# Követelmény, projekt, funkcionalitás

## Bevezetés

### Cél

A dokumentum célja tisztázni a készülő programhoz kapcsolódó követelményeket, a rá épülő projekt tervét leírni és a szoftver feltárt funkcióit összegyűjteni.

### Szakterület

A kialakítandó szoftver egy játékszoftver.

### Definíciók, rövidítések

### Hivatkozások

*[A dokumentumban használt anyagok, web-oldalak felsorolása]*

### Összefoglalás

*[A dokumentum további részeinek rövid ismertetése]*

## Áttekintés

### Általános áttekintés

*[A kialakítandó szoftver legmagasabb szintű architekturális képe. A fontosabb alrendszerek felsorolása, a közöttük kialakítandó interfészek lényege, a felhasználói kapcsolatok alapja. Esetleges hálózati és adattárolási elvárások.]*

### Funkciók

[A feladat kb. 4000 karakteres (kb 1,5 oldal) részletezettségű magyar nyelvű leírása. Nem szerepelhetnek informatikai kifejezések.]

Folyószöveg, inkább specifikus és a kevesebb néha több.

A program kizárólag szórakoztatási/tanulmányi céllal készül, bármely összefüggés valós helyzetekkel és személyekkel csupán a véletlen műve.

Elképzelés:

A program célja, hogy előre meghatározott egy helyszínen egy véletlenszerű szituációt modellezzen, ezt megjelenítse, majd a probléma megoldását a felhasználóra bízza. Mindemellett az előre jól meghatározott szabályrendszer betartásáról is gondoskodik.

A pálya alkotó elemeit nem lehet elmozdítani! Ide tartoznak a később említett speciális tárgyak is.

A felhasználó csak a képernyőn megjelenített orángutánokat irányíthatja, ezeket használva a probléma megoldásához, ami a lehető legtöbb szökött panda elfogása a következő módon. A játékos egy orángutánt felhasználva egy pandával szomszédos mezőre lép, ekkor megfogja a panda kezét, ami innen kezdve követi őt, amíg a megjelölt helyre nem vezetik. Lehetőség van egyidejűleg több panda megfogására is a következő módon, ha már van egy orángutánnak a kezében egy panda (értsd: fogja a kezét) és ismét olyan mezőre lépünk, ami szomszédos egy pandával, akkor az orángután az így elfogott panda kezét a már elfogott panda kezébe helyezi, ezzel egy láncot alkotva.

A pandák a pályán véletlenszerűen mozognak, míg el nem kapják őket. Ugyanakkor a pályán vannak előre elhelyezett speciális tárgyak is, amik lehetnek: szekrény, fotel, játékgép, csokiautomata. // Innen folytatni

### Felhasználók

A játék alapvető számítógép-kezelési ismeretekkel rendelkező felhasználók számára készül magyar nyelven.

### Korlátozások

*[Az elkészítendő szoftverre vonatkozó – általában nem funkcionális - előírások, korlátozások.]*

*Max játékosok, stb*

### Feltételezések, kapcsolatok

*[A Hivatkozásokban felsorolt anyagok, web-oldalak kapcsolódása a feladathoz, melyik milyen szempontból érdekes, milyen inputot ad.]*

## Követelmények

### Funkcionális követelmények

[Az alábbi táblázat kitöltésével készítendő. Dolgozzon ki követelmény azonosító rendszert! Az ellenőrzés módja szokásosan bemutatás és/vagy kiértékelés. Prioritás lehet alapvető, fontos, opcionális. Az alapvető követelmények nem teljesítése végzetes. Forrás alatt a követelményt előíró anyagot, szervezetet kell érteni. Esetünkben forrás lehet maga a csapat is, mikor ő talál ki követelményt. Use-case-ek alatt az adott követelményt megvalósító használati esete(ke)t kell megadni.]

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Use-case** | **Komment** |
| R001 | A pandák véletlenszerűen kószálnak az emeleten |  |  | feladat |  | tempó? |
| R002 | A játékos orángutánokat irányít |  |  | feladat |  | hány játékos? |
| R003 | Az orángutánok/játékos feladata minél több panda összegyűjtése |  |  | feladat |  |  |
| R006 | Az emelet padlója sokszög alakú csempékből áll |  |  | feladat |  |  |
| R007 | A csempék között van törékeny is |  |  | feladat |  |  |
| R008 | A törékeny csempére max. 20-szor lehet rálépni, utána eltörik |  |  | feladat |  |  |
| R009 | Ha egy állat törött csempére lép, lezuhan és meghal |  |  | feladat |  |  |
| R010 | Az emeleten mozdíthatatlan tárgyak vannak elhelyezve |  |  | feladat |  |  |
| R011 | Tárgyak: fotel, szekrény, csokiautomata, játékgép |  |  | feladat |  |  |
| R012 | A játékgép néha csilingel |  |  | feladat |  |  |
| R013 | A csokiautomata néha sípol |  |  | feladat |  |  |
| R014 | A hang csak 1 csempe távolságra hallatszik el |  |  | feladat |  | egy tárgy csak egy csempét foglal el? |
| R015 | A szekrénybe bele lehet lépni |  |  | feladat |  |  |
| R016 | Aki belép egy szekrénybe, egy másik szekrényből fog kilépni |  |  | feladat |  | mennyi idő után? panda is léphet a szekrénybe? |
| R017 | Az orángutánok elkapják fogják a pandákat |  |  | feladat |  |  |
| R018 | Elkapás: az orángután nekimegy egy pandának és megfogja a mancsát |  |  | feladat |  | egy pandának 2 mancsa van |
| R019 | Ha egy panda mancsát megfogják, akkor a panda mindenhova az után megy, aki a mancsát fogja |  |  | feladat |  |  |
| R020 | Ha az orangután már egy panda mancsát fogja, és elkap egy újat, akkor a régi panda mancsát az új panda mancsába adja és az újat vezeti tovább |  |  | feladat |  | Az orángutánnak egy mancsa van |
| R021 | A pandáknak tulajdonságaik vannak, de mindegyiknek csak egy |  |  | feladat |  | pontosan 1, vagy 0 v. 1? |
| R022 | Tulajdonság: a csilingeléstől megijedés |  |  | feladat |  |  |
| R023 | Megijedéskor a panda elengedi a mögötte álló panda mancsát |  |  | feladat |  |  |
| R024 | Ha egy panda mancsát elengedték, ő is elengedi a mögötte álló panda mancsát |  |  | feladat |  |  |
| R025 | Tulajdonság: sípolástól ugrás |  |  | feladat |  |  |
| R026 | Az ugrástól a törékeny csempe élettartama csökken |  |  | feladat |  |  |
| R027 | Tulajdonság: fotel mellett elfáradás |  |  | feladat |  |  |
| R028 | Ha egy panda a fotel mellett elfárad leül a fotelbe |  |  | feladat |  | És utána?? |
| R029 | Az emeleten van bejárat és kijárat |  |  | feladat |  |  |
| R030 | Egy orángután kivezethet egy csoport pandát a kijáraton |  |  | feladat |  |  |
| R031 | Ha egy orángután a kivezetett pandák száma után pontot kap |  |  | feladat |  | darabra van pont vagy tetris-szerűen? |
| R032 | A kivezetés után az orángután a bejáraton jön vissza |  |  | feladat |  | és mi lesz a pandákkal?? |
| R033 | A játéknak vége, ha |  |  |  |  | elfogynak a pandák?? vagy spawnolnak és akkor van vége, ha már cask 1 nem esett le? |
|  |  |  |  |  |  |  |

### Erőforrásokkal kapcsolatos követelmények

[A szoftver fejlesztésével és használatával kapcsolatos számítógépes, hardveres, alapszoftveres és egyéb architekturális és logisztikai követelmények]

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Komment** |
| R101 |  |  |  |  |  |

### Átadással kapcsolatos követelmények

[A szoftver átadásával, telepítésével, üzembe helyezésével kapcsolatos követelmények]

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Komment** |
| R201 | Fusson HSZK-s gépen |  |  |  |  |

### Egyéb nem funkcionális követelmények

[A biztonsággal, hordozhatósággal, megbízhatósággal, tesztelhetőséggel, a felhasználóval kapcsolatos követelmények]

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Azonosító** | **Leírás** | **Ellenőrzés** | **Prioritás** | **Forrás** | **Komment** |
| R301 | Mezei felhasználó számára haszálható |  |  |  |  |
| R302 | Tesztelhetőség |  |  |  |  |

## Lényeges use-case-ek

[A 2.3.1-ben felsorolt követelmények közül az alapvető és fontos követelményekhez tartozó használati esetek megadása az alábbi táblázatos formában.]

### Use-case leírások

[Minden use-case-hez külön]

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case neve** |  |
| **Rövid leírás** |  |
| **Aktorok** |  |
| **Forgatókönyv** |  |

### Use-case diagram

## Szótár

[A szótár a követelmények alapján készítendő fejezet. Egy szótári bejegyzés definiálásához csak más szótári bejegyzések és köznapi – a feladattól független – fogalmak használhatók fel. A szótár mérete kb. 1-2 oldal legyen. A bejegyzések legyenek ABC sorrendben!]

|  |  |
| --- | --- |
| állat | panda és/vagy orángután |
| elkap | orángután hozzáér egy szabadon kóborló pandához |
| emelet |  |
| hang | csilingelés és/vagy sípolás |
| lezuhan |  |
| megfog | a panda mancsát valaki fogja, ekkor a panda követi a megfogót |
| meghal |  |

## Projekt terv

[Tartalmaznia kell a projekt végrehajtásának lépéseit, a lépések, eredmények határidejét, az egyes feladatok elvégzéséért felelős személyek nevét és beosztását, a szükséges erőforrásokat, stb. Meg kell adni a csoportmunkát támogató eszközöket, a választott technikákat! Definiálni kell, hogy hogyan történik a dokumentumok és a forráskód megosztása!]

## Napló

*[A napló tartalmazza az előző beadás óta eltelt időszak történéseit időrendben. A naplóból egyértelműen ki kell derülnie, hogy az egyes anyagrészeket ki és mennyi idő alatt készítette.*

*A napló bejegyzésekből áll. Minden bejegyzésnek tartalmaznia kell:*

* *a történés kezdetének időpontját, nap-óra pontossággal*
* *a történés időtartamát, óra felbontással*
* *a szereplő(k) nevét (Kérjük a szereplők VEZETÉKNEVÉT használni)*
* *a tevékenység leírását.*

*Amennyiben a tevékenységben több szereplő vesz részt, akkor az a tevékenység csak értekezlet lehet, amelynek az eredményei DÖNTÉSEK. A döntéseket precízen meg kell szövegezni (Pl.: Az X objektum Y és Z metódusainak kódját W készíti el Q határidőre).*

*Ha a bejegyzés egyetlen személyhez kötődik, akkor meg kell adni, hogy a tevékenység milyen dologra irányul. A dolog a feladat kapcsán elkészítendő termék, amelynek a (esetleg korábban) beadott anyagban megtalálhatónak kell lenni.*

*A naplóbejegyzés felbontásának egysége szöveges, rajzos anyag esetében az ábra, diagram, vagy kb. fél-egy oldalnyi szöveg. Kódban az egység a metódus. (Pl.: A 3. ábrán látható szekvencia-diagram kidolgozása, vagy az X objektum Y és Z metódusainak kódolása és belövése.)]*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevők** | **Leírás** |
| 2019. 02. 12. 17.10 | 1.5 óra | Győrik  Szonda  Tatai | Elkészítjük a GitHubot, a doksi- és verziókezelésről beszélünk |
| 2019. 02. 13. 09.50 | 1 óra | Szonda | Dokumentum tidy-up, formázás, számozás, nem lényeges (megbeszélést nem igénylő) információk beírása, a konzultáción elhangzottak beemelése |
| … | … | … | … |