# Követelmény, projekt, funkcionalitás

## Bevezetés

### Cél

*[A dokumentum célja]*

### Szakterület

*[A kialakítandó szoftver milyen területen használható, milyen célra]*

### Definíciók, rövidítések

*Állatok: panda és orángután*

*Hangok: sípolás és csilingelés*

### 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.]

### Felhasználók

*[A felhasználók jellemzői, tulajdonságai]*

### Korlátozások

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

### 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** |
| R01 | A pandák az emeleten vannak |  |  |  |  |  |
| R02 | A pandák véletlenszerűen kószálnak |  |  |  |  |  |
| R03 | A játékos orángutánokat irányít |  |  |  |  |  |
| R04 | Az orángutánok feladata minél több panda összegyűjtése |  |  |  |  |  |
| R05 | Az emelet padlója sokszög alakú csempékből áll |  |  |  |  |  |
| R06 | A csempék között van törékeny is |  |  |  |  |  |
| R07 | A törékeny csempére max. 20-szor lehet rálépni, utána eltörik |  |  |  |  |  |
| R08 | Ha egy állat törött csempére lép, lezuhan és meghal |  |  |  |  |  |
| R09 | Az emeleten mozdíthatatlan tárgyak vannak elhelyezve |  |  |  |  |  |
| R10 | Tárgyak: fotel, szekrény, csokiautomata, játékgép |  |  |  |  |  |
| R11 | A játékgép néha csilingel |  |  |  |  |  |
| R12 | A csokiautomata néha sípol |  |  |  |  |  |
| R13 | A hangok csak 1 csempe távolságra hallatszik el |  |  |  |  | egy tárgy csak egy csempét foglal el? |
| R14 | A szekrénybe bele lehet lépni |  |  |  |  |  |
| R15 | Aki belép egy szekrénybe, egy másik szekrényből fog kilépni |  |  |  |  | mennyi idő után? panda is léphet a szekrénybe? |
| R16 | Az orángutánok elkapják fogják a pandákat |  |  |  |  |  |
| R17 | Elkapás: az orángután nekimegy egy pandának és megfogja a mancsát |  |  |  |  | egy pandának 2 mancsa van |
| R18 | Ha egy panda mancsát megfogják, akkor a panda mindenhova az után megy, aki a mancsát fogja |  |  |  |  |  |
| R19 | 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 |  |  |  |  | Az orángutánnak egy mancsa van |
| R20 | A pandáknak tulajdonságaik vannak, de mindegyiknek csak egy |  |  |  |  | pontosan 1, vagy 0 v. 1? |
| R21 | Tulajdonság: a csilingeléstől megijedés |  |  |  |  |  |
| R22 | Megijedéskor a panda elengedi a mögötte álló panda mancsát |  |  |  |  |  |
| R23 | Ha egy panda mancsát elengedték, ő is elengedi a mögötte álló panda mancsát |  |  |  |  |  |
| R24 | Tulajdonság: sípolástól ugrás |  |  |  |  |  |
| R25 | Az ugrástól a törékeny csempe élettartama csökken |  |  |  |  |  |
| R26 | Tulajdonság: fotel mellett elfáradás |  |  |  |  |  |
| R27 | Ha egy panda a fotel mellett elfárad leül a fotelbe |  |  |  |  | És utána?? |
| R28 | Az emeleten van bejárat és kijárat |  |  |  |  |  |
| R29 | Egy orángután kivezethet egy csoport pandát a kijáraton |  |  |  |  |  |
| R30 | Ha egy orángután a kivezetett pandák száma után pontot kap |  |  |  |  | darabra van pont vagy exponenciális? |
| R31 | A kivezetés után az orángután a bejáraton jön vissza |  |  |  |  | és mi lesz a pandákkal?? |

### Erőforrásokkal kapcsolatos követelmények

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

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

### Átadással kapcsolatos követelmények

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

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

### Egyéb nem funkcionális követelmények

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

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

## 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!]

|  |  |
| --- | --- |
| elkap | orángután elkap egy szabadon kóborló pandát |
| megfog | a panda mancsát valaki fogja, ekkor a panda követi a magfogót |

## 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 | 2 óra | Győrik  Szonda  Tatai | Elkészítjük a GitHubot, a doksi- és verziókezelésről beszélünk |
| 2010.03.23. 23:00 | 5 óra | Németh | Tevékenység: Németh implementálja a *Kukac* osztály *eszik* és *maszik* metódusát. |
| … | … | … | … |