

13. Grafikus változat beadása

13.1 Fordítási és futtatási útmutató

13.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret (Byte)	Keletkezés ideje (GMT +2)	Tartalom (magyar nyelven)
<i>Game parts</i>			
Game.java	591B	2021.03.19 1:11	A játékot reprezentálja, elkezd, ellenőrzi és befejezi azt.
Map.java	12486B	2021.03.19 1:10	A játék pályát reprezentálja, ő irányítja a nap viharokat, tárolja a pályán előforduló objektumokat.
Moveable.java	264B	2021.04.11 17:53	Interfész, ami minden olyan dolgot reprezentál, amely mozogni tud.
MusicStuff.java	918B	2021.05.09 1:10	Zenebona
Steppable.java	234B	2021.03.19 1:10	Interfész, ami minden olyan dolgot reprezentál, amely időben lépni tud és a rendszer irányít, nem a játékos.
<i>GObjects</i>			
GAsteroid.java	1807B	2021.04.28 16:36	Az aszteroidákat kirajzolja amikor és ahova kell.
GCoal.java	834B	2021.04.28 16:37	
GIron.java	838B	2021.04.28 16:39	
GObject.java	1713B	2021.04.28 16:32	Minden osztály összes elemét kirajzolja a megfelelő textúrával a megfelelő helyre.
GUranium.java	856B	2021.04.28 16:40	
GWater.java	840B	2021.04.28 16:41	
<i>GUIComponents</i>			

BadMovement.java	478B	2021.05.09 17:12	Ha bármelyik játékos érvénytelen lépést akar csinálni ez az üzenet jelenik meg.
EndScreen.java	3232B	2021.05.09 19:34	Ha a játék véget ér ez az nézet jelenik meg, majd ezzel lehet a menübe visszalépni.
GamePanel.java	14785B	2021.05.01 9:11	Ez az osztály felel a játék futása alatt a megfelelő képért a képernyőn, és a megfelelő változások végrehajtásáért a játék folyamán.
ImageResizer.java	1091B	2021.05.08 13:41	A játékban használt képeket ez az osztály könnyedén át tudja méretezni.
MainFrame.java	2124B	2021.04.29 13:02	Ez az osztály jeleníti meg a menüt és a játékot.
MapView.java	6834B	2021.05.08 21:18	Az aszteroida-öv (Map) nézet esetén ez a nézet látszódik a MainFrame-en
Menu.java	4901B	2021.05.08 12:19	Ez a <i>menü</i> osztály a játék indításakor ez jelenik meg, innen lehet új játékot kezdeni (és meglévőt folytatni) vagy kilépni a programból.
Materials			
Coal.java	349B	2021.03.19 1:07	Anyag, melyet a játék során lehet bányászni.
Iron.java	349B	2021.03.19 1:07	Anyag, melyet a játék során lehet bányászni.
Material.java	2007B	2021.03.19 1:07	A játékban lévő nyersanyagok, amik vagy egy aszteroida belsejében vannak, vagy egy telepes táskájában. A többi nyersanyag ősosztálya.

Uranium.java	750B	2021.03.19 1:07	Radioaktív anyag, melyet a játék során lehet bányászni.
Water.java	577B	2021.03.19 1:07	Anyag, melyet a játék során lehet bányászni.
Miners			
Miner.java	3655B	2021.03.19 1:07	A robot és az asztronauta osztályok ősosztálya.
Robot.java	2175B	2021.03.19 1:07	Olyan Miner, aki csak mozogni és ásni tud. A pályán több is lehet belőle (és magát irányítja).
Settler.java	10231B	2021.03.19 1:07	A Settler egy darab telepes, ezeket irányítja a játékos.
Ufo.java	2754B	2021.04.11 19:53	A nyersanyagot lopja el az aszteroidáról ha az elérhető.
Objects			
Asteroid.java	7612B	2021.03.19 1:08	A pályán lévő különböző aszteroidákat reprezentálja.
Spacething.java	1629B	2021.03.19 1:08	Az aszteroida és a Teleport osztályok ősosztálya.
Teleport.java	2228B	2021.03.19 1:08	A teleport egy utazást segítő eszköz, párban működnek.
Proto			
Proto.java	17954B	2021.04.11 18:53	A tesztesetek függvényeit tárolja.

13.1.2 Fordítás és telepítés

A program helyes fordításához:

Le kell tölteni és ki kell csomagolni a .zip fájlt.

IntelliJ IDEA elindítása után a mappa megnyitása gombon a megfelelő mappán kiválasztva magától lefordul.

Eclipse: File > Open Project from File System > "beadás" mappa kiválasztása > Finish > Run as Java Application

Fontos, hogy a music és a pictures mappát az src mappa mellett helyezzük el, és az új src mappa a mostani "classes (src folder)" legyen

13.1.3 Futtatás

A megfelelő futtatáshoz a fejlesztőkörnyezetben a futtatás (Run) gombot megnyomva elindul a program.

A megnyitott projekt Game_parts - Game.java fájlja a main szál, ha magától nem tudja a program.

A futtatás után a megfelelő gombokra való kattintással lehet működtetni a játékot.

13.2Értékelés

Tag neve (Anyakönyvezett neve)	Tag neptun (Elfogadott karakterek: A-Z, 0-9[6 karakter])	Munka százalékban(%)
<i>Szalka Panka</i>	RITH1H	20.0002 %
<i>Osvárt Bence</i>	FDYUGK	19.9999 %
<i>Béres Bence</i>	N6BYF3	19.9998 %
<i>Szász Kristóf</i>	BBZZE2	20.0000 %
<i>Várai Axel</i>	F9D9T5	20.0001 %

13.3 Napló

Kezdet (GMT +2)	Időtartam(óra)	Résztevő(k)	Leírás
2021.05.06. 15:00	1 óra	Osvárt	grafikus osztályok implementálása
2021.05.07. 13:00	6 óra	Várai	kód írás
2021.05.08. 13:00	6 óra	Várai	kód írás
2021.05.08. 14:00	4 óra	Szalka	kód írás
2021.05.08 17:00	2 óra	Osvárt	kód írás
2021.05.08 18:00	4 óra	Béres	kód írás
2021.05.08. 13:00	4,5 óra	Szasz	Kod iras
2021.05.09. 13:00	6 óra	Várai	kód írás
2021.05.09. 16:00	4 óra	Béres	Kommentelés
2021.05.09. 13:00	6,5 óra	Szasz	Kod iras
2010.05.09. 21:00	6 óra	Várai Szalka Osvárt Szasz	Kód írás és kommentelés
2021.05.10. 09:00	3 óra	Béres	Kommentelés
2021.05.10. 09:00	5 óra	Várai Szalka Osvárt Szasz Béres	Utolsó simítások.