### <https://github.com/szamalkbg/java-halal_labirintus>

### Fejlesztői Dokumentáció: HalálLabirintus Játék

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés

2. Projekt Struktúra

3. Osztályok és Metódusok

4. Továbbfejlesztési Lehetőségek

5. Tesztelési Dokumentáció

**1. Bevezetés**

A HalálLabirintus java projekt egy számítógépes játék, amely a hagyományos lapozgatós könyvjáték digitális adaptációja. A játék célja, hogy a felhasználók választásaik alapján haladjanak különböző oldalak között, miközben különféle kihívásokat teljesítenek, tárgyakat gyűjtenek, és karakterük képességeit fejlesztik.

**2. Projekt Struktúra**

• Projekt név: HalalLabirintus

• Csomag név: halalrabirintus

• Fő osztály: HalalLabirintus.java

**3. Osztályok és Metódusok**

• HalalLabirintus.java: Ez az osztály tartalmazza a játék grafikus felületét és a felhasználói interakciók kezelésére szolgáló logikát. A felületen megjelenik az aktuális oldal szövege, és a felhasználó választása alapján navigál a következő oldalra a gombokra kattintva.

• Eseménykezelés: A navigációs gombok (JButton objektumok) eseménykezelői (ActionListener), amelyek meghatározzák a játékmenetet. Mindig egy előre meghatározott szöveg jelenik meg képpel, és a továbbjutáshoz szolgáló gombokkal.

• Képességek kezelése: Az ügyesség, életerő és szerencse számítása egy random számgenerátor segítségével történik a játék legelején, amely 1 és 6 közötti értékeket generál. Ezt a logikát jelenleg egyszerű változók és feltételes szerkezetek kezelik.

**4. Továbbfejlesztési Lehetőségek**

• Oldal navigáció fejlesztése: A játék jelenlegi állapotában a visszalapozás más lapokra (panel fülekre) a felhasználó számára már nem lehetséges, viszont volt egy hátizsák fül ami sajnos a többi panellel együtt nem működhetett, emiatt elkülönitett panelbe kell helyezni, mivel a további játék során aranyon kivül még sok más tárgy beszerezhető a játék során.

• Kód refaktorálása: A kód duplikációk csökkentése érdekében tervezzük metódusok létrehozását, amelyek általánosítják a hasonló funkciókat.

◦ Oldalszam() metódus: Egy általános metódus, amely kezeli az oldalak közötti navigációt.

◦ Kepessegek() metódus: Egy metódus a képességek random generált értékeinek kezelésére.

• Felugró ablakok használata: A játékmenetet felugró ablakokban tervezzük megjeleníteni, amelyek jobban felhívják a játékos figyelmét az adott helyzet fontosságára.

A harc metódusának lekreálása és a szerencse képesség használatának bevezetése.

**5. Tesztelési Dokumentáció**

A tesztelési folyamat során legalább 10 releváns tesztesetet kell definiálni, amelyek a következőket foglalják magukban:

1. Oldal navigáció tesztelése: helyes oldalra történik-e az ugrás.

2. Képességek növelésének tesztelése: a random generált értékek helyes hozzáadása.

3. Gomb események tesztelése: minden gomb megfelelően váltja-e ki az eseményt.

4. Felugró ablakok viselkedésének tesztelése: megfelelő helyzetekben jelennek-e meg.

5. A játék grafikus felületén lévő elemek egymáshoz viszonytatott elhelyezkedése: Nem csúszik -e szét a felület.

6. Hibás bemenetek kezelése: a rendszer megfelelően kezeli-e a váratlan vagy hibás bemeneteket.

7. Előrehaladás tesztelése: a játék nem dob -e vissza előző lapokra.

8. Kompatibilitási tesztelés: a játék helyesen fut-e különböző operációs rendszereken.

9. A játék elvégezhetősége: Befejezhető, megnyerhető -e a játék?

10. Dokumentáció és valóság összhangjának tesztelése: a dokumentációban leírtak megfelelnek-e a tényleges működésnek.

Ez a dokumentáció egy átfogó képet nyújt a HalálLabirintus projekt jelenlegi állapotáról és a tervezett fejlesztésekről. A dokumentum célja, hogy a fejlesztők számára egyértelmű útmutatást adjon a projekt további munkáihoz és a tesztelési folyamatokhoz.