

## 6. Szkeleton beadás

### 6.1 Fordítási és futtatási útmutató

#### 6.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Alagut.java	1 474 byte	2017.03.18 19:00	Alagut osztály
AlagutAllapot.java	78 byte	2017.03.18 19:00	AlagutAllapot enum
AlagutSzaj.java	2 008 byte	2017.03.18 19:00	AlagutSzaj osztály
Allomas.java	1 566 byte	2017.03.18 19:00	Allomas osztály
App.java	204 byte	2017.03.18 19:00	App osztály
BeSin.java	693 byte	2017.03.18 19:00	BeSin osztály
Jatek.java	908 byte	2017.03.18 19:00	Jatek osztály
Kocsi.java	1 668 byte	2017.03.18 19:00	Kocsi osztály
Menu.java	1 613 byte	2017.03.18 19:00	Menu osztály
Mozdony.java	2 263 byte	2017.03.18 19:00	Mozdony osztály
Sin.java	585 byte	2017.03.18 19:00	Sin osztály
SinElem.java	1 340 byte	2017.03.18 19:00	SinElem osztály
Szerelveny.java	534 byte	2017.03.18 19:00	Szerelvény osztály
Szin.java	126 byte	2017.03.18 19:00	Szin enum
Terepasztal.java	4 131 byte	2017.03.18 19:00	Terepasztal osztály
Timer.java	891 byte	2017.03.18 19:00	Timer osztály
Valto.java	2 370 byte	2017.03.18 19:00	Valto osztály

#### 6.1.2 Fordítás

A fenti listában felsorolt fájlok felhasználásával az alábbi módon lehetséges bináris, futtatható kódot előállítani. Töltsük le, és telepítsük a Java-t a gépre, ha még nincs fent. Ezután töltsük le, telepítsük és indítsuk el az Eclipse fejlesztői környezetet. Hozzunk létre egy új projektet a File/New/Java Project opcióval. Projektnevének adjuk meg kívánt szöveget, pl.: projlab. Állítsuk be a projekt helyét kívánt helyre, pl. az alapból felajánlott workspace mappába. A Finish gombra kattintva bezáródik a varázsló és egy üres projektet kapunk. Nyissunk meg egy fájlkezelőt, és keressük meg a workspace mappán belül a projekt nevének mappáját, és ezen belül az üres src mappát. Ebbe helyezzük át az összes fent olvasható .java kiterjesztésű fájlt. Lépünk vissza Eclipse-be, és jobb egérgombbal kattintsunk a projekt névére a bal oldali sávban, majd válasszuk a Refresh opciót, hogy betöltődjön a forráskód. Az App.java fájlban található a program belépési pontja. Végül a fenti menüsávban található zöld nyíl gombot nyomjuk meg. Ez automatikusan le fogja fordítani a kódot, és el is indítja a programot. Az src mappa mellett pedig megjelennek a binárisok a bin mappában. Lehetőség van ezeket összecsomagolni, egy egységes .jar fájlba. Ezt a File/Export menüpontban tehetjük meg. A listából a java fül alatt a Runnable JAR File elemet válasszuk ki. A következő lépésben válasszunk launch configot (App - projlab) és az exportálás helyét. A Finish gombra kattintva legenerálódik a futtatható .jar fájl.

### 6.1.3 Futtatás

A fentebb leírt módon tehát lehetőség van Eclipse-beli futtatásra is. Azonban a jar fájl futtatása sokkal kényelmesebb, hiszen nincs szükség fejlesztői környezetre. Nyissunk egy command promptot, és navigáljunk az előző pontban legenerált jar fájl mappájához a cd paranccsal. Futtatáshoz írjuk be az alábbi utasítást:

```
java -jar projlab.jar
```

## 6.2 Értékelés

Tag neve	Munka százalékban
Dócs Zoltán	20%
Krátky Gergő Ádám	20%
Sillye Márk	20%
Szili Péter	20%
Varga János	20%

### 6.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2017.03.18. 18:00	2 óra	Varga	Szerelvény, Mozdony, Kocsi megvalósítása.
2018.03.18 16:00	1 óra	Szili	Terepasztal, Jatek, Timer megvalósítása.
2017.03.18. 23:00	1 óra	Krátky	Alagut, AlagutSzaj, AlagutAllapot megvalósítása.
2017.03.19. 13:00	8 óra	Dócs	Allomas, BeSin, Menu, Szin megvalósítása. Dokumentum: 6.1.2 fordítás és 6.1.3 futtatás.
2017.03.19. 13:00	8 óra	Sillye	Sin, SinElem, Valto, tervezés, tesztelés
2017.03.19. 13:00	6 óra	Varga	Osztályok átnézése, Tesztelés
2017.03.19. 13:00	6 óra	Krátky	Osztályok átnézése, Dokumentum szerkesztése
2017.03.19 13:00	6 óra	Szili	Osztályok átnézése, dokumentum átolvasása, formázása