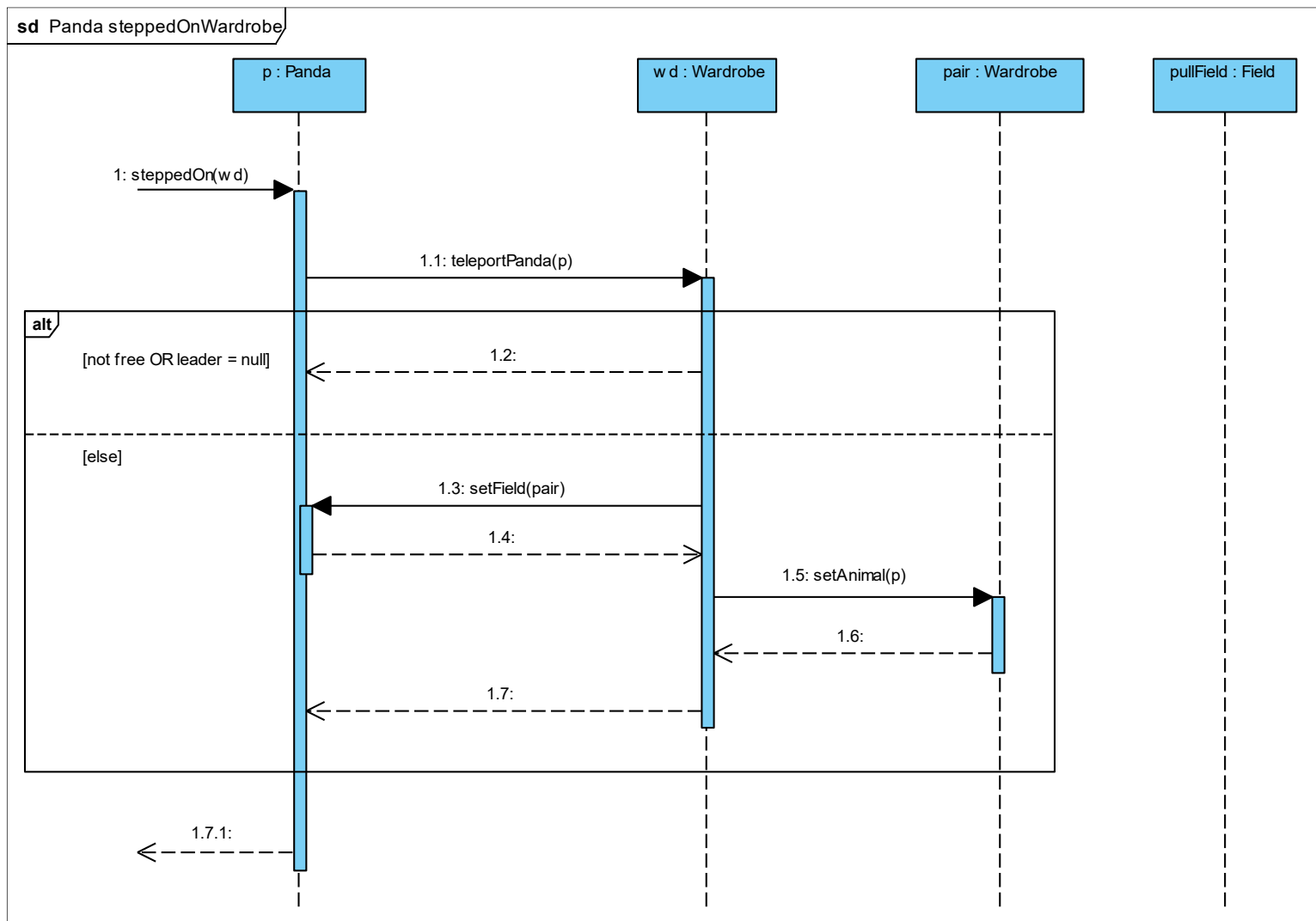
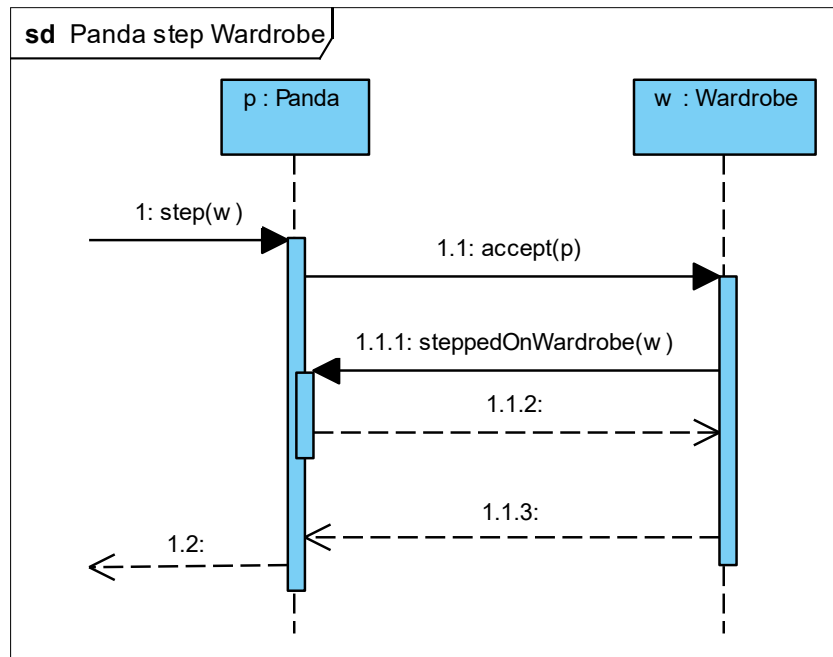
5.3.5 Panda falls in hole



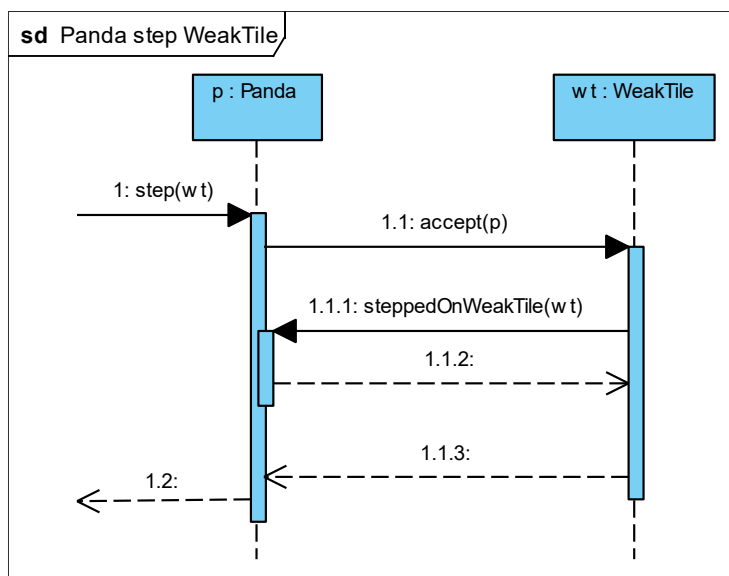
5.3.6 Panda step Field

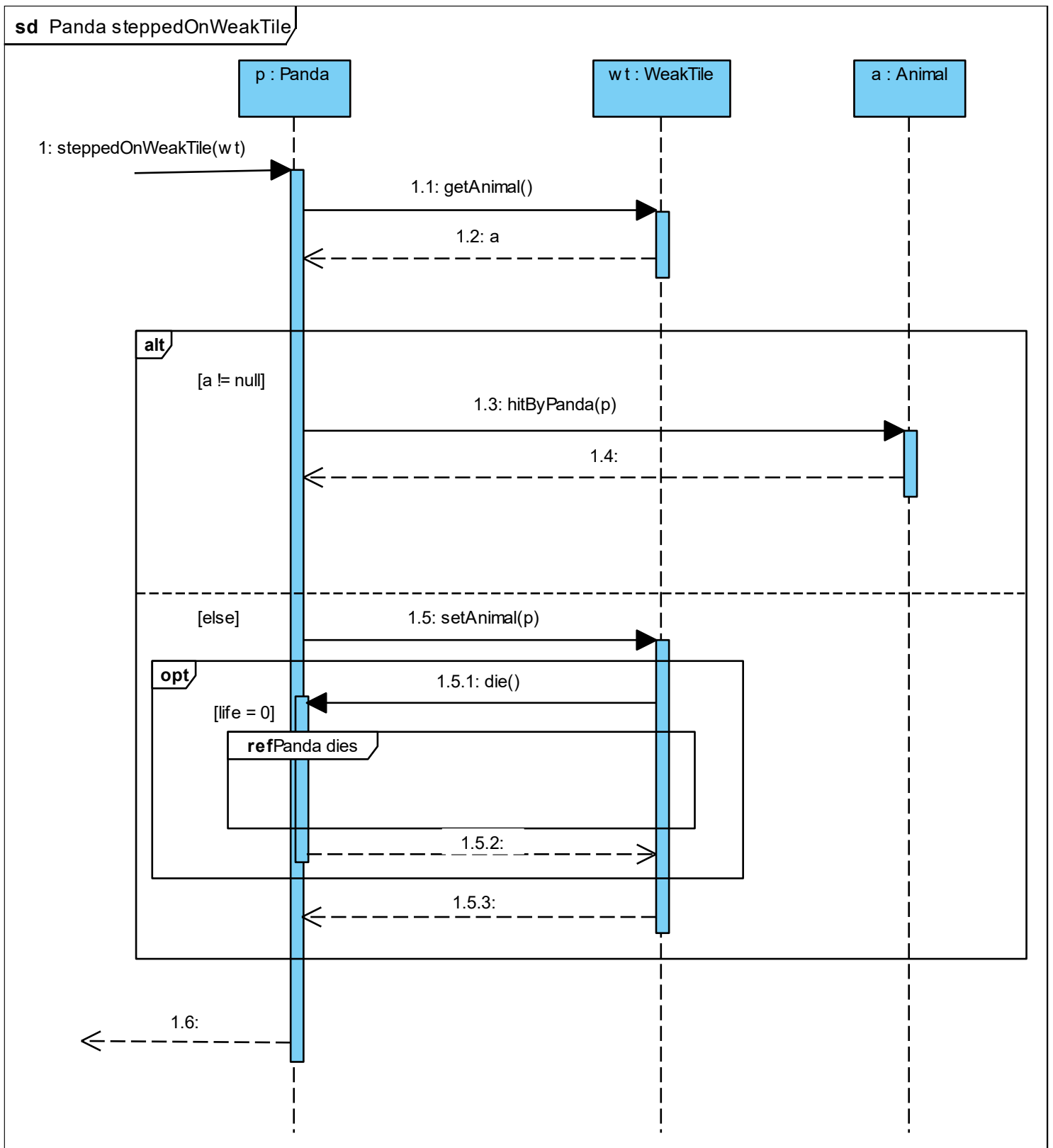


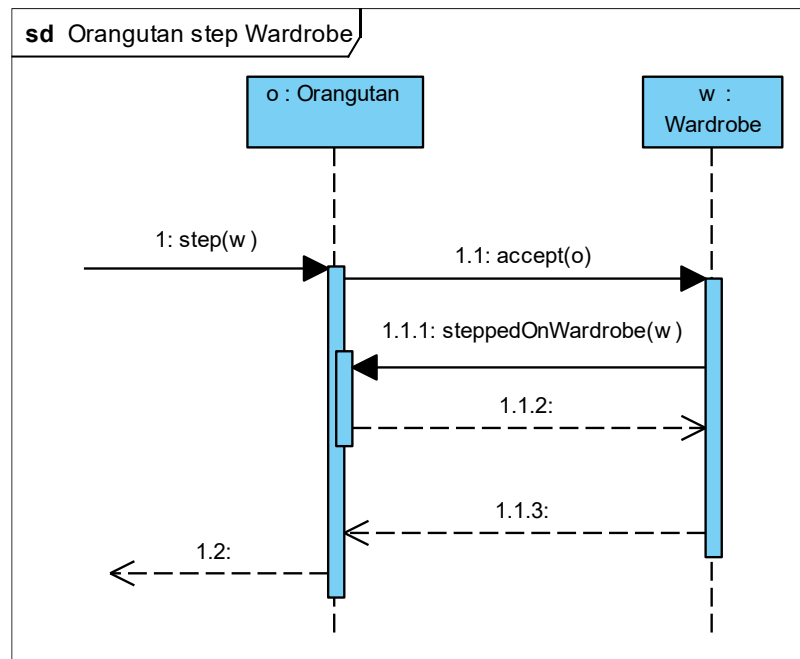
5.3.7 Panda step Wardrobe

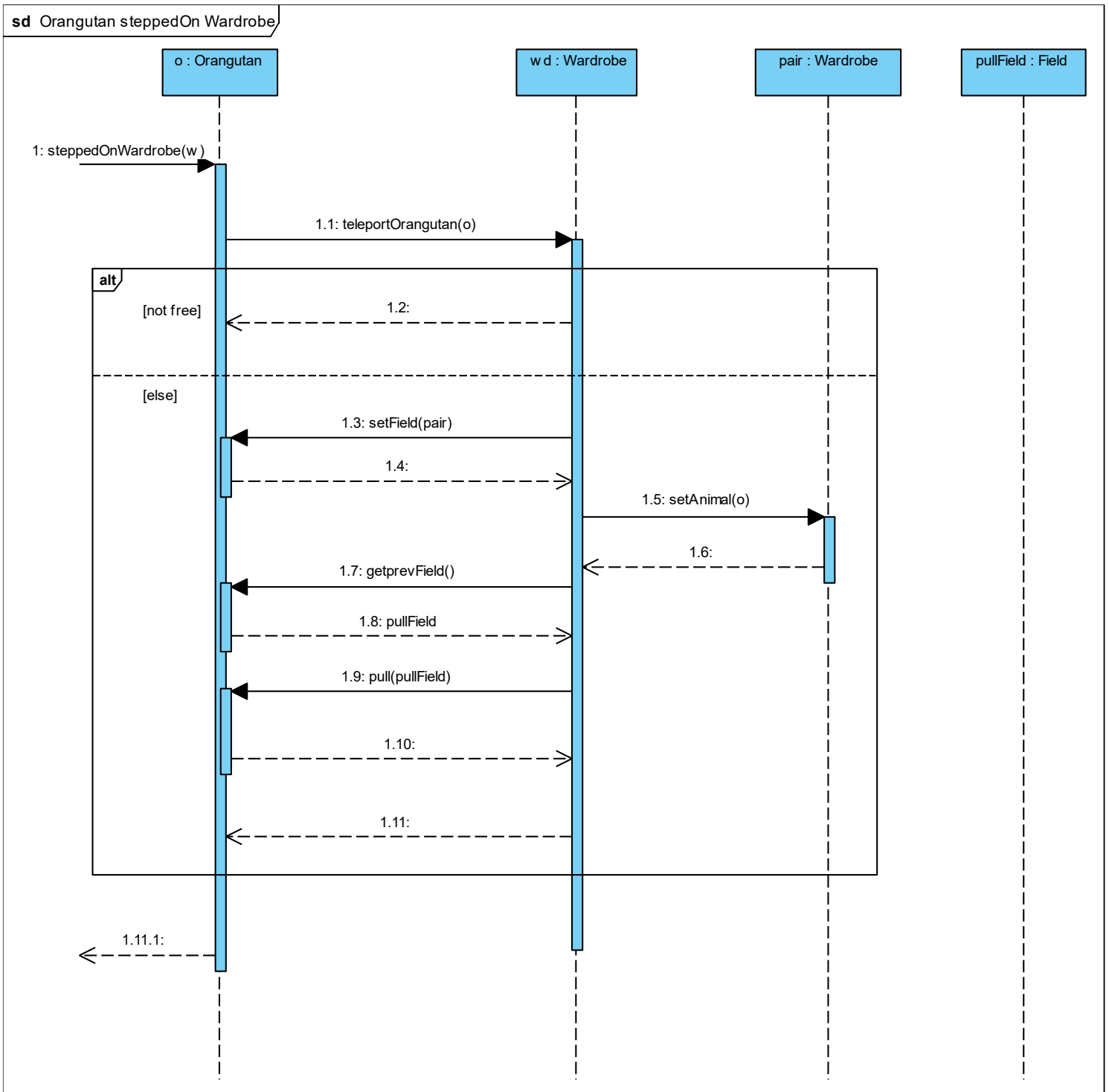


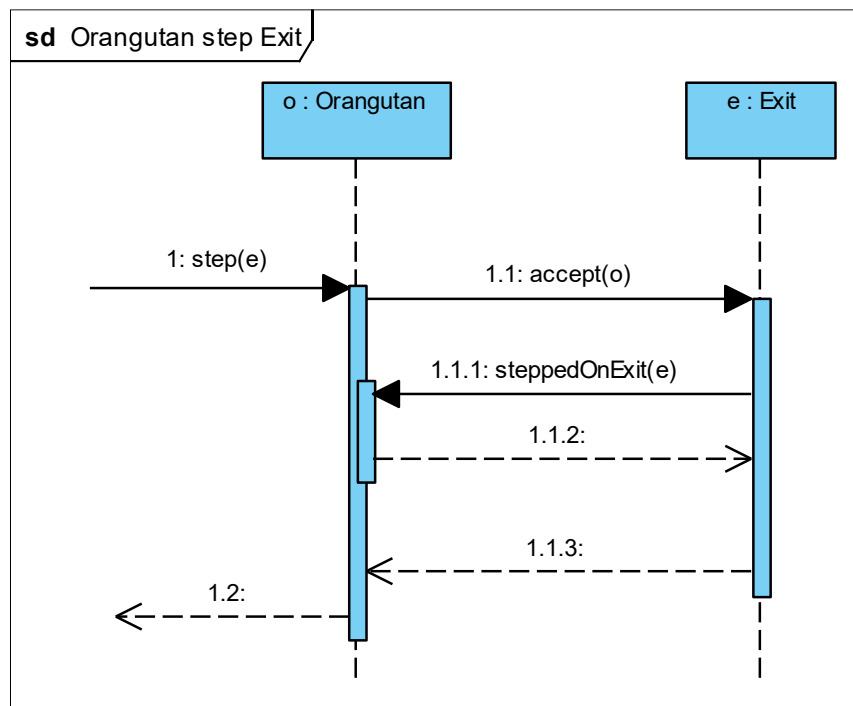
5.3.8 Panda step Weaktile



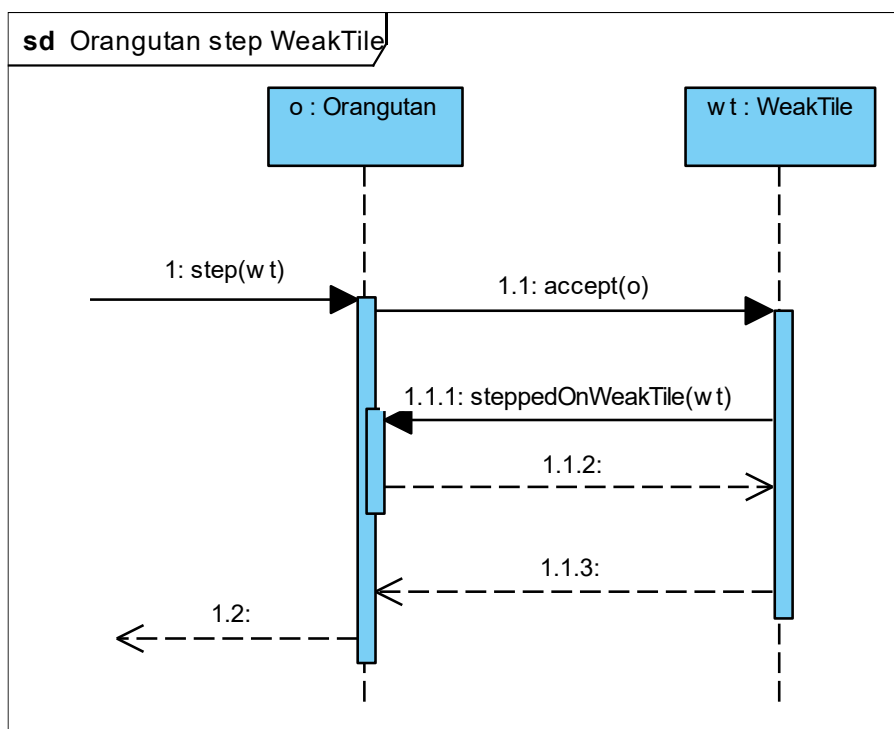


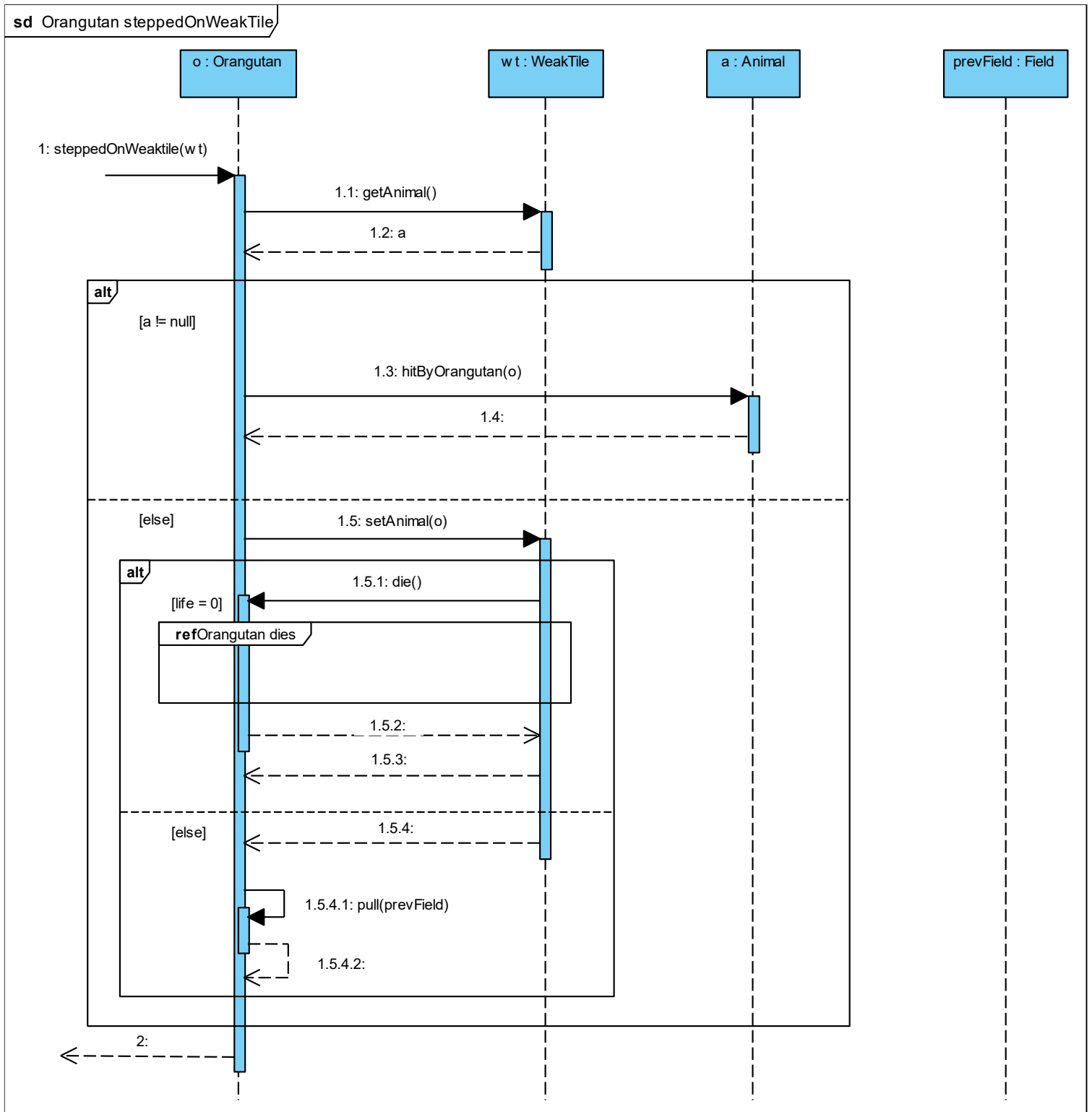
5.3.9 Orangutan step Wardrobe



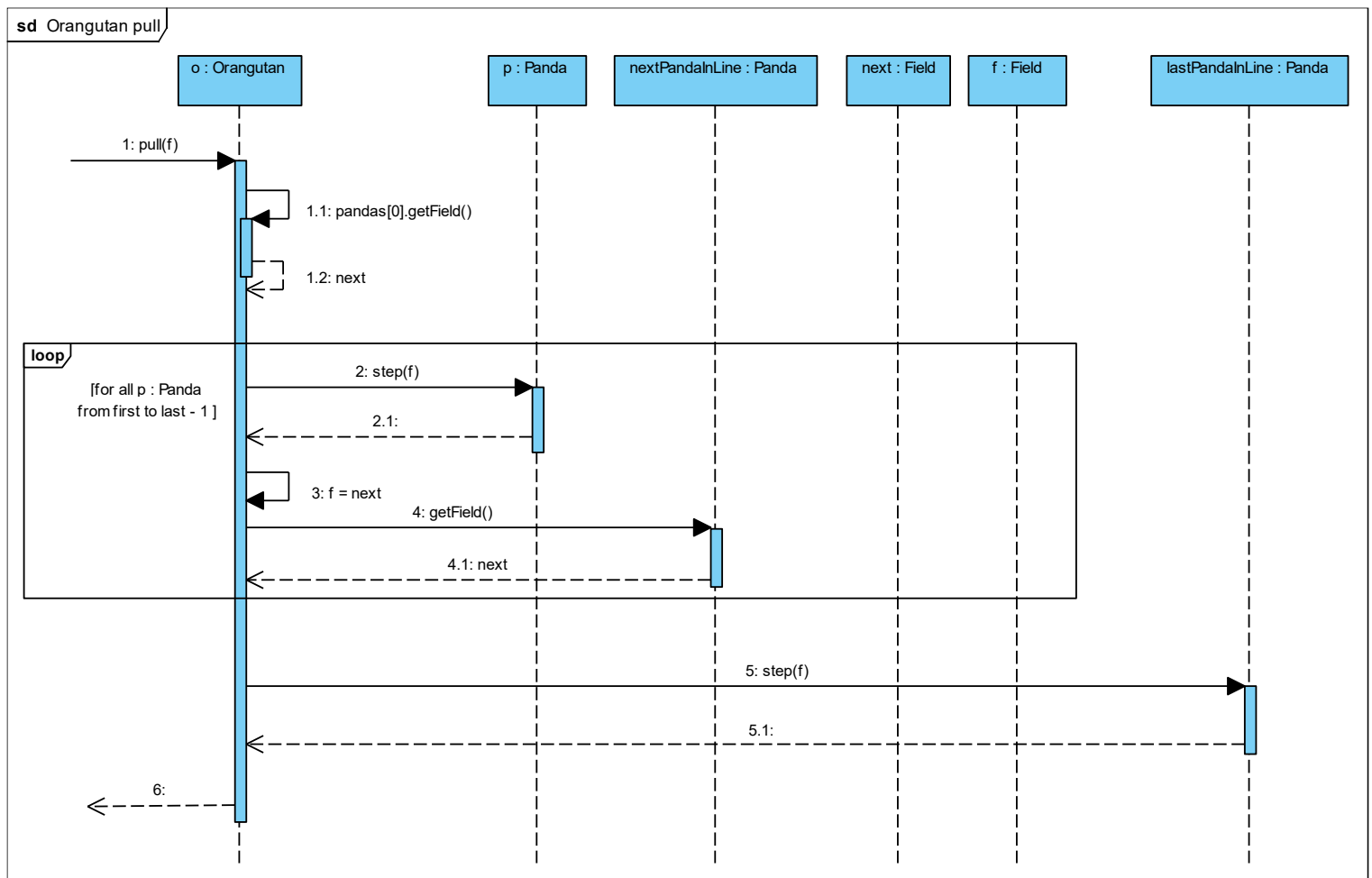
5.3.10 Orangutan step Exit



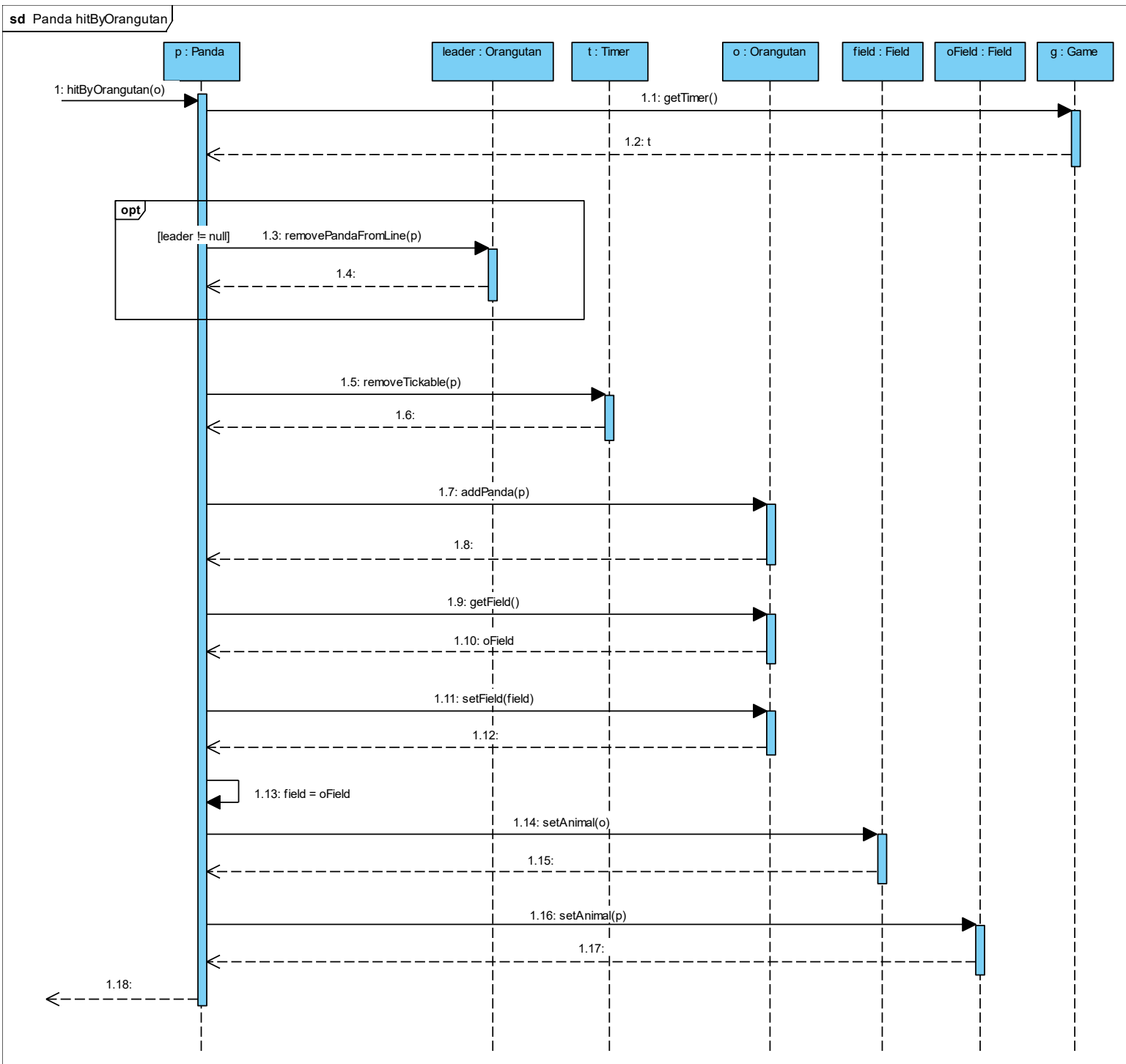
5.3.11 Orangutan step Weaktile



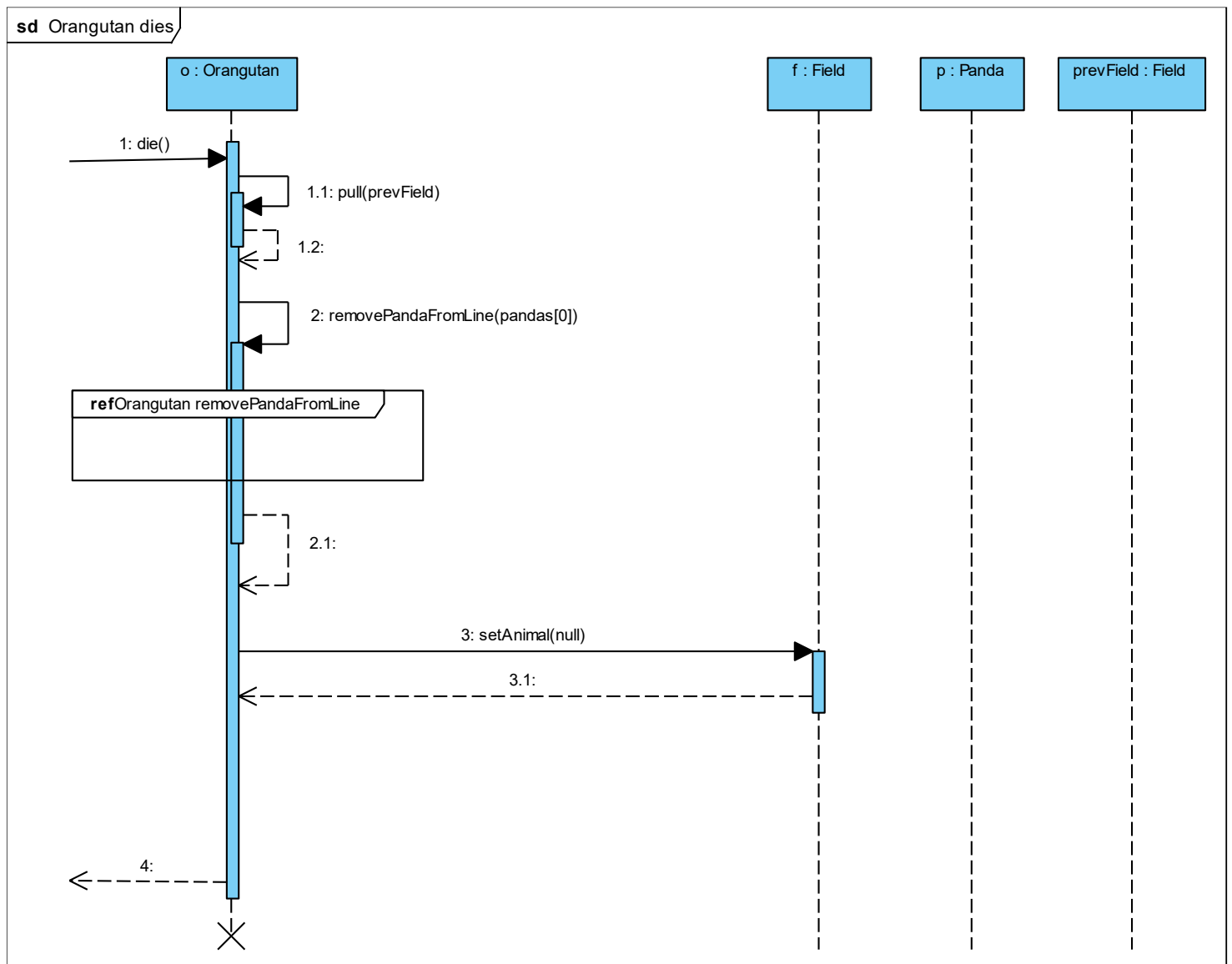
5.3.12 Orangutan lead pandas



5.3.13 Orangutan hits Panda



5.3.14 Orangutan dies

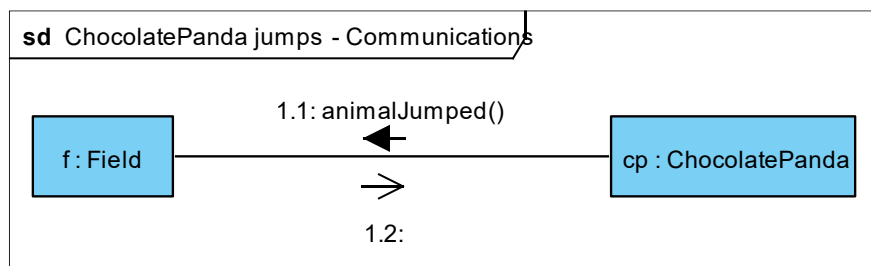


5.4 Kommunikációs diagramok

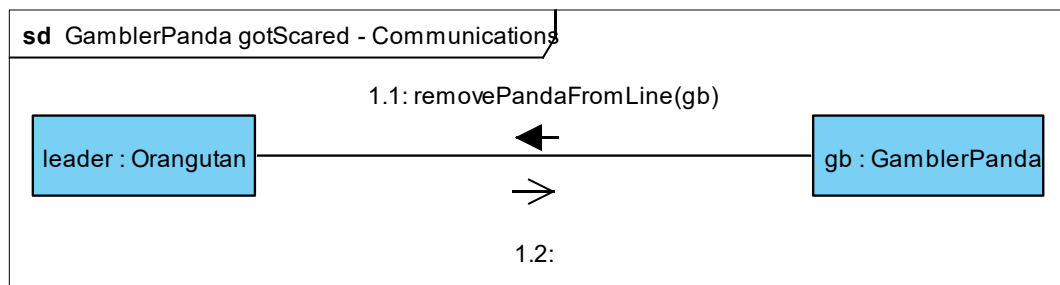
5.4.1 Armchair wantToSitDown – Communications



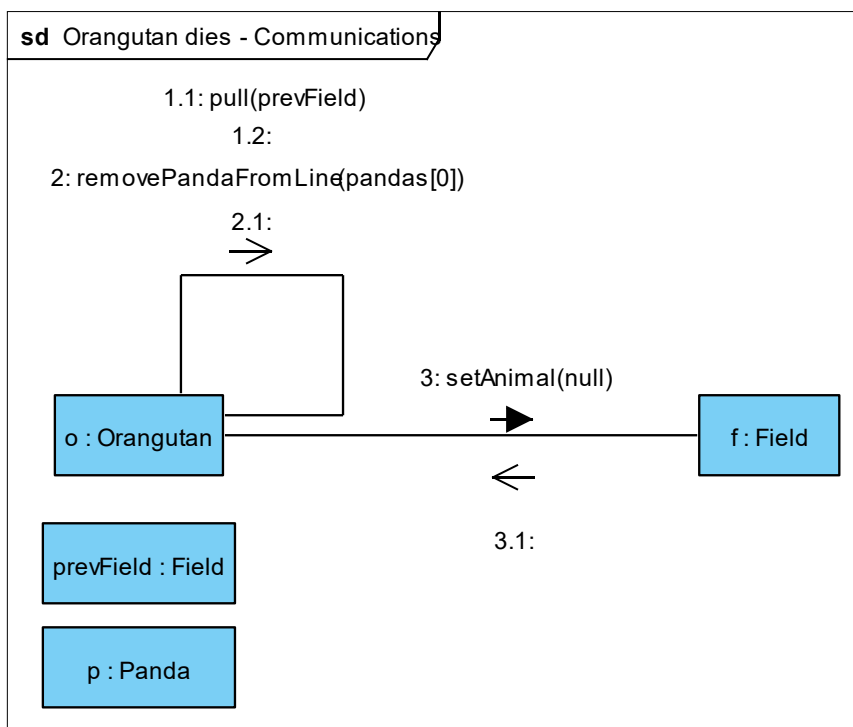
5.4.2 ChocolatePanda jumps – Communications



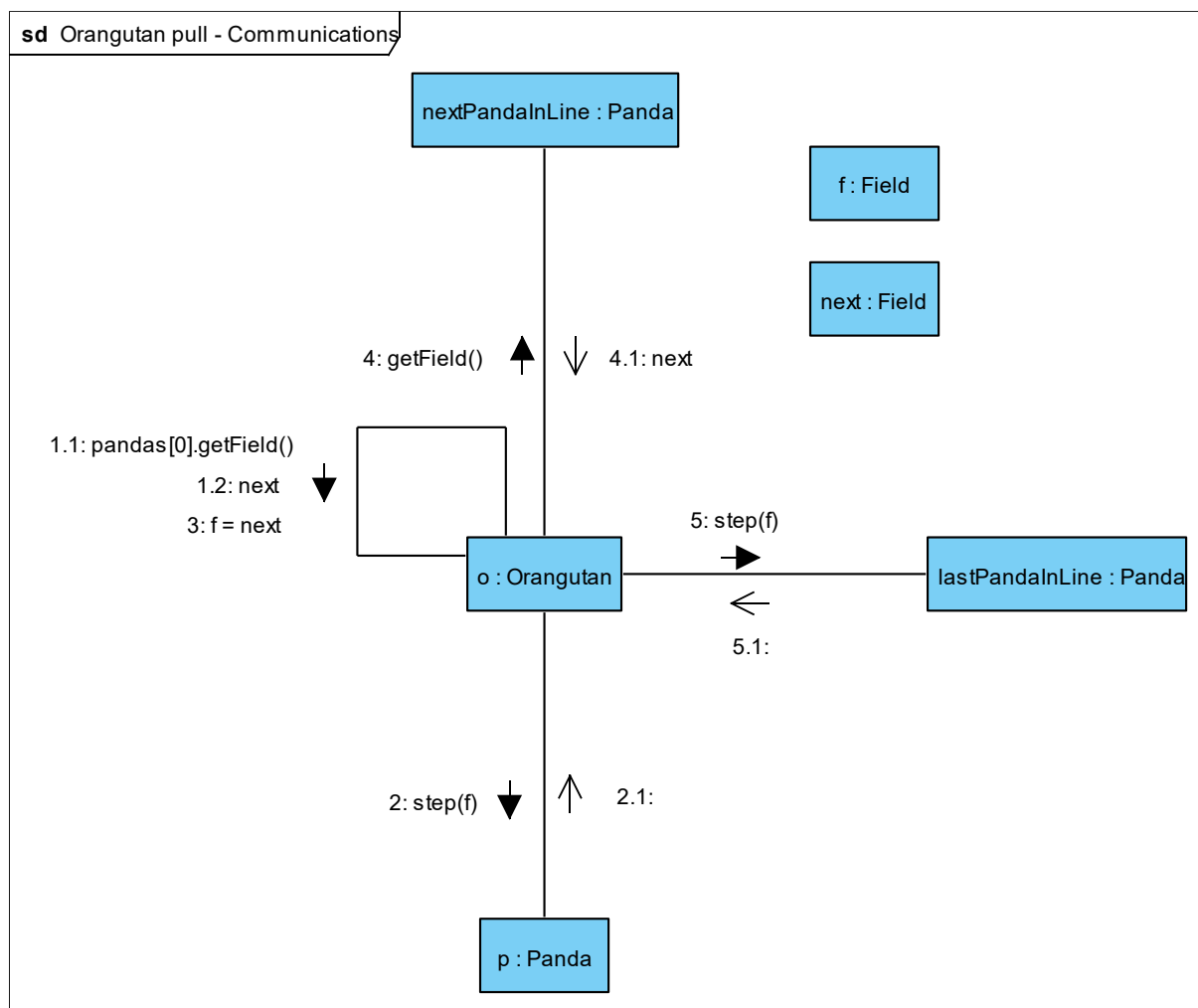
5.4.3 GamblerPanda gotScared – Communications



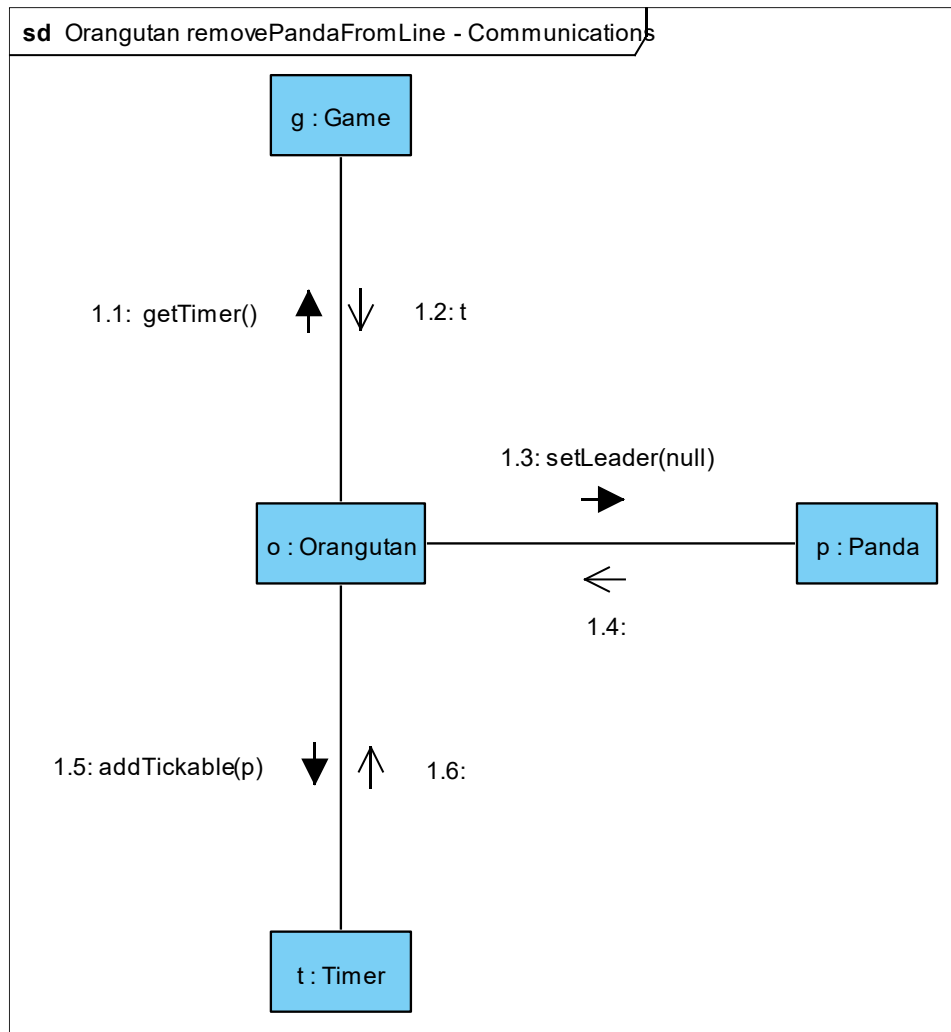
5.4.4 Orangutan dies – Communications



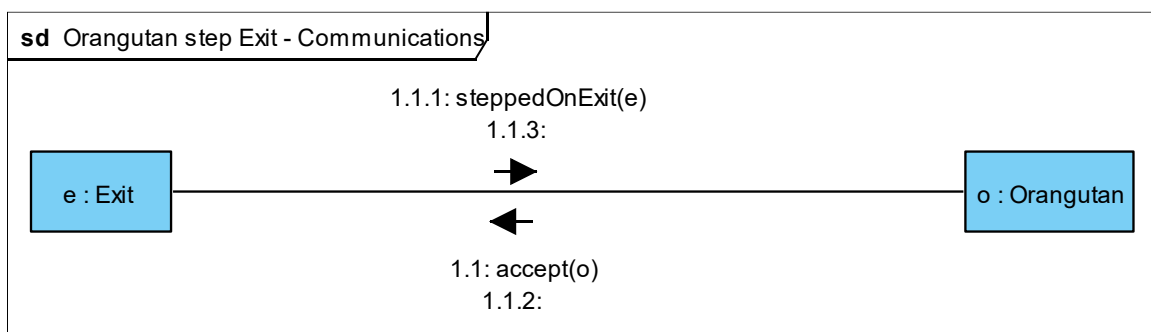
5.4.5 Orangutan pull – Communications



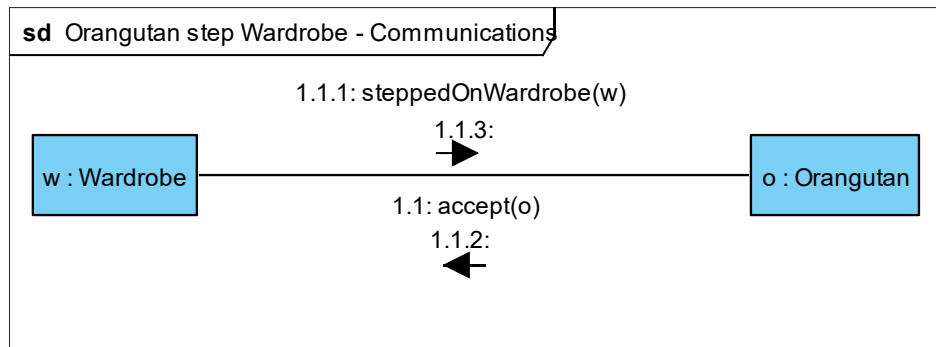
5.4.6 Orangutan removePandaFromLine – Communications



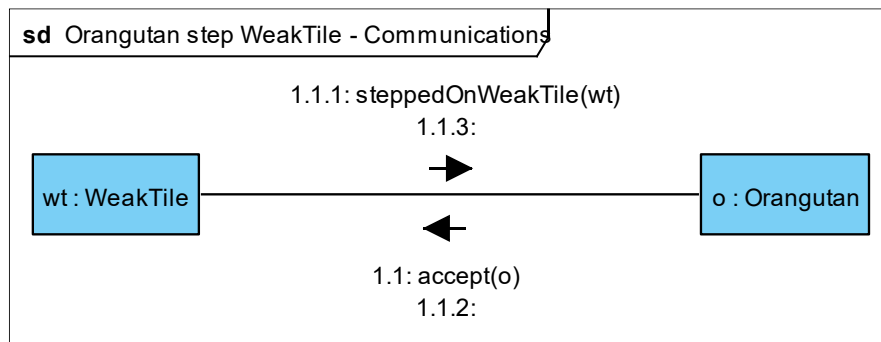
5.4.7 Orangutan step Exit – Communications



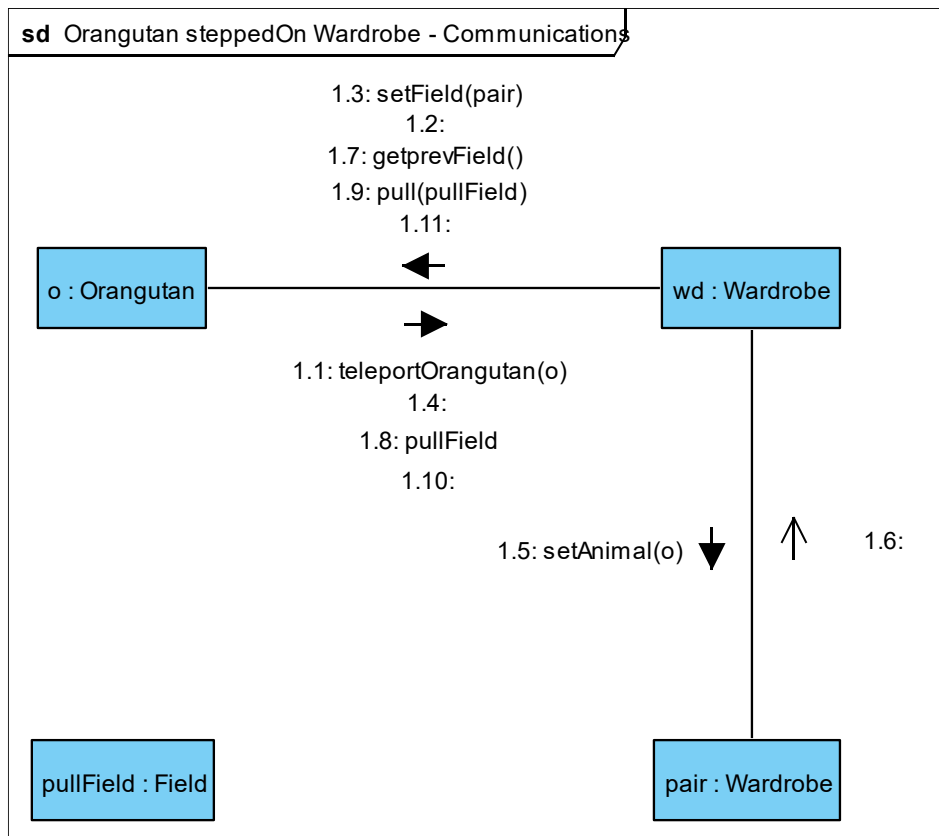
5.4.8 Orangutan step Wardrobe – Communications



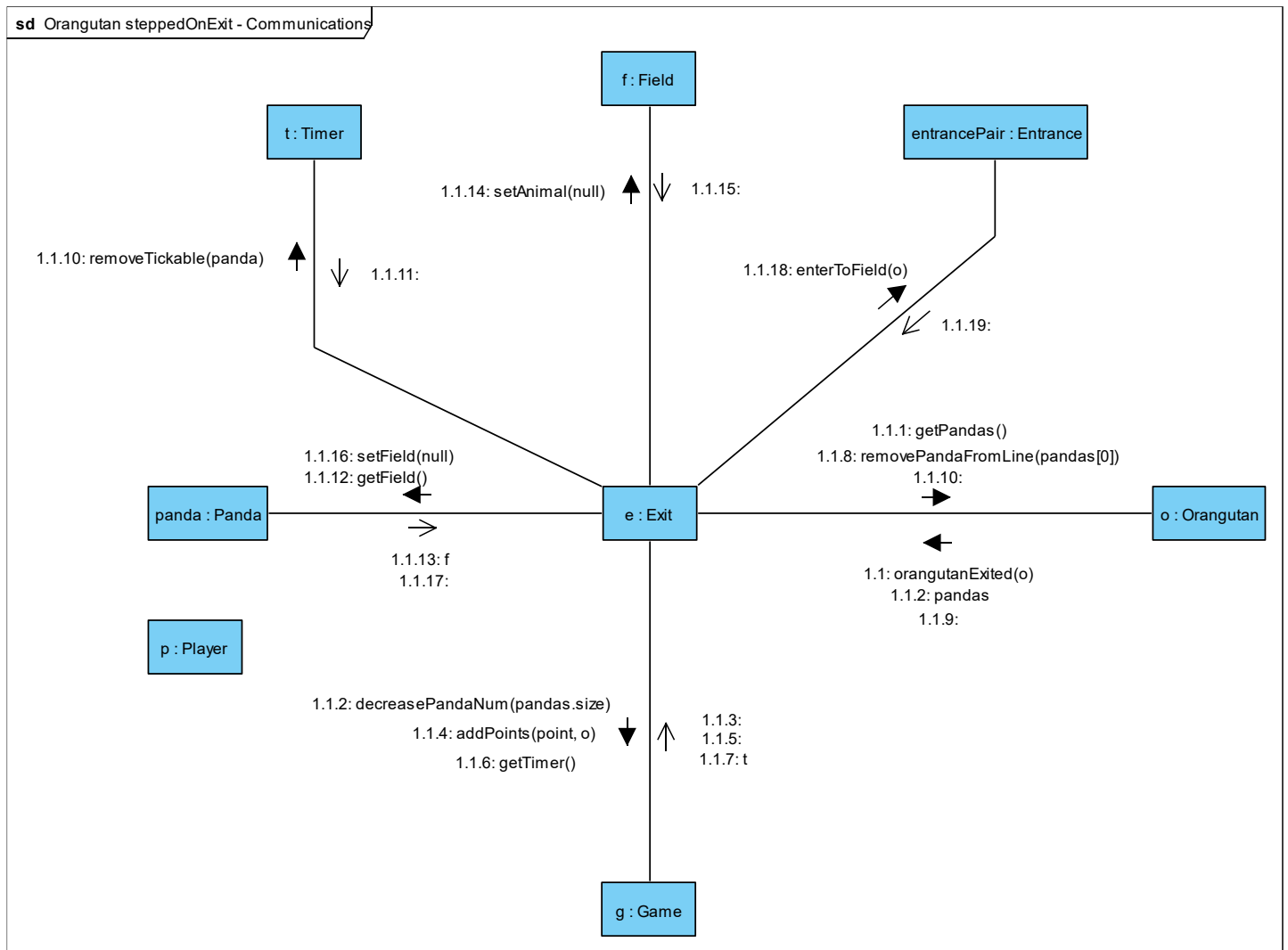
5.4.9 Orangutan step WeakTile – Communications

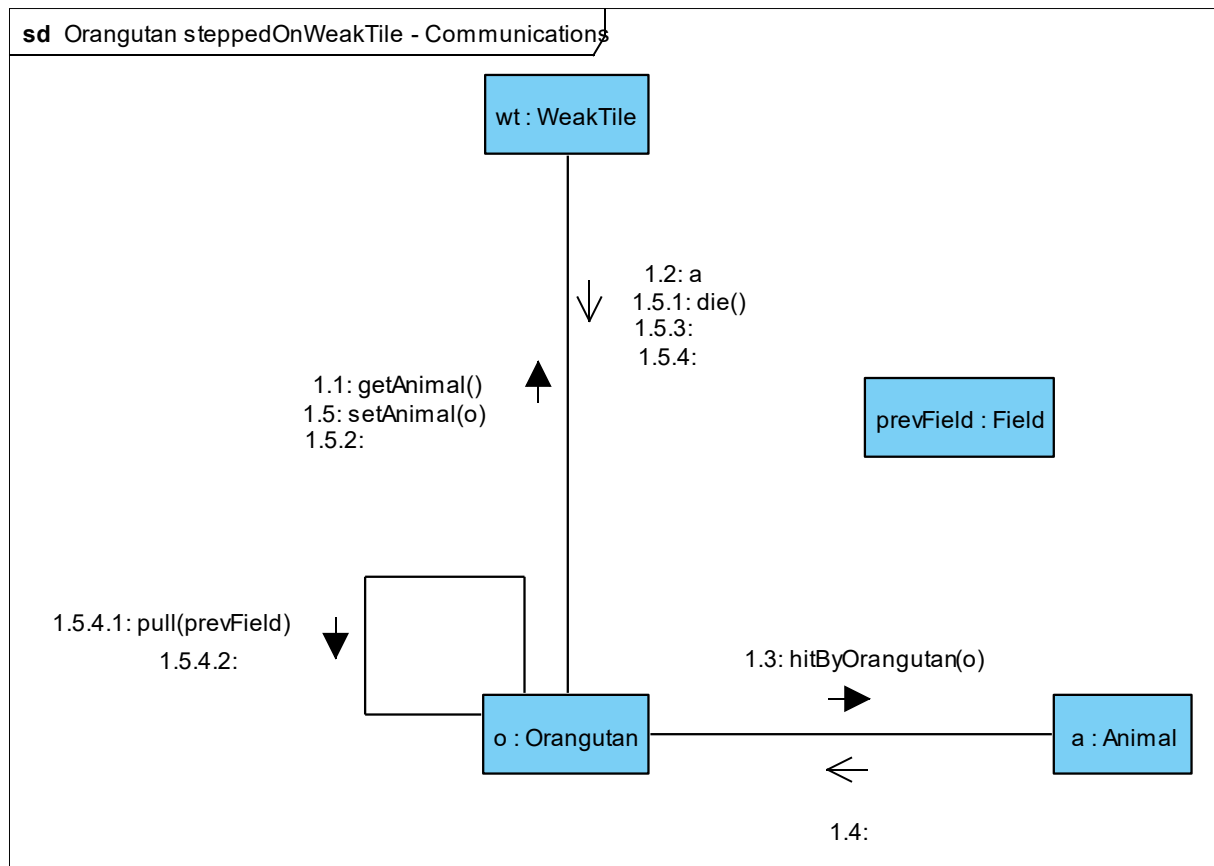


5.4.10 Orangutan steppedOn Wardrobe – Communications

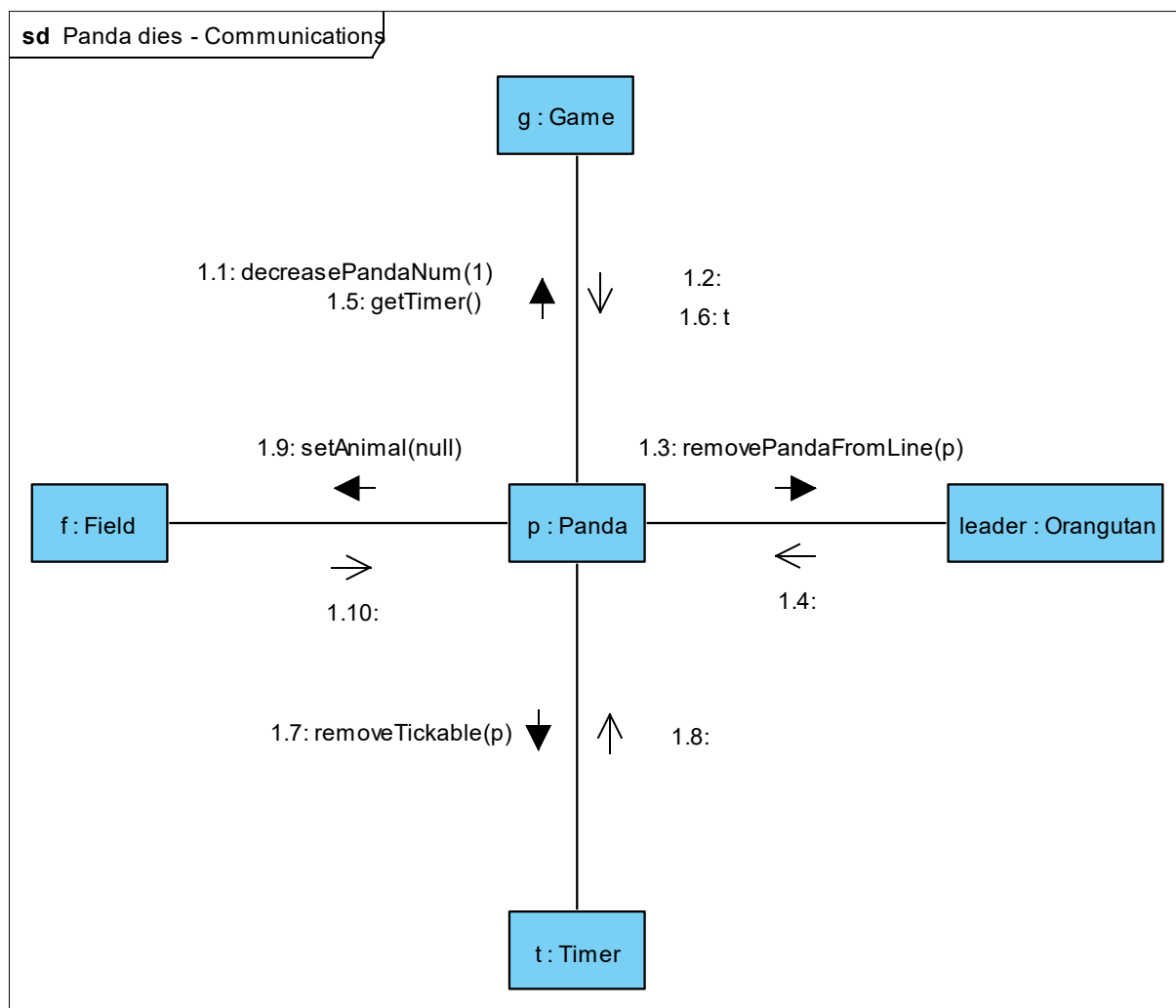


5.4.11 Orangutan steppedOnExit – Communications

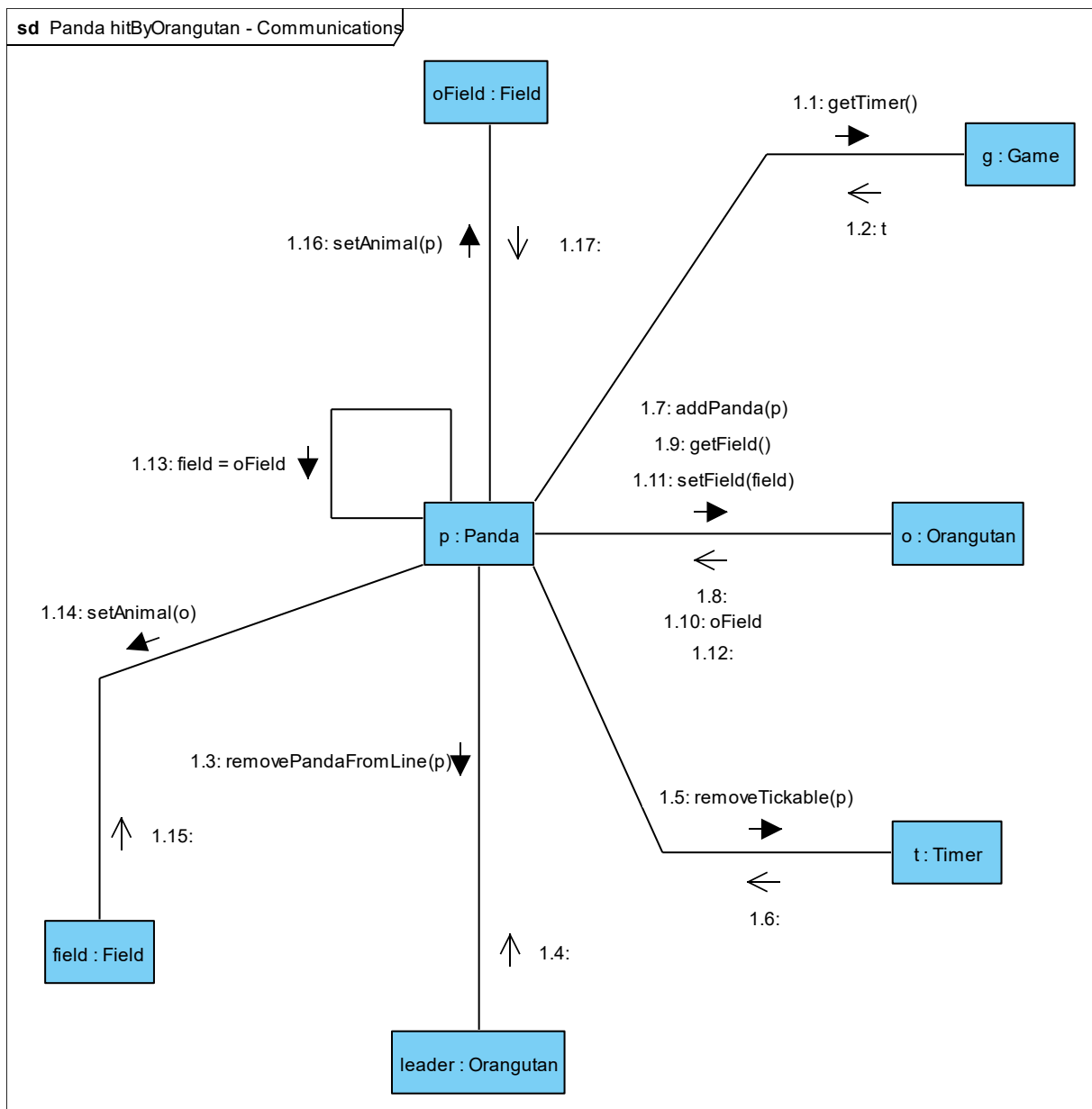


5.4.12 Orangutan steppedOnWeakTile – Communications

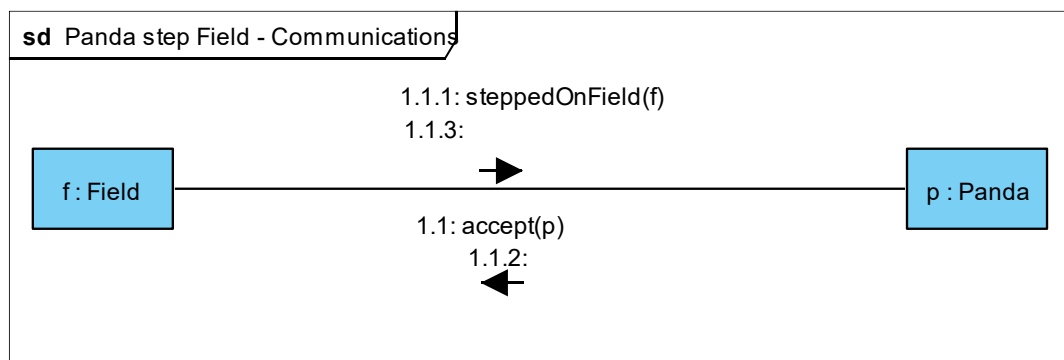
5.4.13 Panda dies – Communications



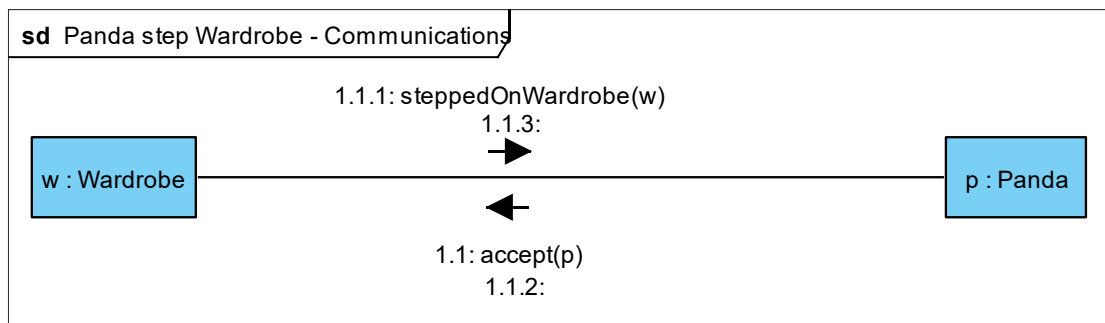
5.4.14 Panda hitByOrangutan – Communications



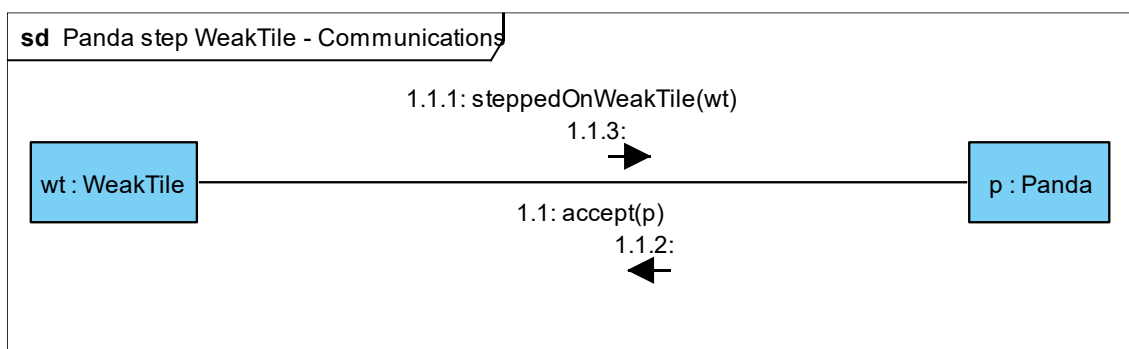
5.4.15 Panda step Field – Communications



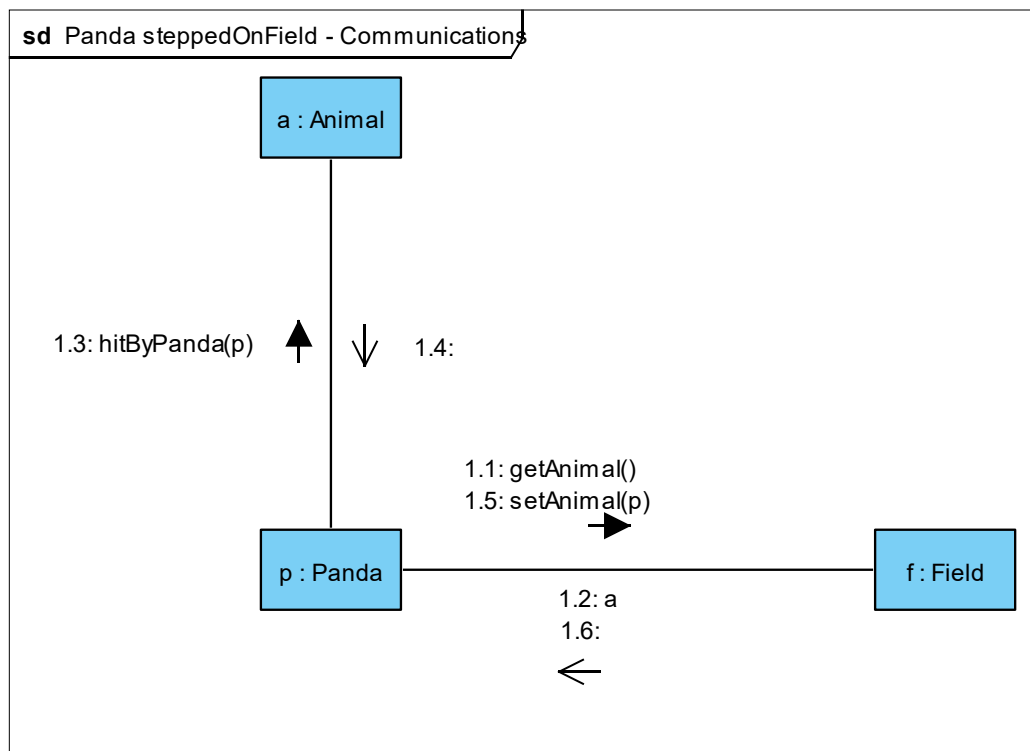
5.4.16 Panda step Wardrobe – Communications



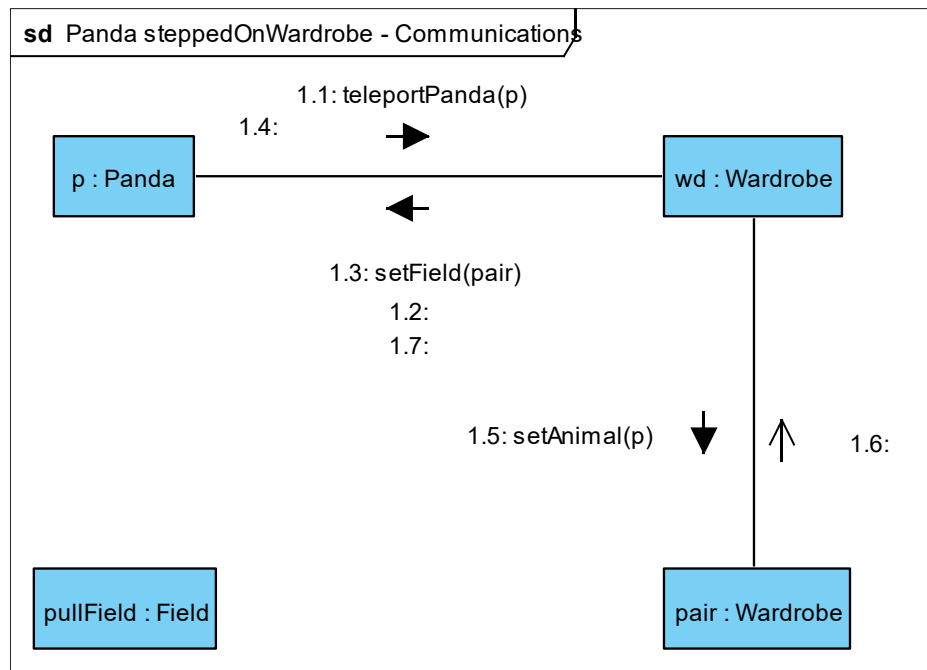
5.4.17 Panda step WeakTile – Communications



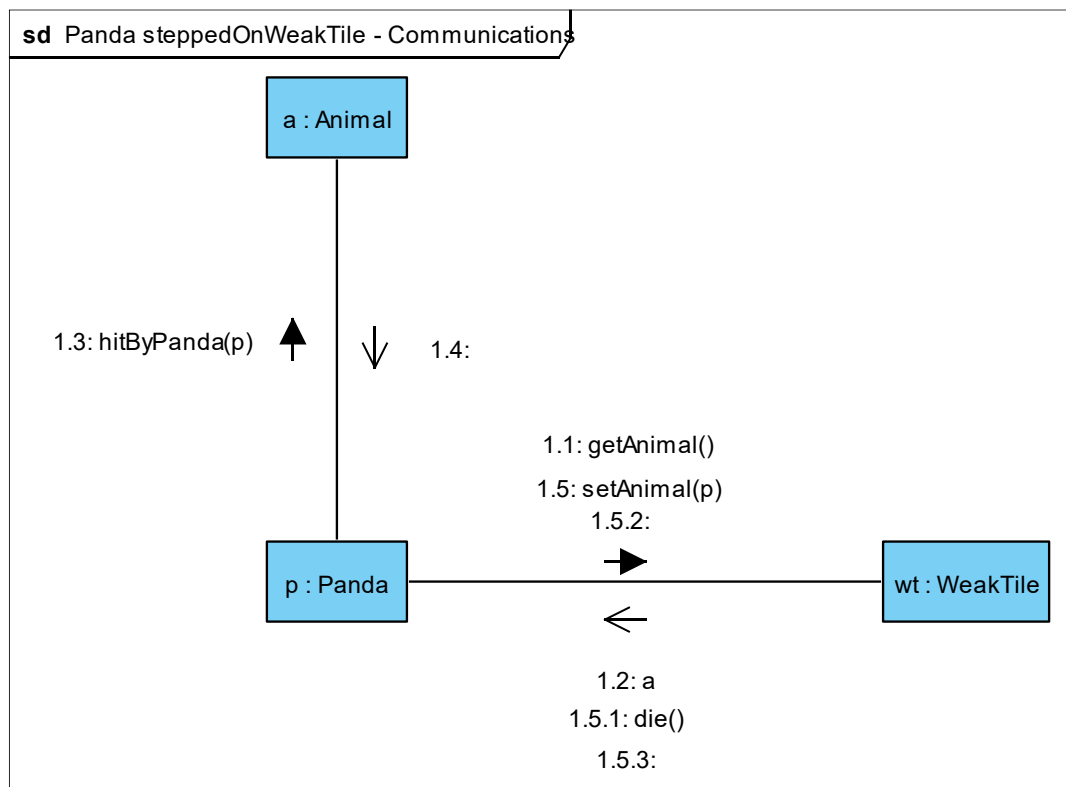
5.4.18 Panda steppedOnField – Communications



5.4.19 Panda steppedOnWardrobe – Communications



5.4.20 Panda steppedOnWeakTile – Communications



5.5 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2019.03.06. 21:00 – 23:30	2 óra 30 perc	Kaszala Kovács	Use-case diagram elkészítése és beillesztése Szekvencia diagramok beillesztése Kommunikációs diagramok elkészítése és beillesztése
2019.03.06. 12:30 – 14:30	2 óra	Horesnyi Hulej Kaszala Kovács Lőrincz	Use case forgatókönyvek leírása, bemeneti és kimeneti formátumok leírása.