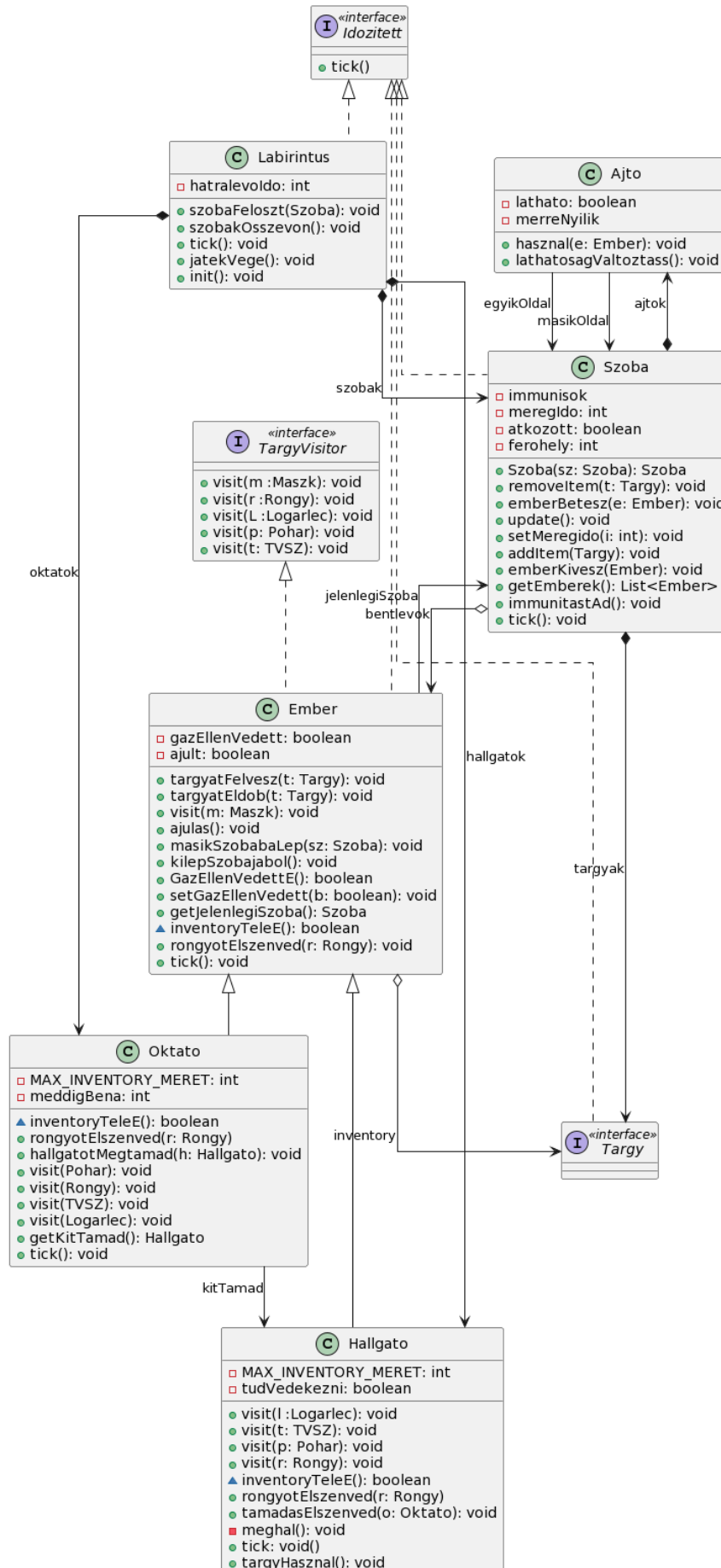
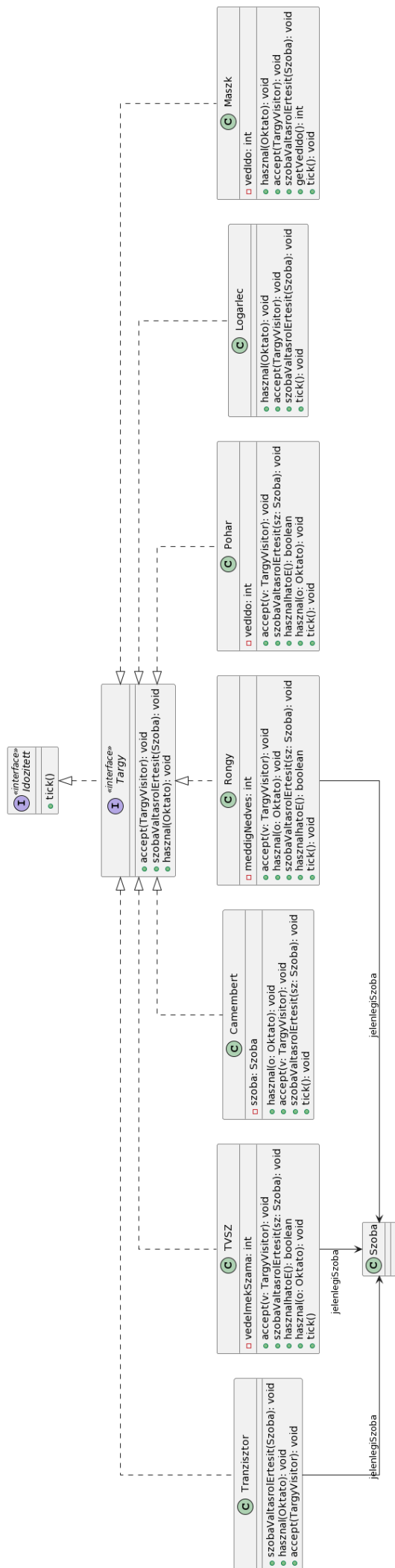


5. Szkeleton tervezése

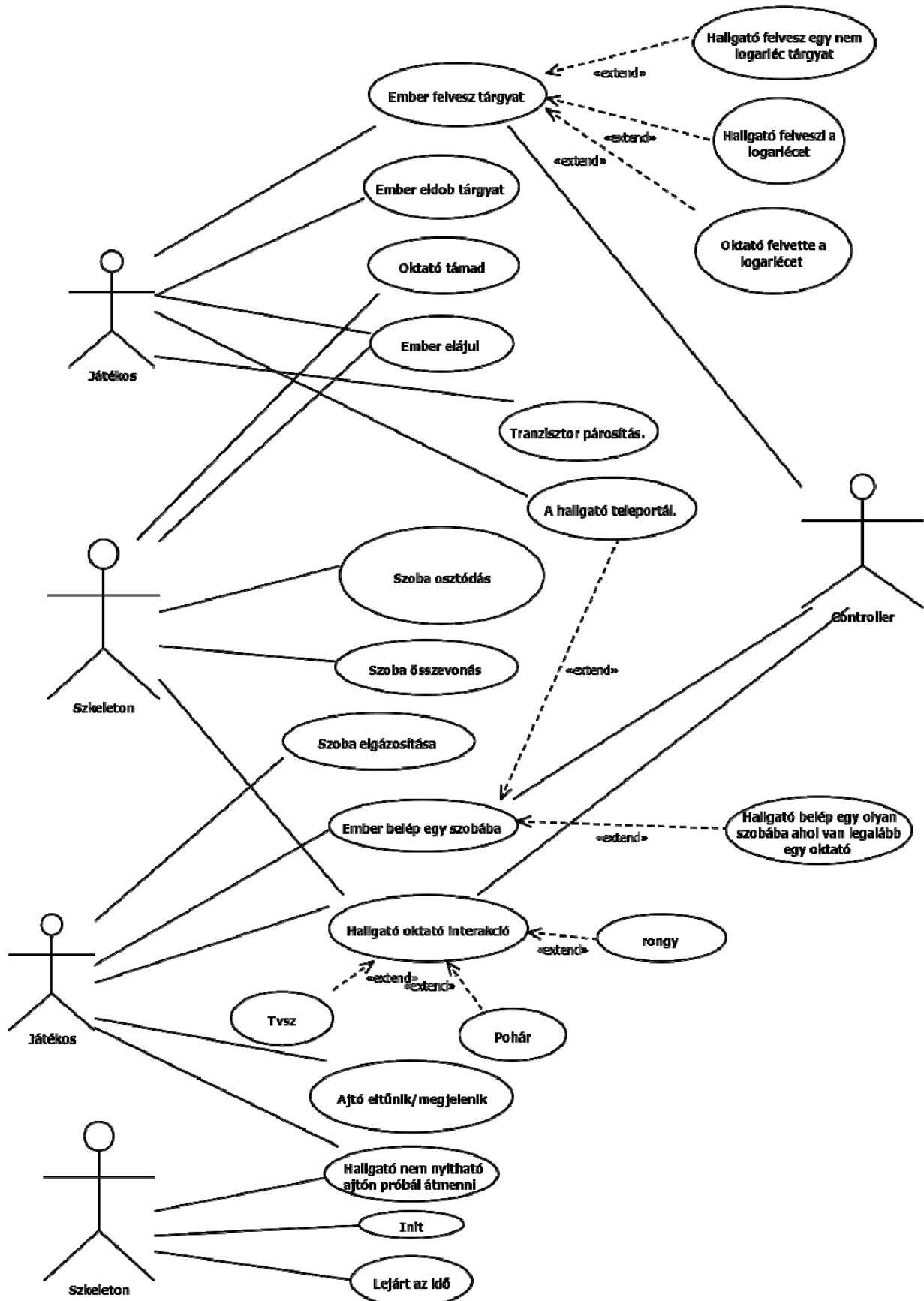
5.0 Javítások





5.1 A szkeleton modell valóságos use-case-ei

UC | 5.1.1 Use-case diagram



5.2 Use-case leírások

Use-case neve	Ember felvesz tárgyat
Rövid leírás	Ember megpróbál felvenni egy tárgyat, de lehet tele van az inventoryja
Aktorok	Játékos / Controller
Forgatókönyv	Az ember egy szobában van, amelyben van legalább egy tárgy amit fel szeretne venni, de nem biztos, hogy az elfér nála
Kommunikációs diagram	EmberFelvesz

Use-case neve	Ember eldob tárgyat
Rövid leírás	Ember eldob egy tárgyat
Aktorok	Játékos / Controller
Forgatókönyv	Az ember egy szobában van és eldob egy tárgyat, ami az inventory-ból a szobába kerül
Kommunikációs diagram	EmberEldob

Use-case neve	Oktató támad
Rövid leírás	Oktató megtámadja a hallgatót
Aktorok	Játékos, Kontroller, Szkeleton
Forgatókönyv	A hallgató úgy lép be egy szobába, hogy van ott egy vagy több oktató, azt oktató megtámadja, a hallgató védekezhet, de lehet belehal
Kommunikációs diagram	OktatóTámadÉsVanVédelem, OktatóTámadasNincsVédelem

Use-case neve	Ember elájul
Rövid leírás	Ember gáz hatására elájul
Aktorok	Szkeleton
Forgatókönyv	Ember egy gáz hatására elveszti az összes nála lévő tárgyat, valamint egy időre cselekvő képtelenné válik
Kommunikációs diagram	

Use-case neve	Ájult Ember
Rövid leírás	Egy ájult Oktató/Hallgató megpróbál mozogni/tárgyat felvenni
Aktorok	Játékos, Kontroller, Szkeleton
Forgatókönyv	Egy ájult ember egy szobában van, és megpróbál átmenni egy másik szobába, de ezt nem teheti meg, valamint megpróbál felvenni egy a szobában lévő tárgyat, de ezt sem teheti, tehát ezek sikertelenek lesznek
Kommunikációs diagram	

Use-case neve	A hallgató teleportál.
Rövid leírás	Hallgató használja a tranzisztort.
Aktorok	Játékos, Szkeleton
Forgatókönyv	A hallgató birtokol egy párosított tranzisztort, melynek párja egy másik szobában a földre van lehelyezve, így használva a kézben tartott tranzisztort, a hallgató átkerül a másik szobába, a tranzisztor pedig kikapcsol.
Kommunikációs diagram	TranzisztorVanPár

Use-case neve	Tranzisztor párosítás.
Rövid leírás	A hallgató párosít két tranzisztort.
Aktorok	Játékos, Szkeleton
Forgatókönyv	A hallgató rendelkezik 2 tranzisztorral a hátizsákjában, ekkor ezt a 2-t párosítja, hogy a későbbiekben egyik letett helyzetére teleportáljon a másik bekapcsolásával.
Kommunikációs diagram	TranzisztorNincsPár

Use-case neve	Szoba osztódás
Rövid leírás	A labirintus egyik szobája kettéosztódik
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	A labirintus véletlenszerűen kiválaszt egy szobát, amiből létrehoz két újat. Az új szobák tulajdonságai meg fognak egyezni a régiével, a tárgyak és az emberek pedig véletlenszerűen szétosztásra kerülnek a két szoba között.
Kommunikációs diagram	

Use-case neve	Szoba összevonás
Rövid leírás	A labirintus két szobája egyesül
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	A labirintus véletlenszerűen kiválaszt két szobát, amikből létrehoz 1 újat. Az új szoba kapacitása meg fog egyezni az összevont szobák közül a nagyobbikével, a tárgyak mindkét szobából átkerülnek,
Kommunikációs diagram	

Use-case neve	Szoba elgázosítása
Rövid leírás	Hallgató használja a camambertet
Aktorok	Játékos, Szkeleton
Forgatókönyv	A hallgató egy dobozolt camambertet, amit egy tetszőleges szobában állva kibont, ekkor, ha már nem volt eleve gázos, a szoba adott időre mérgező gázzal telik meg.
Kommunikációs diagram	Camambert használ

Use-case neve	Ember belép egy szobába
Rövid leírás	Az ember belép egy szobába
Aktorok	Játékos / Skeleton
Forgatókönyv	Az ember átlép egy ajtón, be egy új szobába, ahol attól függően, hogy a szoba gázos-e, vagy birtokol-e maszkot, számos különböző esemény játszódhat le.
Kommunikációs diagram	SzobábaBelép

Use-case neve	Hallgató oktató interakció
Rövid leírás	A hallgató belép egy szobába ahol van legalább egy oktató
Aktorok	Játékos, Kontroller, Skeleton
Forgatókönyv	Hallgató belép egy olyan szobába, ahol tartózkodik oktató vagy oktató lép be olyan szobába, ahol van hallgató,
Kommunikációs diagram	

Use-case neve	Hallgató védekezik, rongy
Rövid leírás	Hallgató és oktató találkozik és a hallgatónak van rongya
Aktorok	Játékos, Kontroller, Skeleton
Forgatókönyv	Oktató belép egy szobába, ahol van hallgató, vagy hallgató lép be olyan szobába, ahol van oktató. A hallgatónál van még ki nem száradt rongy, ami megbénítja a szobában tartózkodó oktatókat.
Kommunikációs diagram	

Use-case neve	Hallgató védekezik,, Pohár
Rövid leírás	Hallgató és oktató találkozik és a hallgatónak van pohara
Aktorok	Játékos, Kontroller, Skeleton
Forgatókönyv	Oktató belép egy szobába, ahol van hallgató, vagy hallgató lép be olyan szobába, ahol van oktató. A hallgatónál van még aktív pohár, ami a szobában tartózkodó oktatók támadásait hatástalanítja.
Kommunikációs diagram	Védekezés, pohár és TVSZ

Use-case neve	Hallgató védekezik,, Tvsz
Rövid leírás	Hallgató és oktató találkozik és a hallgatónál van TVSZ
Aktorok	Játékos, Kontroller, Skeleton
Forgatókönyv	Oktató belép egy szobába, ahol van hallgató, vagy hallgató lép be olyan szobába, ahol van oktató. A hallgatónál van még maximum 2 alkalommal használt TVSZ, ami a szobában tartózkodó oktató támadását hatástalanítja.
Kommunikációs diagram	Védekezés, pohár és TVSZ

Use-case neve	Hallgató felvesz egy nem logarléc tárgyat
Rövid leírás	A hallgató felvesz egy tárgyat és a táskájába rakja.
Aktorok	Játékos, Szkeleton
Forgatókönyv	Egy hallgató és egy logarléctől különböző tárgy ugyanabban a szobában vannak. A hallgató felveszi a földön heverő tárgyat és a még nem teli táskájában eltárolja későbbi használat érdekében.
Kommunikációs diagram	EmberFelvesz

Use-case neve	Hallgató felveszi a logarlécet
Rövid leírás	A hallgató felvesz egy logarlécet és a táskájába rakja.
Aktorok	Játékos, Szkeleton
Forgatókönyv	Egy hallgató és a logarléc ugyanabban a szobában vannak. A hallgató felveszi a földön heverő logarlécet és a még nem teli táskájába rakja. Mivel a hallgató megszerezte a logarlécet, emiatt a játék véget ér.
Kommunikációs diagram	

Use-case neve	Hallgató eldob egy tárgyat
Rövid leírás	A hallgató eldob egy tárgyat a szobában.
Aktorok	Játékos, Szkeleton
Forgatókönyv	Egy hallgató táskájában legalább egy tárgy van. A hallgató kiveszi a táskájából a tárgyat és a szobában, a földre dobja.
Kommunikációs diagram	EmberEldob

Use-case neve	Oktató felvette a logarlécet
Rövid leírás	Az oktató felveszi a logarlécet, majd el is dobja azt
Aktorok	Kontroller, Szkeleton
Forgatókönyv	Egy oktató és a logarléc ugyanabban a szobában vannak. Az oktató felveszi a földön heverő logarlécet és az üres zsebébe rakja, viszont ezután el is dobja azt. A logarléc a szobában, a földön várja tovább a méltó hallgatót.
Kommunikációs diagram	OktatóLogarléc

Use-case neve	Oktató felvesz tárgyat, amit nem tud használni
Rövid leírás	Az oktató felvesz egy tárgyat, amit nem tud használni és a zsebébe rakja.
Aktorok	Kontroller, Szkeleton
Forgatókönyv	Egy oktató és egy tárgy, amit nem tud használni, ugyanabban a szobában vannak. Az oktató felveszi a földön heverő tárgyat és az üres zsebébe rakja, ahol a hallgatók nem érhetik el.
Kommunikációs diagram	EmberFelvesz

Use-case neve	Oktató eldob egy tárgyat
Rövid leírás	Az oktató eldob egy tárgyat a szobában.
Aktorok	Kontroller, Szkeleton
Forgatókönyv	Egy oktató zsebében egy tárgy van. Az oktató kiveszi a zsebéből a tárgyat és a szobában, a földre dobja.
Kommunikációs diagram	EmberEldob

Use-case neve	Ajtó eltűnik
Rövid leírás	A szoba egyik ajtaja eltűnik
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	A szoba értesíti a látható ajtaját hogy meg kell változtatnia a láthatóságát. Ekkor az ajtó eltűnik.
Kommunikációs diagram	Ajtó láthatósága megváltozik

Use-case neve	Ajtó megjelenik
Rövid leírás	A szoba egyik ajtaja megjelenik.
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	A szoba értesíti a láthatatlan ajtaját hogy meg kell változtatnia a láthatóságát. Ekkor az ajtó megjelenik
Kommunikációs diagram	Ajtó láthatósága megváltozik

Use-case neve	Hallgató nem nyitható ajtón próbál átmenni
Rövid leírás	A hallgató megpróbál egy olyan ajtón átmenni, amit abba az irányba nem tud használni
Aktorok	Játékos, Szkeleton
Forgatókönyv	A hallgató megpróbál átmenni a nem nyitható ajtón, de ez nem fog sikerülni neki, ugyanabban a szobában marad.
Kommunikációs diagram	

Use-case neve	Init
Rövid leírás	Létrejön a labirintus
Aktorok	Skeleton, Játékos
Forgatókönyv	A játékos inputjára, létrejönnek a szobák, tárgyak, ajtók, oktatók
Kommunikációs diagram	init

Use-case neve	Lejárt az idő
Rövid leírás	Lejár a hallgatók ideje és nem szerezték meg még a logarléceket
Aktorok	Skeleton
Forgatókönyv	Az idő lejár, és egyik Hallgató se tudta megszerezni a logarléceket, illetve van még a labirintusban legalább egy Hallgató, aki nem bukott ki.
Kommunikációs diagram	

5.3 A szkeleton kezelői felületének terve, dialógusok

A szkeleton még nem implementál grafikus kijelzést, így a felhasználó a konzolon keresztül irányíthatja a játékot. Indításkor számozva megjelennek a teszt use-casek, amit a megfelelő szám beírásával ér el a felhasználó. A kiválasztás után a következőképpen írja ki a történéseket:

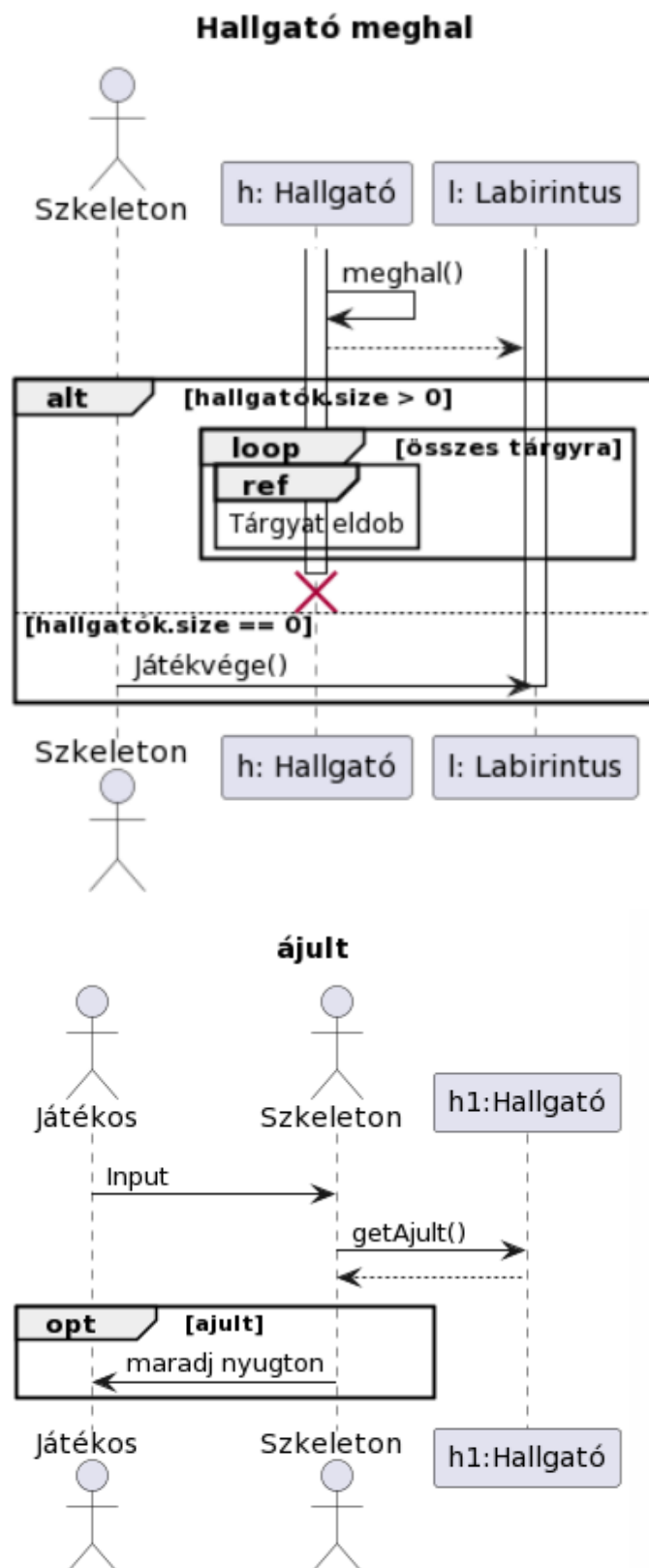
- [objektum] [meghívott függvény] [eredmény]

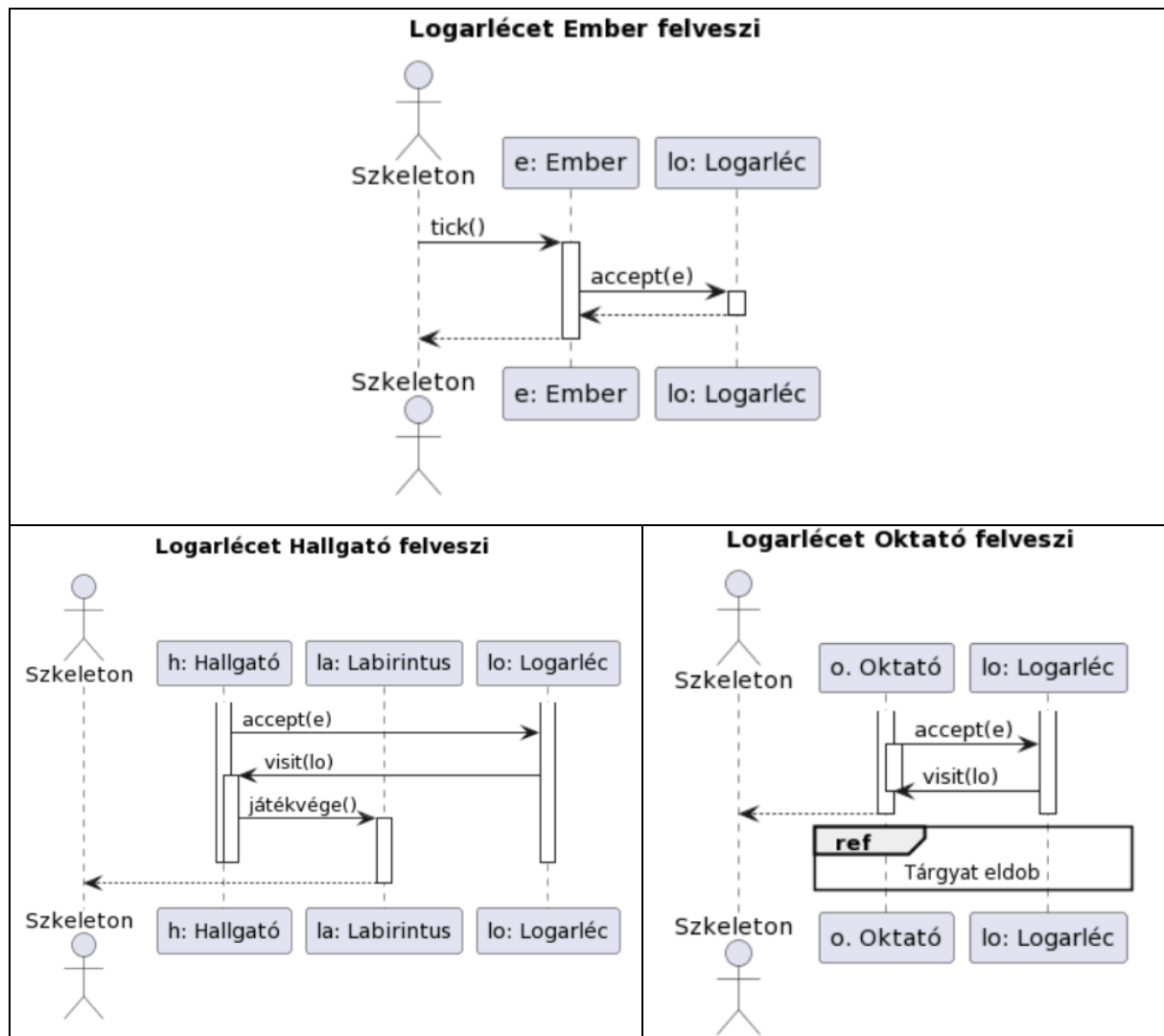
Ha felhasználói bemenetre vár, akkor szól a felhasználónak és bekéri a választ:

- [döntés] [lehetséges válasz1,...lehetséges válaszN]

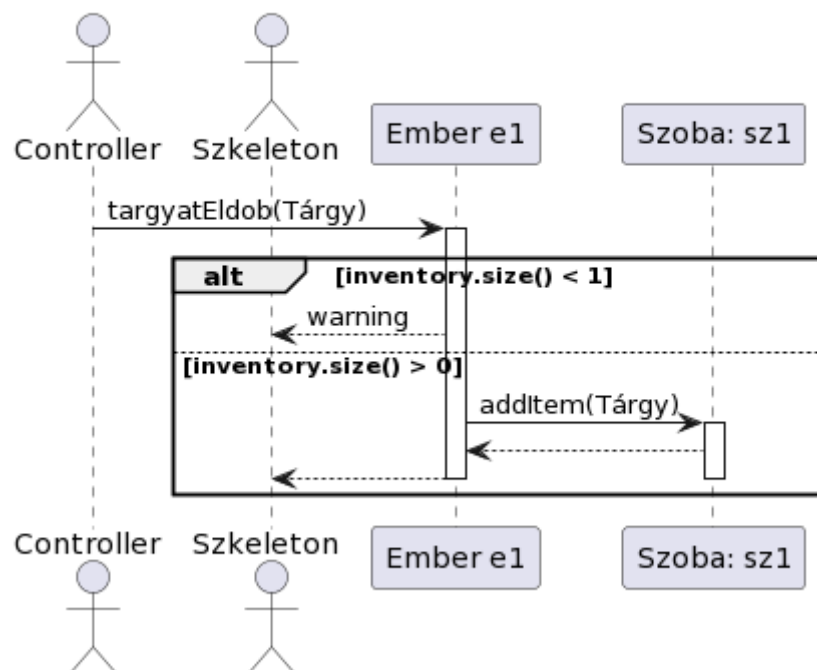
Ekkor a felhasználónak be kell gépelnie egy választ a felsoroltak közül.

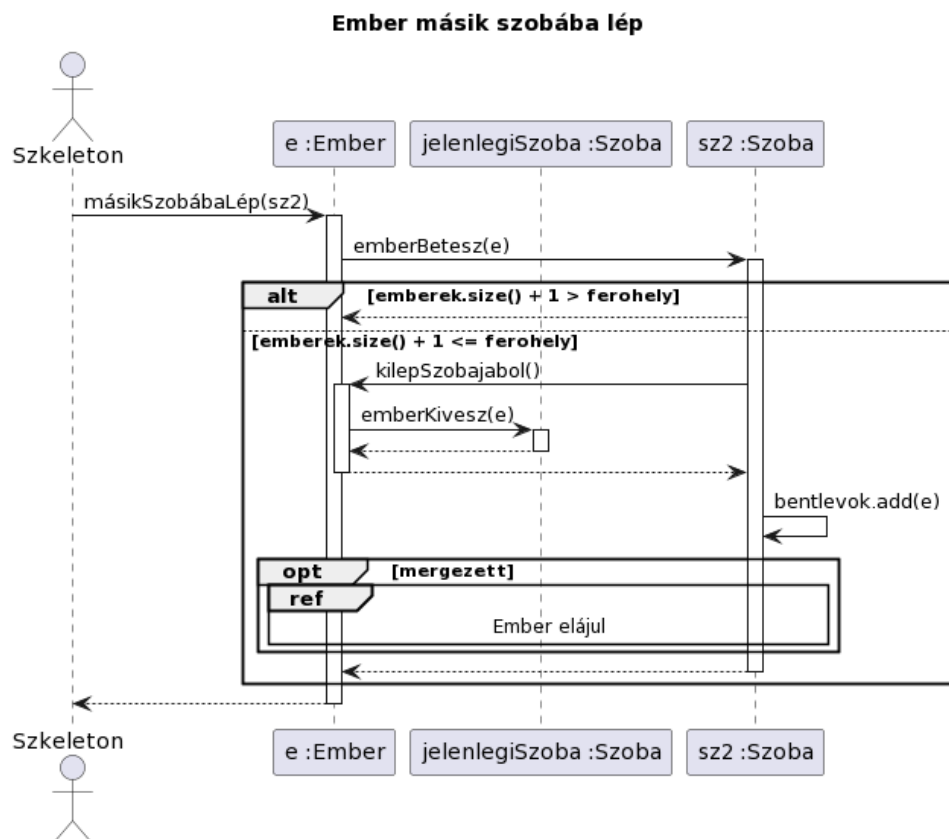
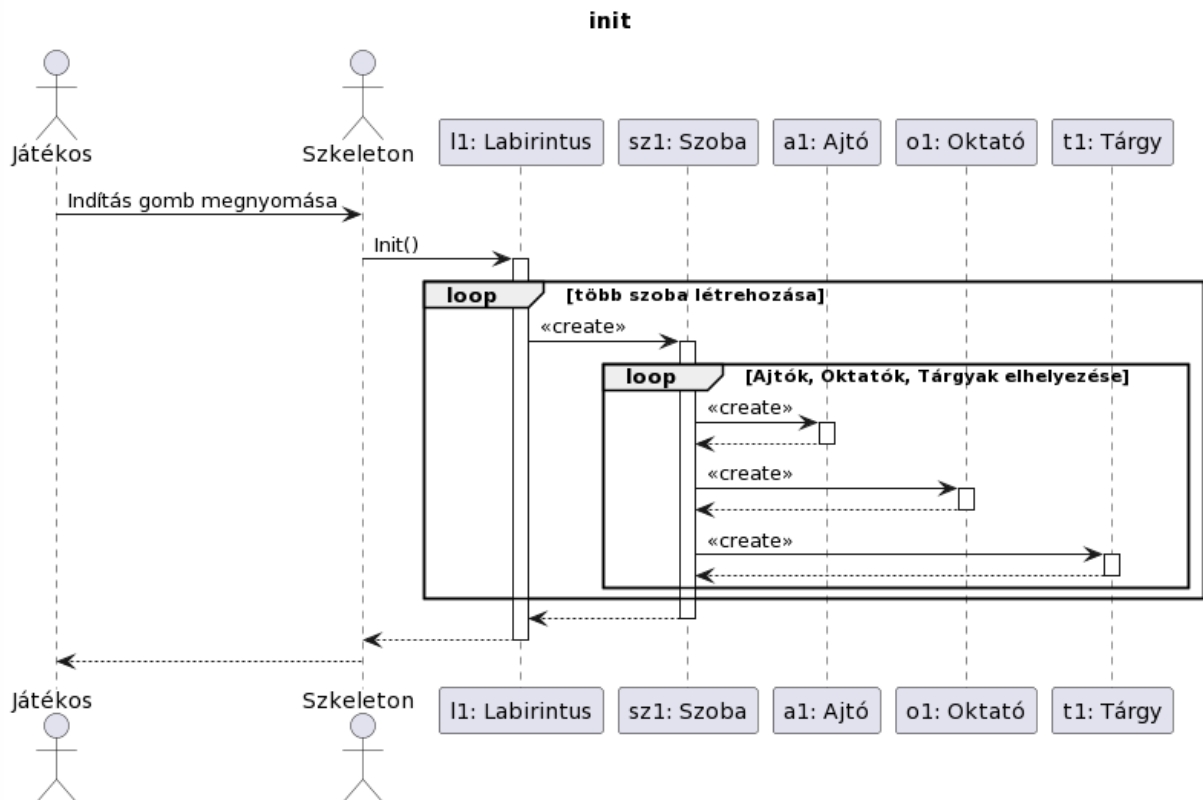
5.4 Szekvencia diagramok a belső működésre



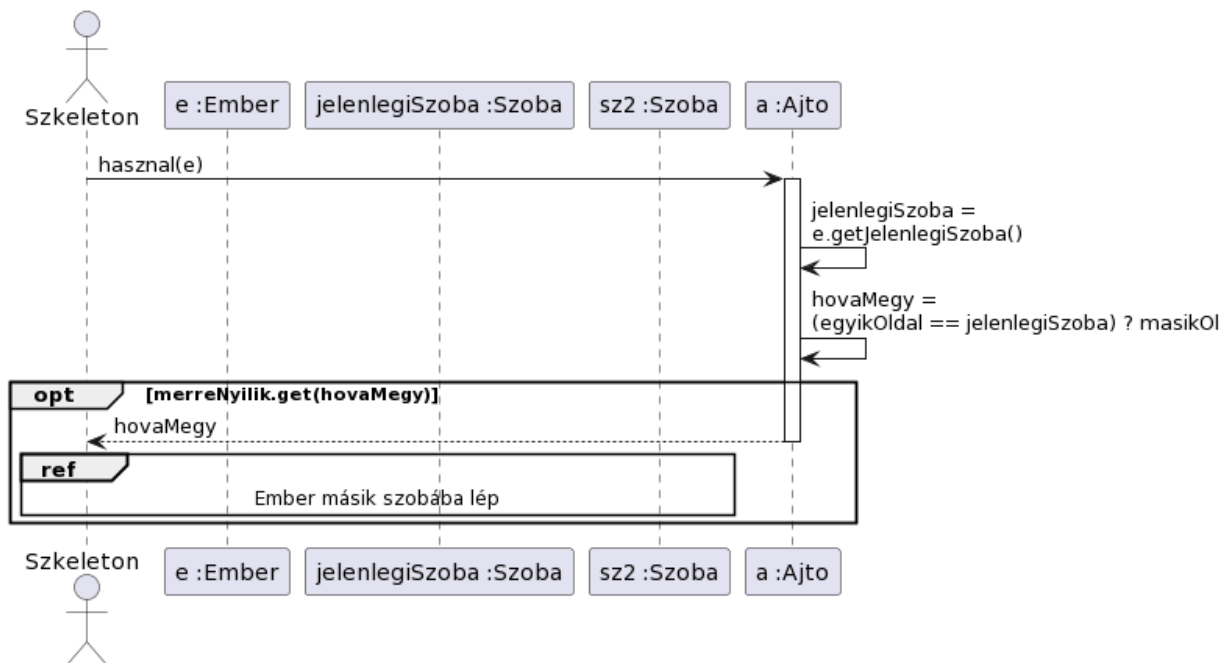


Tárgy eldobás

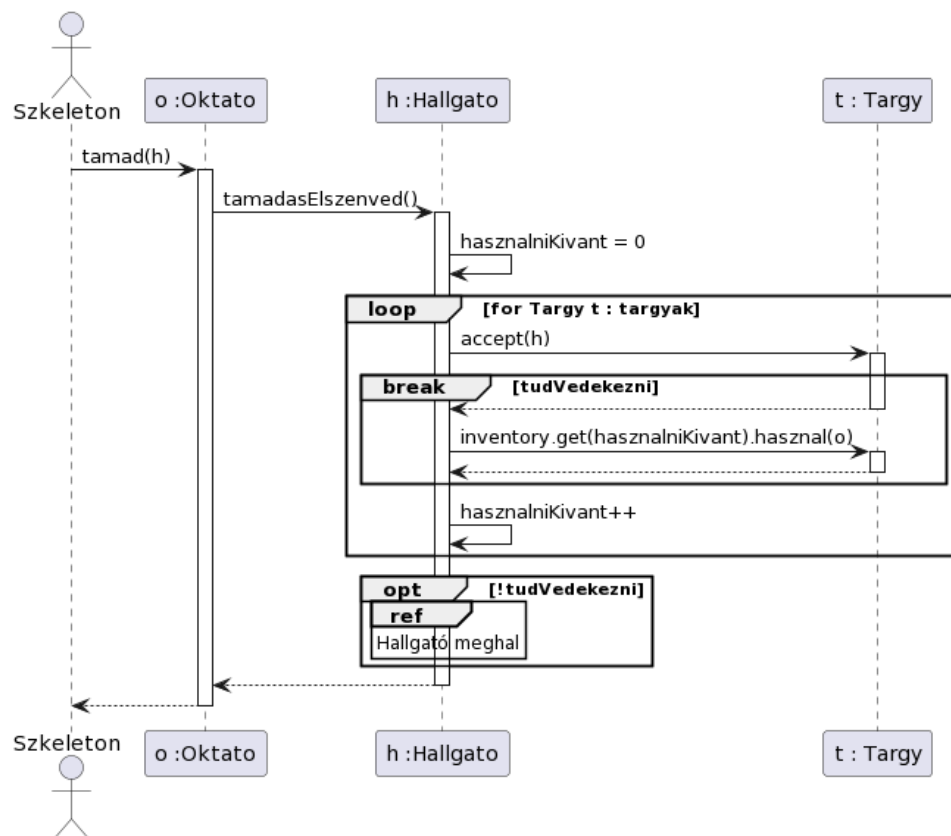


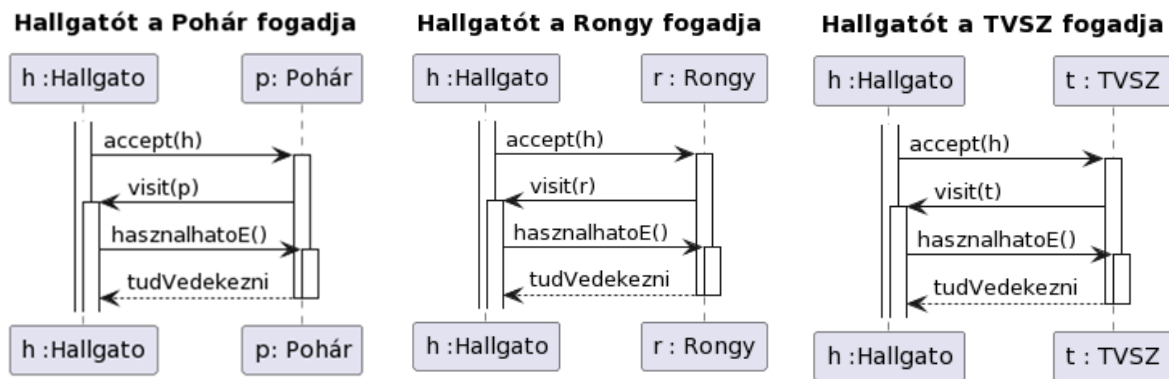


Ajtó használat

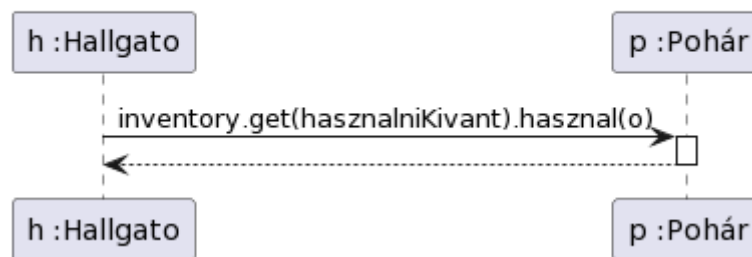


Oktató megtámadja a hallgatót

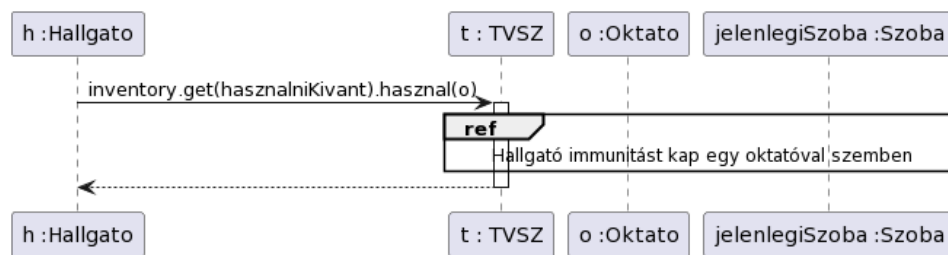




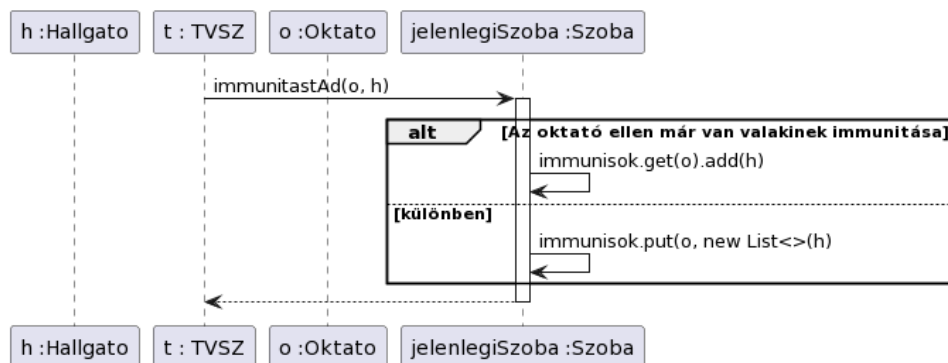
Hallgató a Poharat használja védekezésre

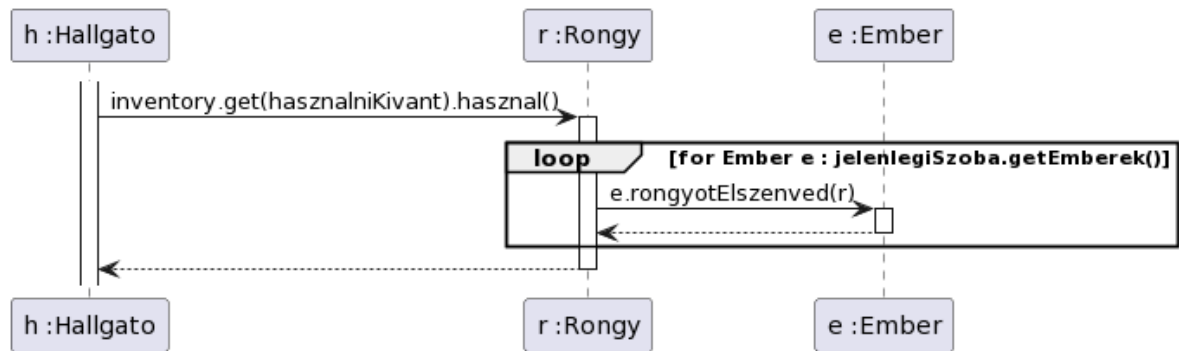
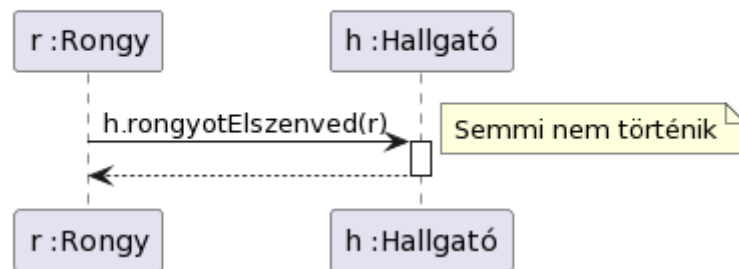
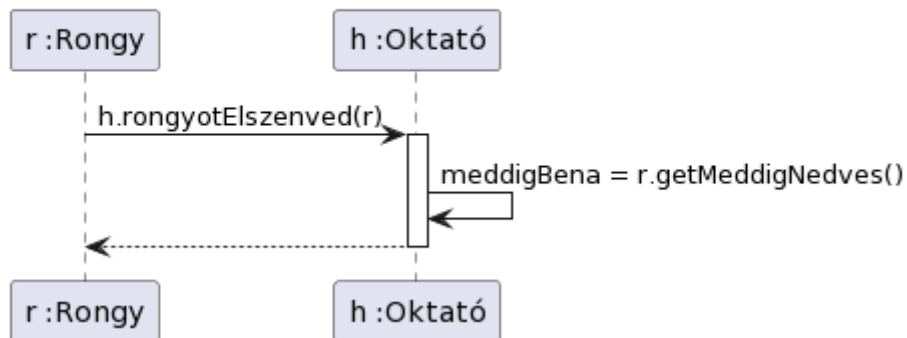


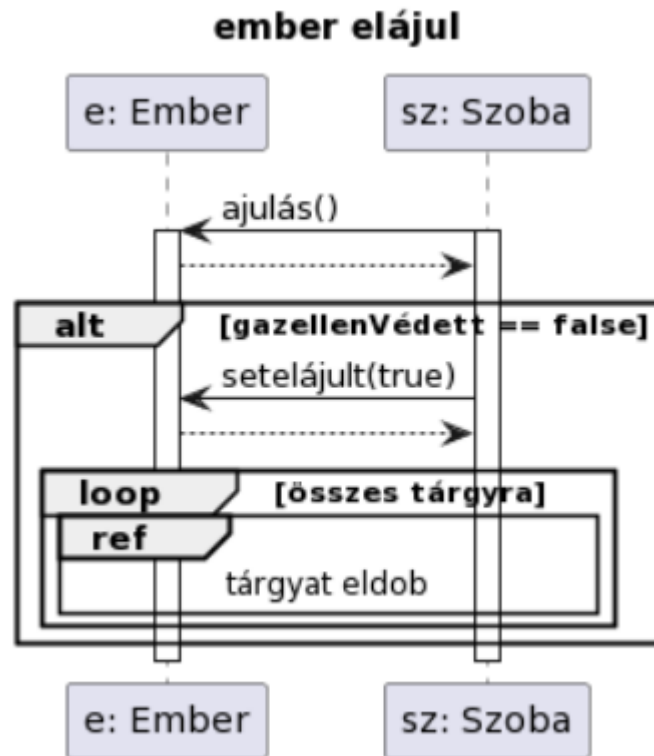
Hallgató a TVSZ-t használja védekezésre



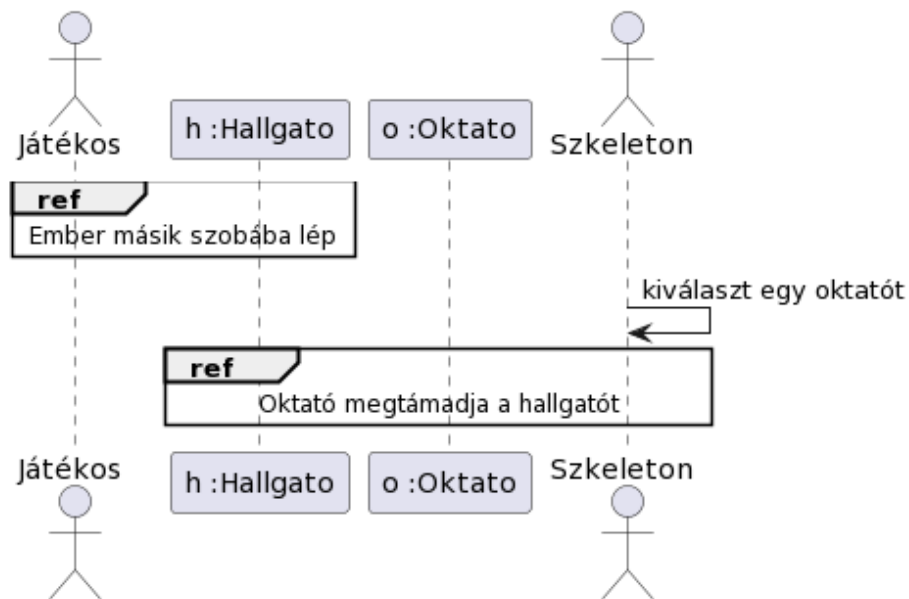
Hallgató immunitást kap egy oktatóval szemben



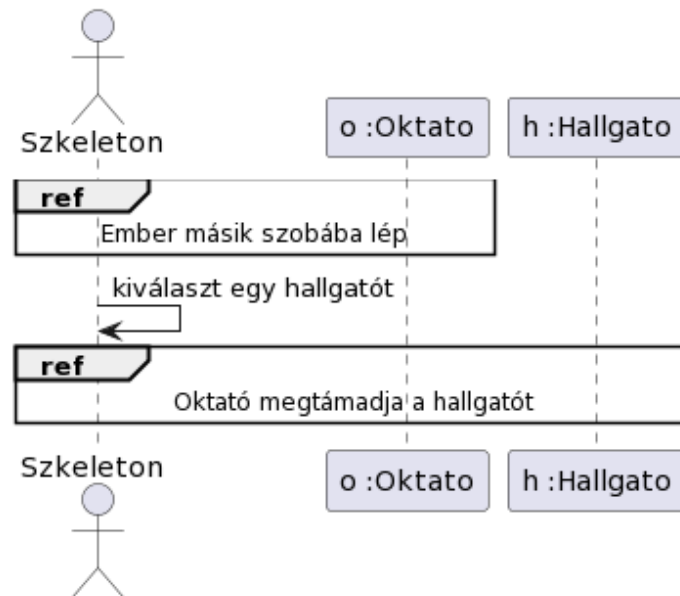
Hallgató a Rongyot használja védekezésre**Hallgató elszenvedi a Rongy általi védekezést****Oktató elszenvedi a Rongy általi védekezést**



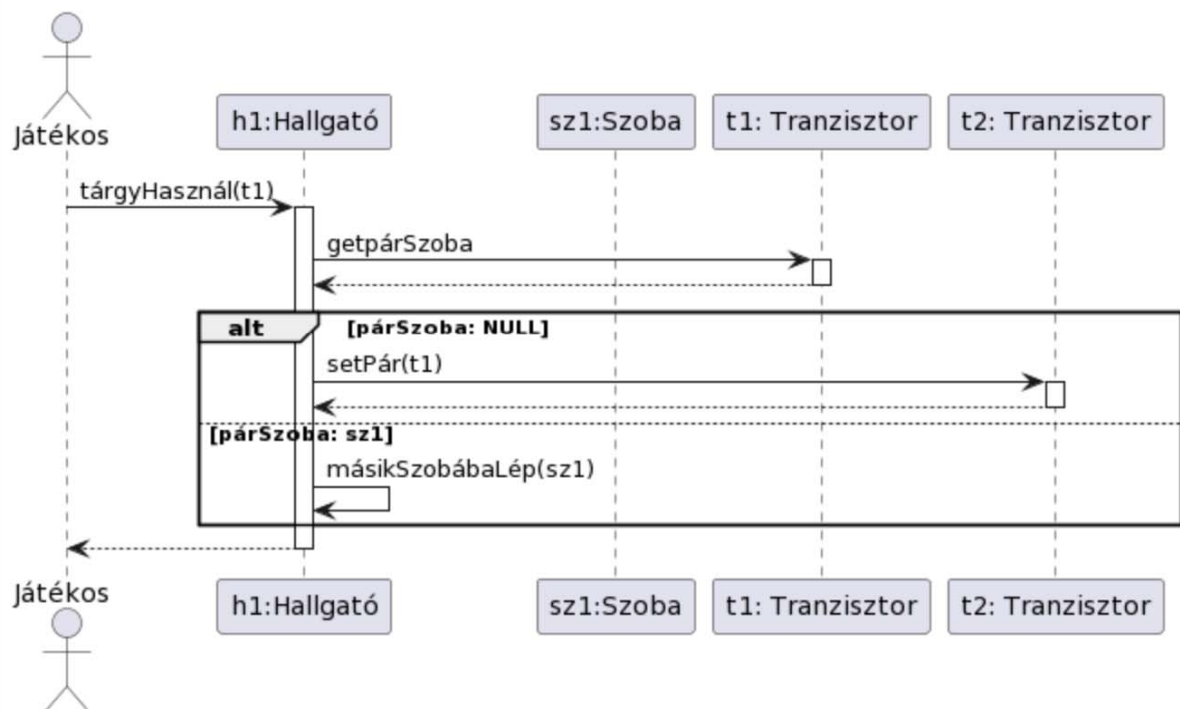
Hallgató belép egy szobába ahol van legalább egy oktató

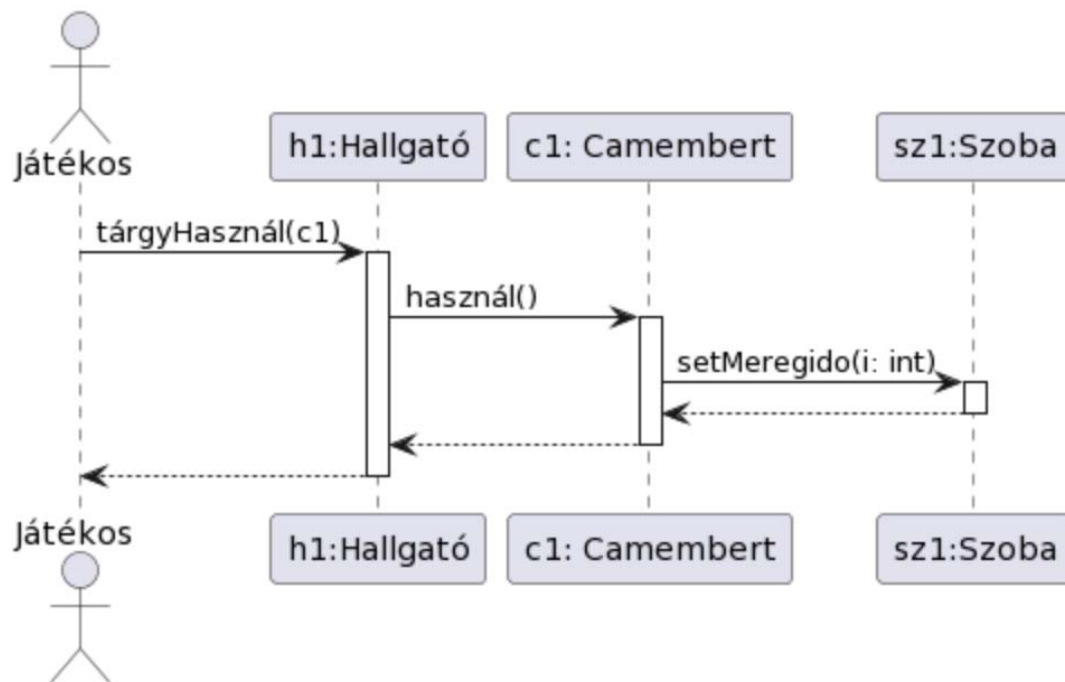
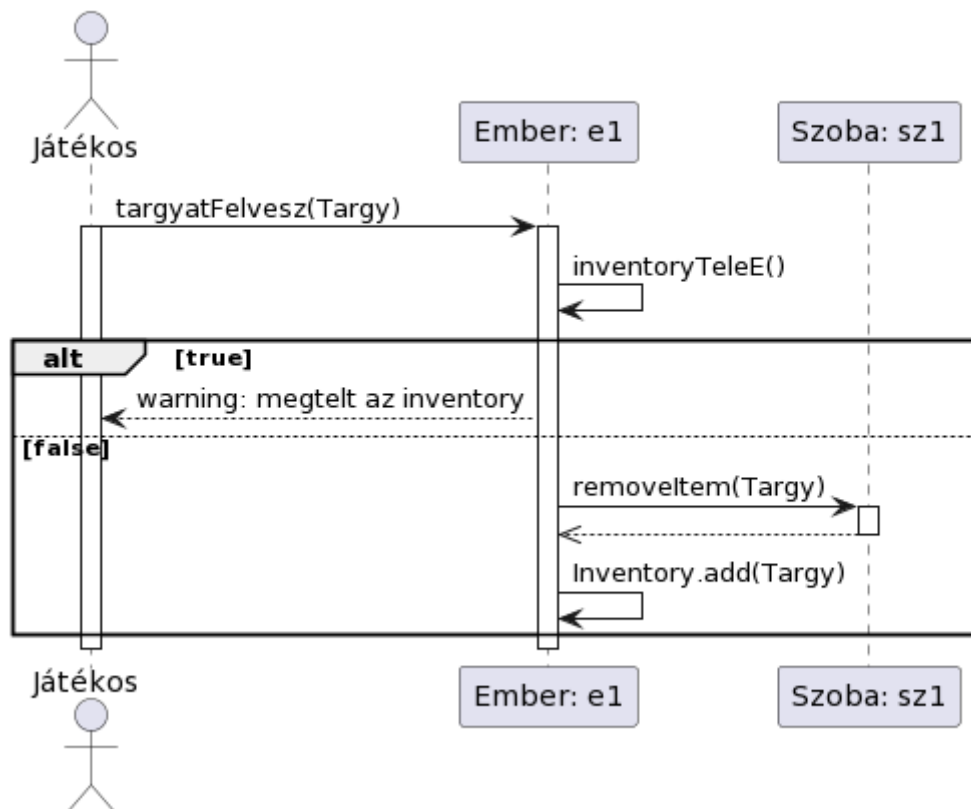


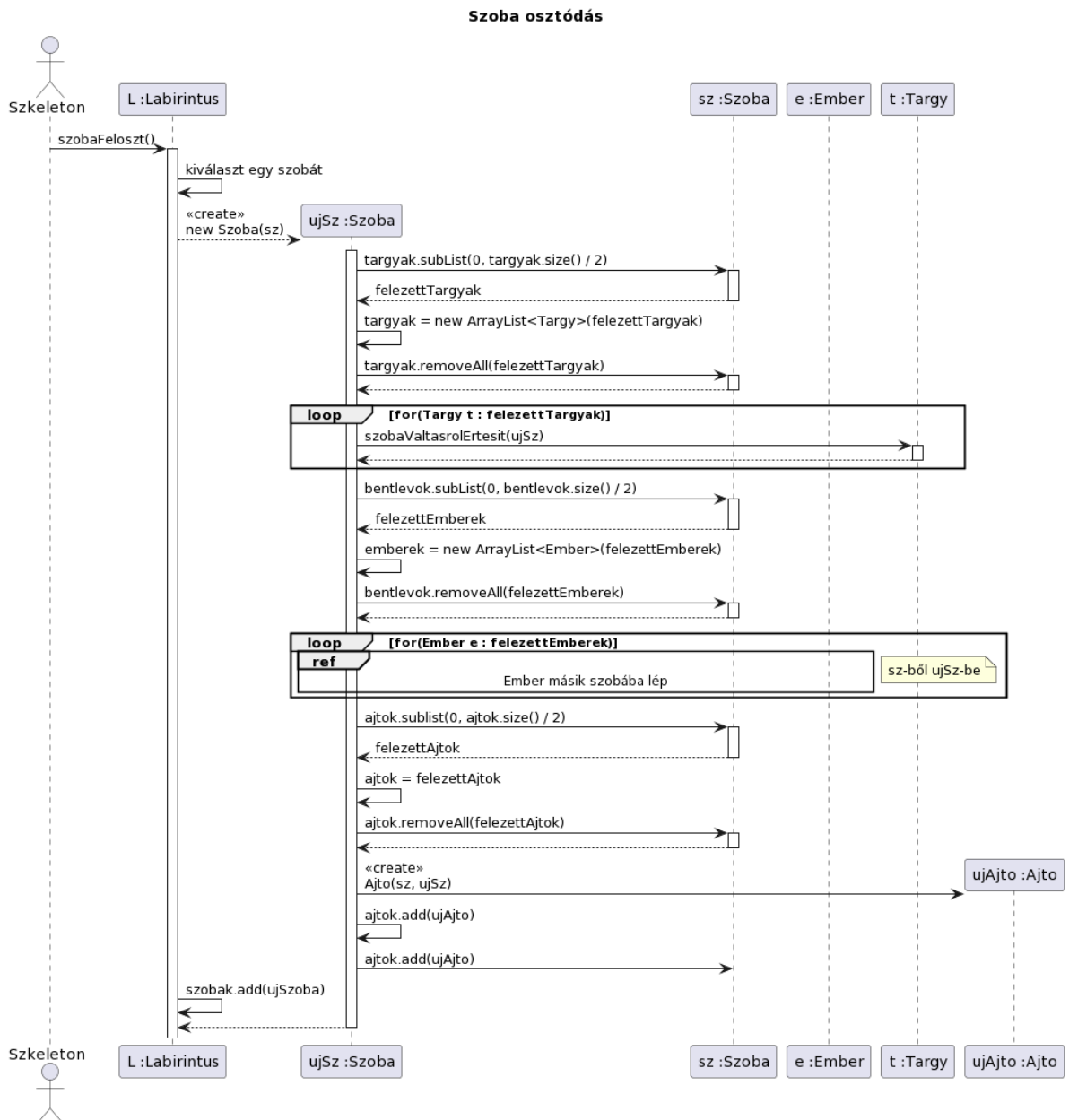
Oktató belép egy szobába ahol van legalább egy hallgató

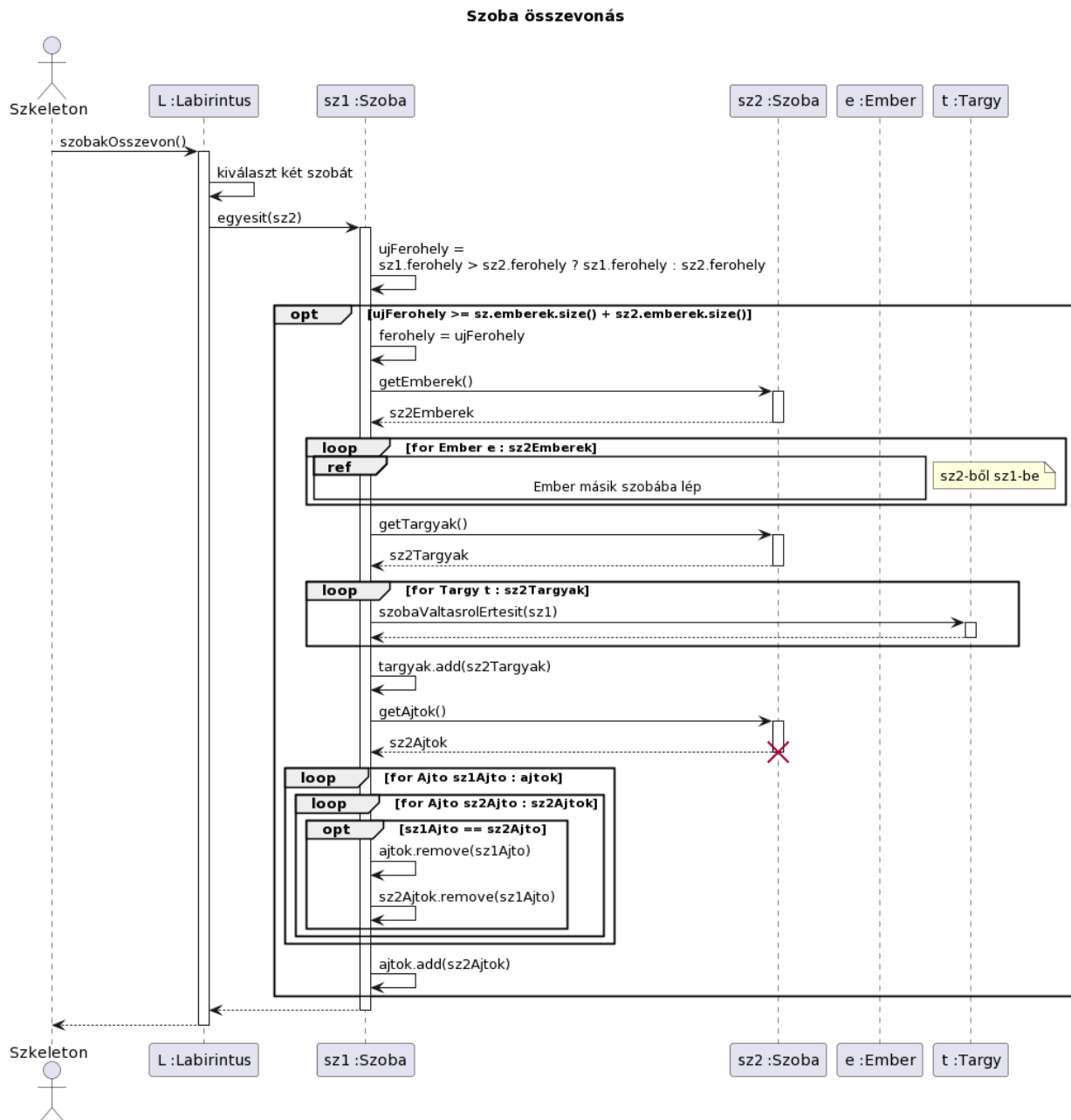


tranzisztor használ

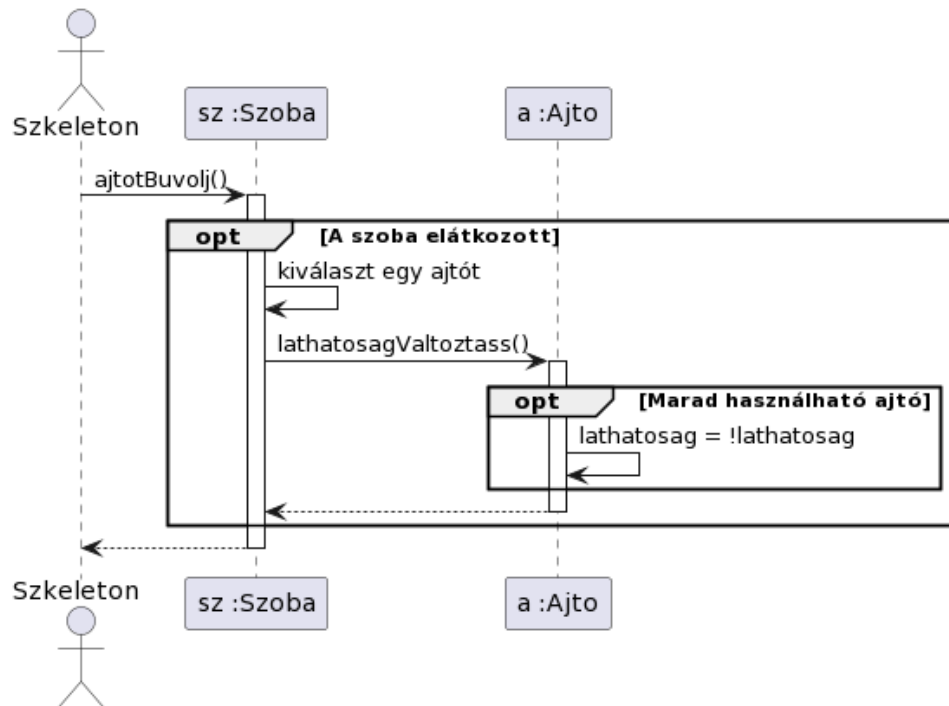


camembert használ**tárgy felvétel**

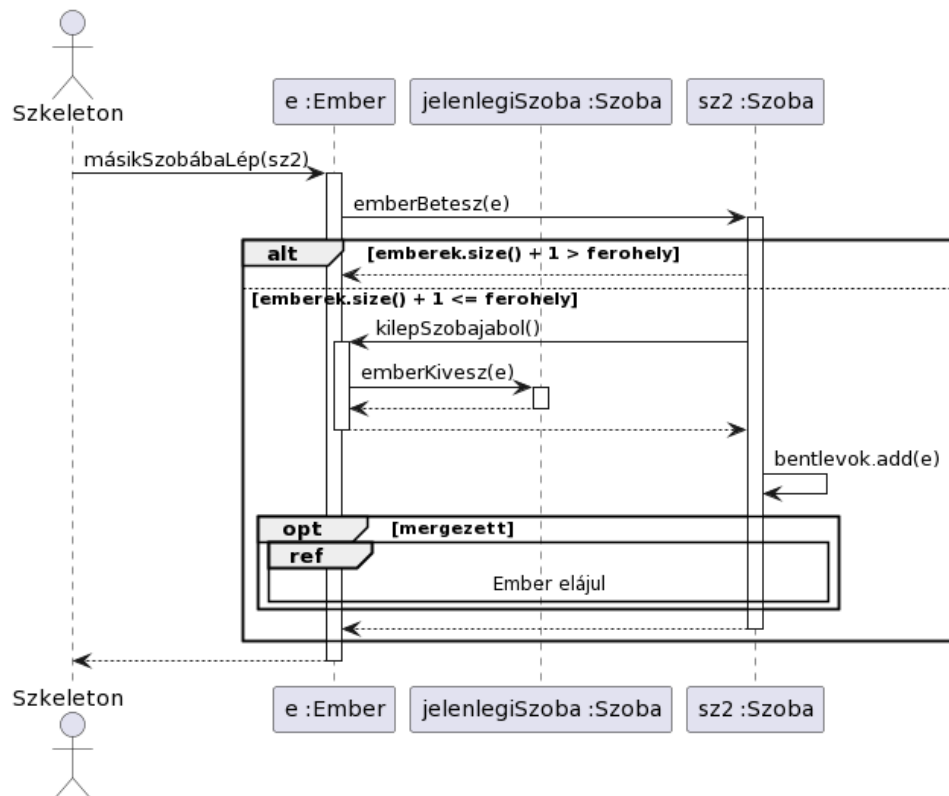


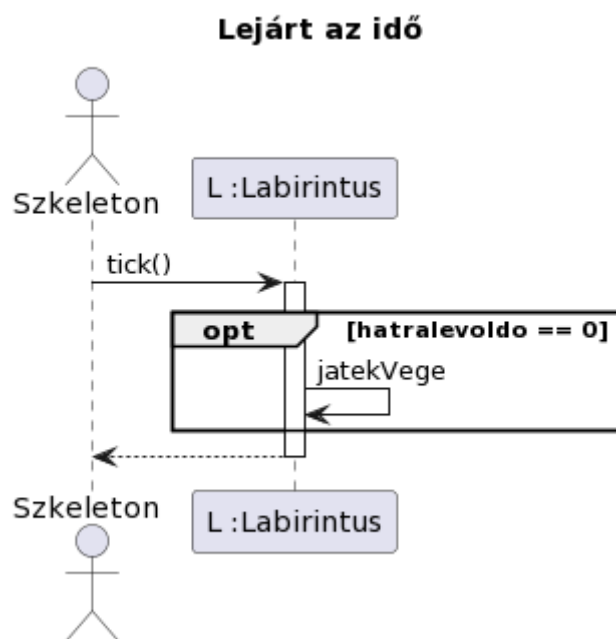


Ajtó láthatósága megváltozik

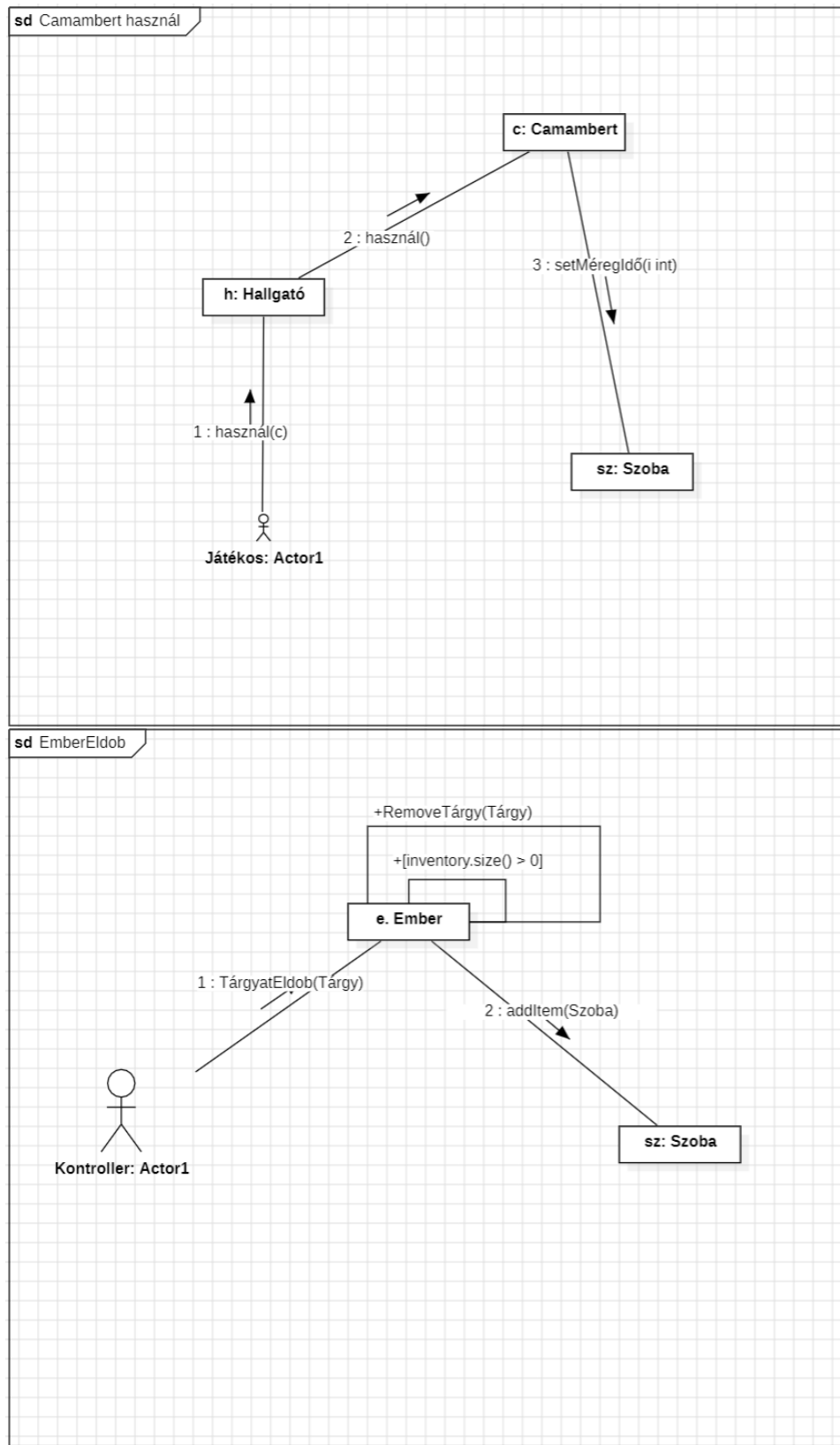


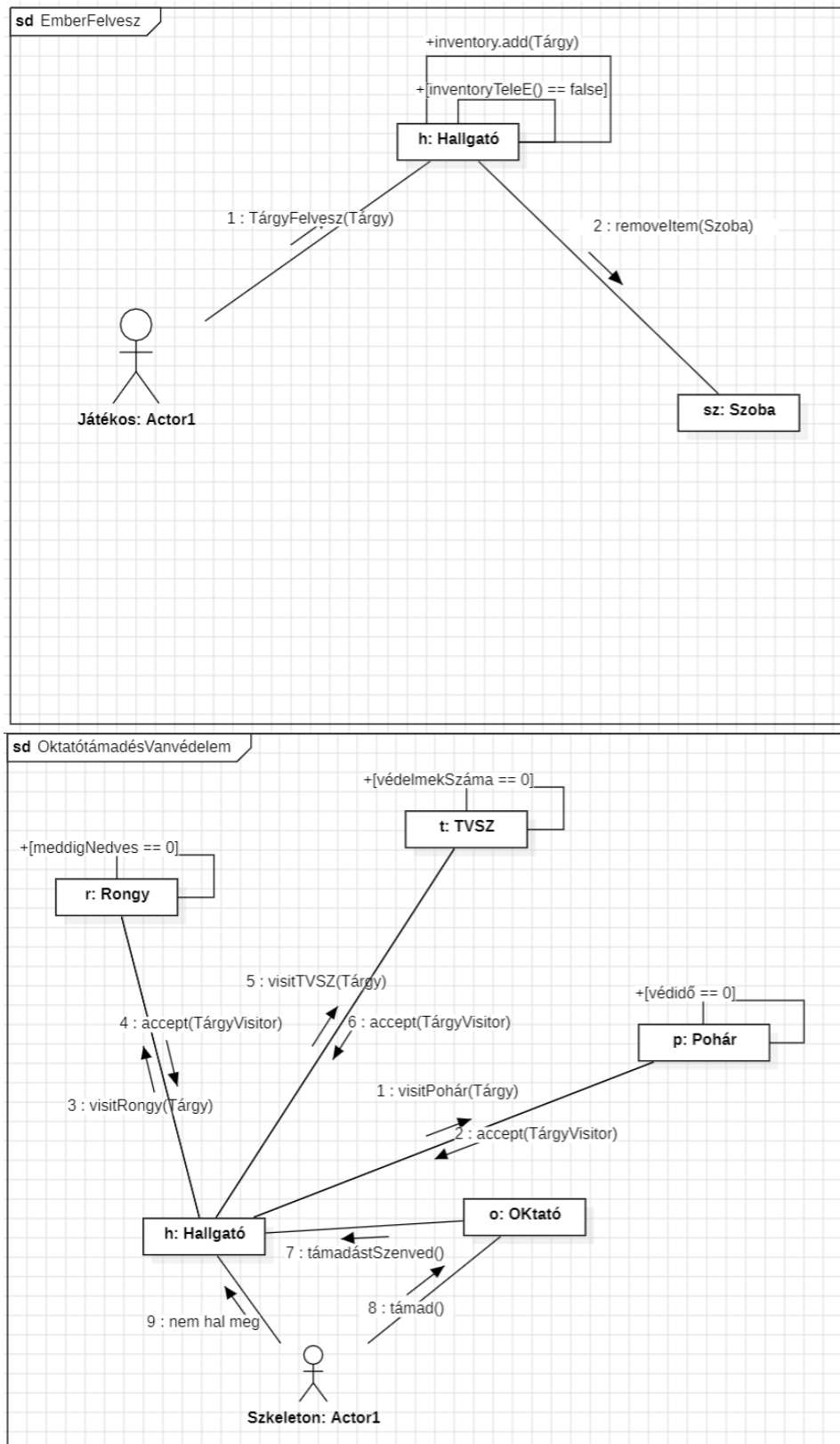
Ember másik szobába lép

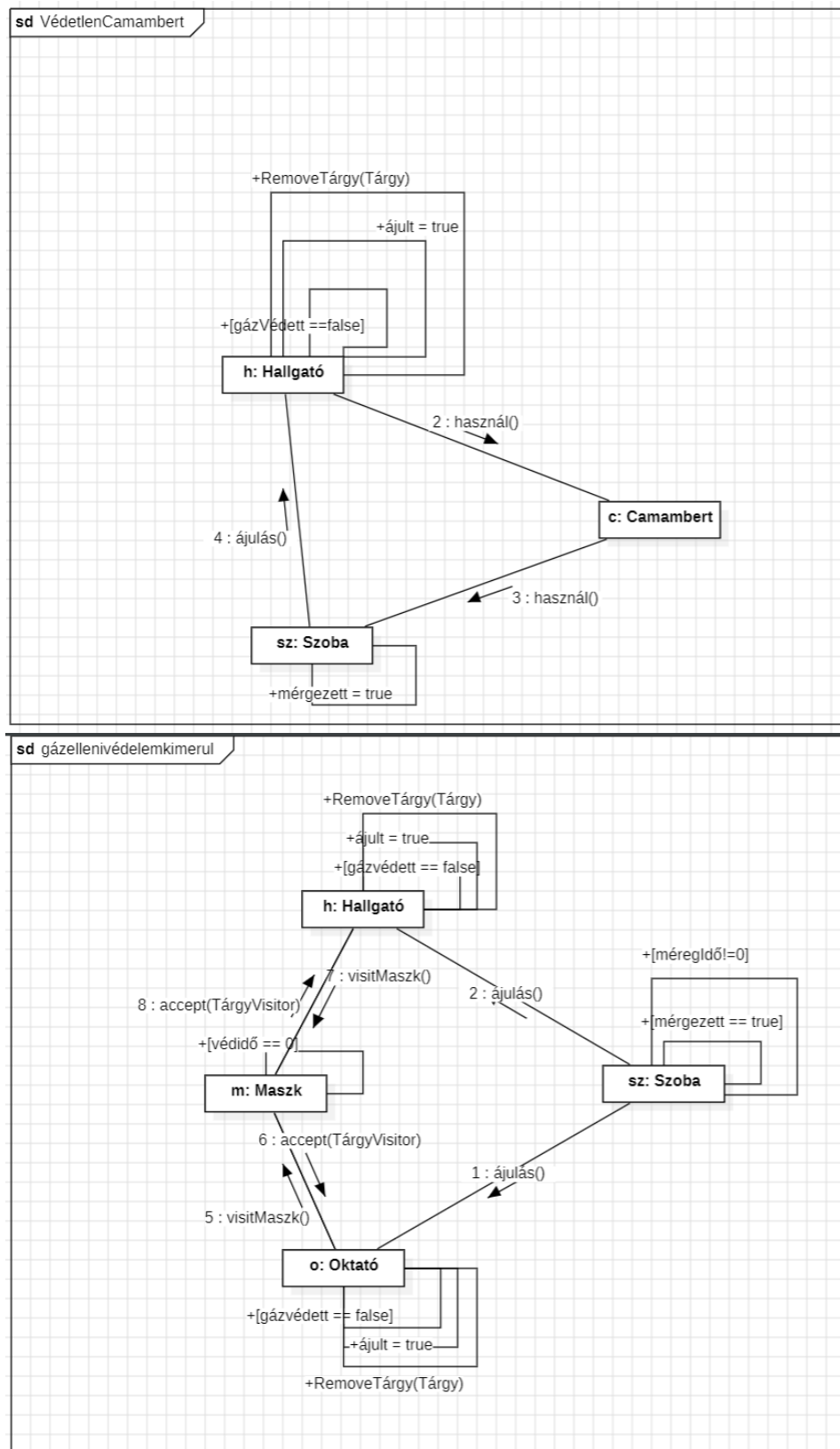


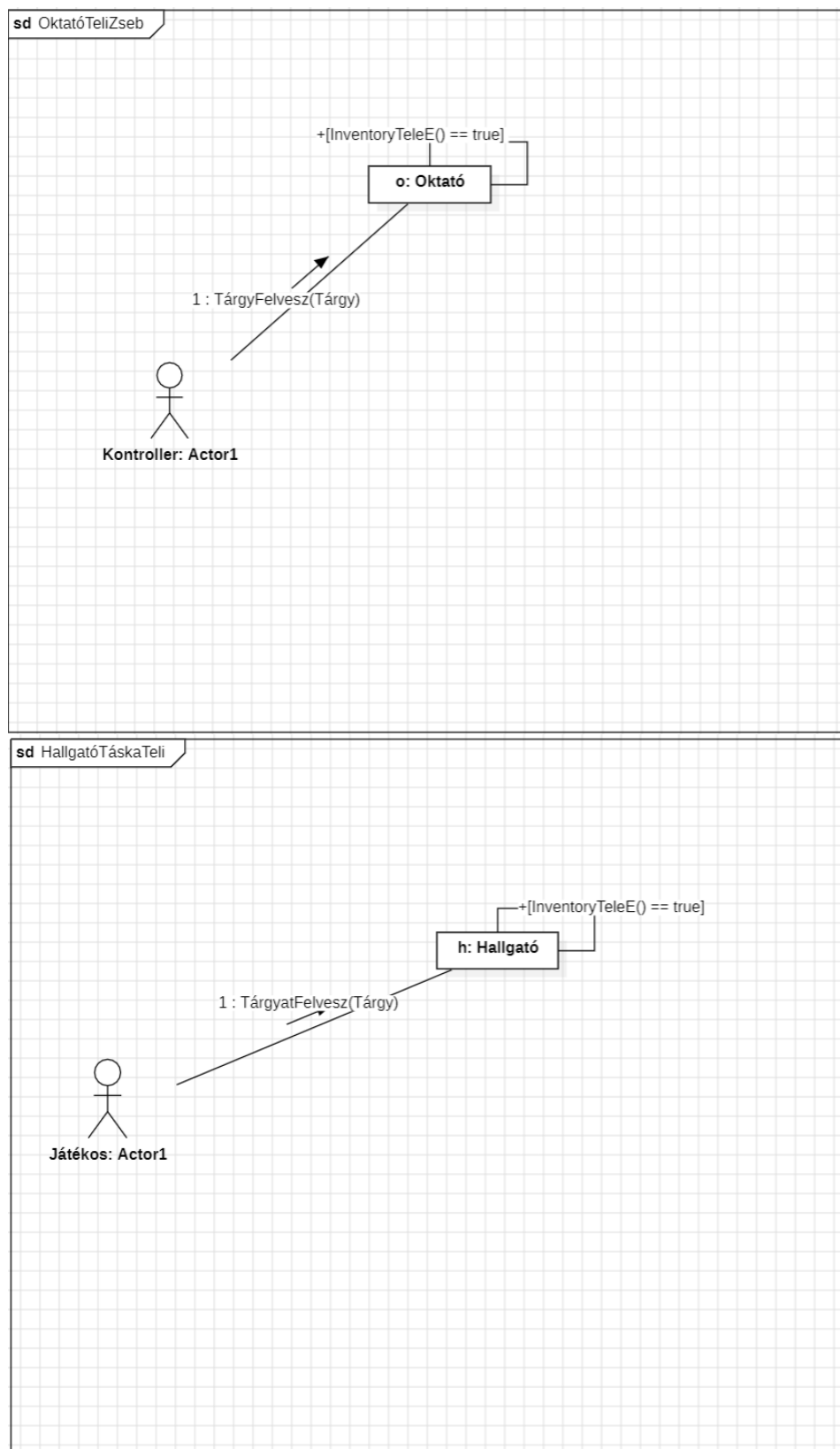


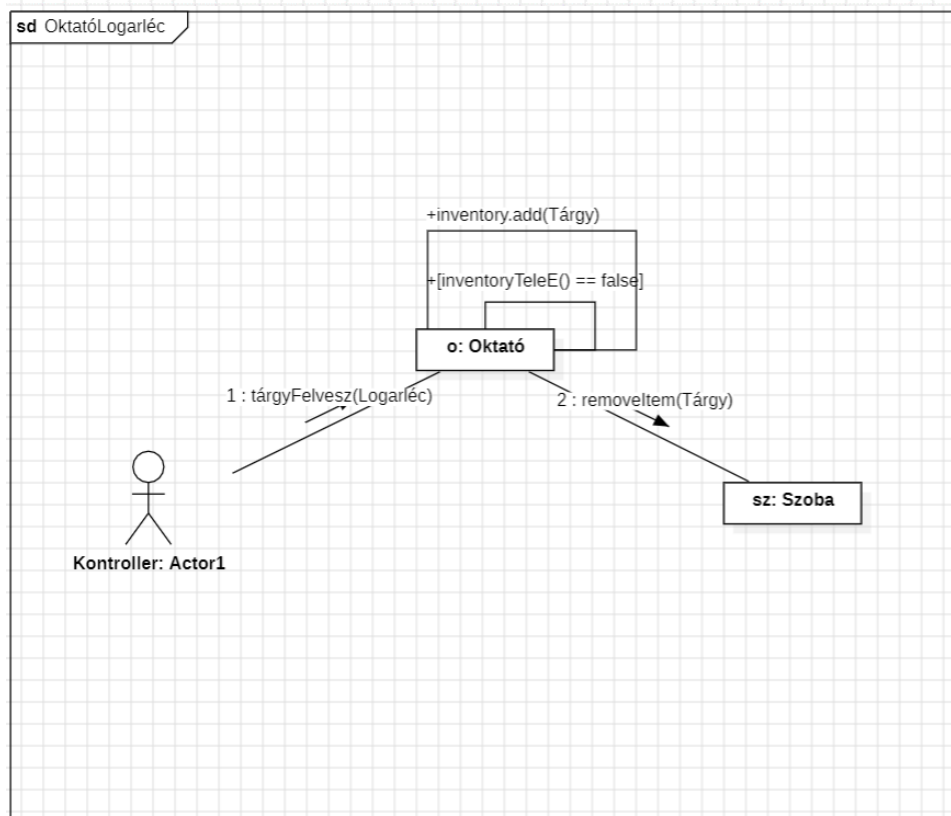
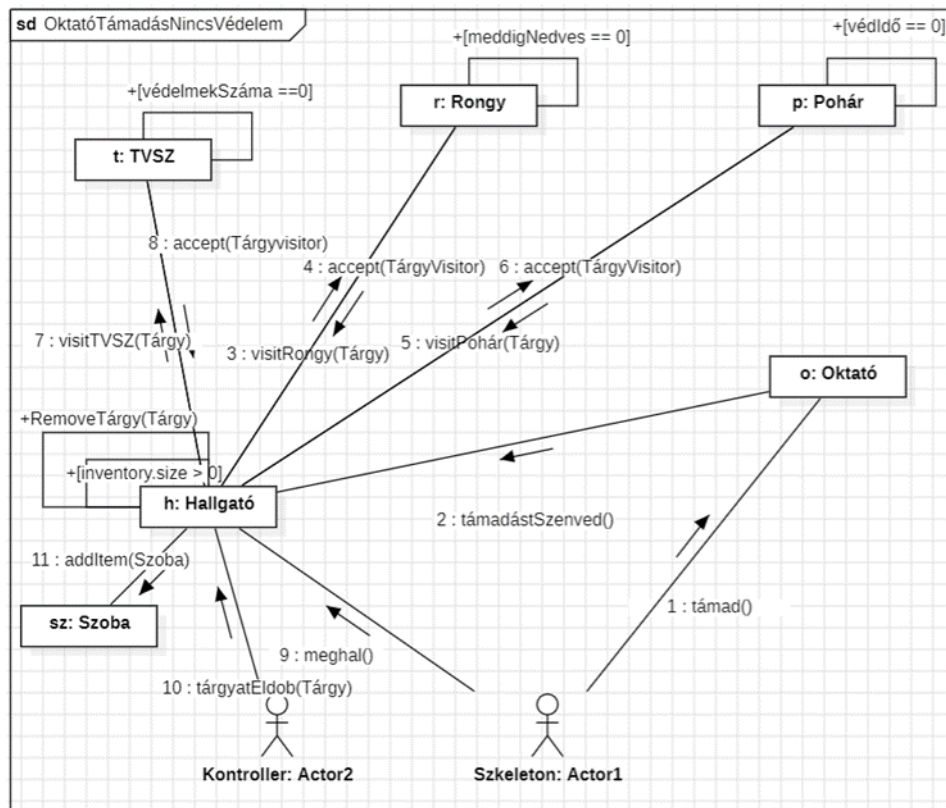
5.5 Kommunikációs diagramok

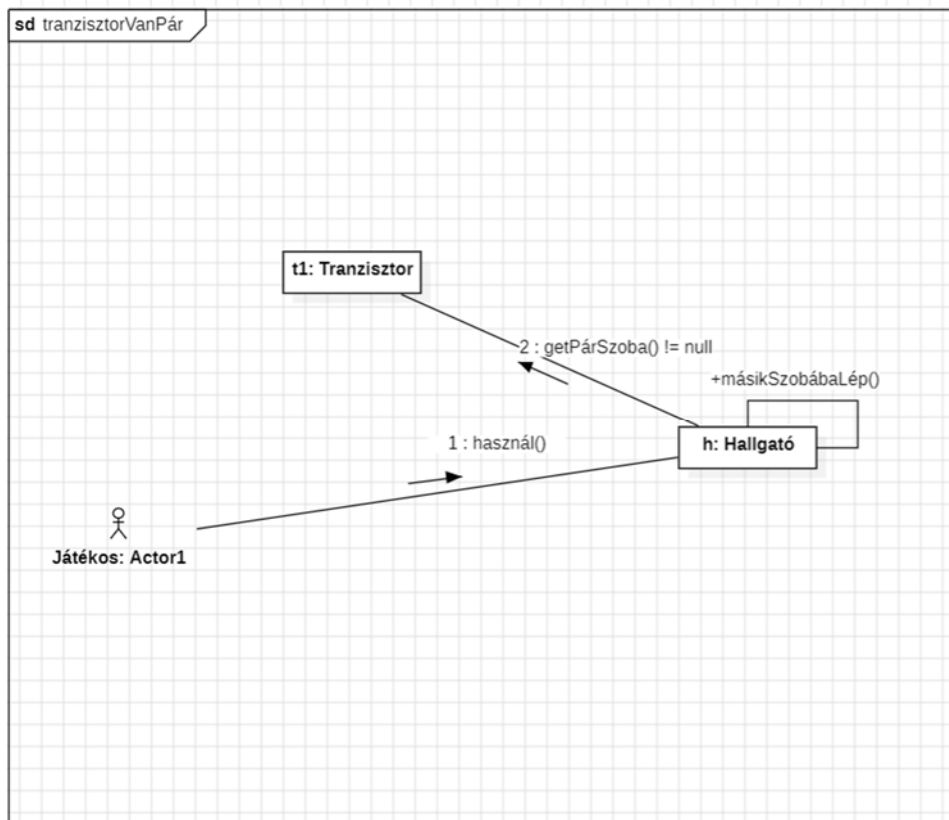
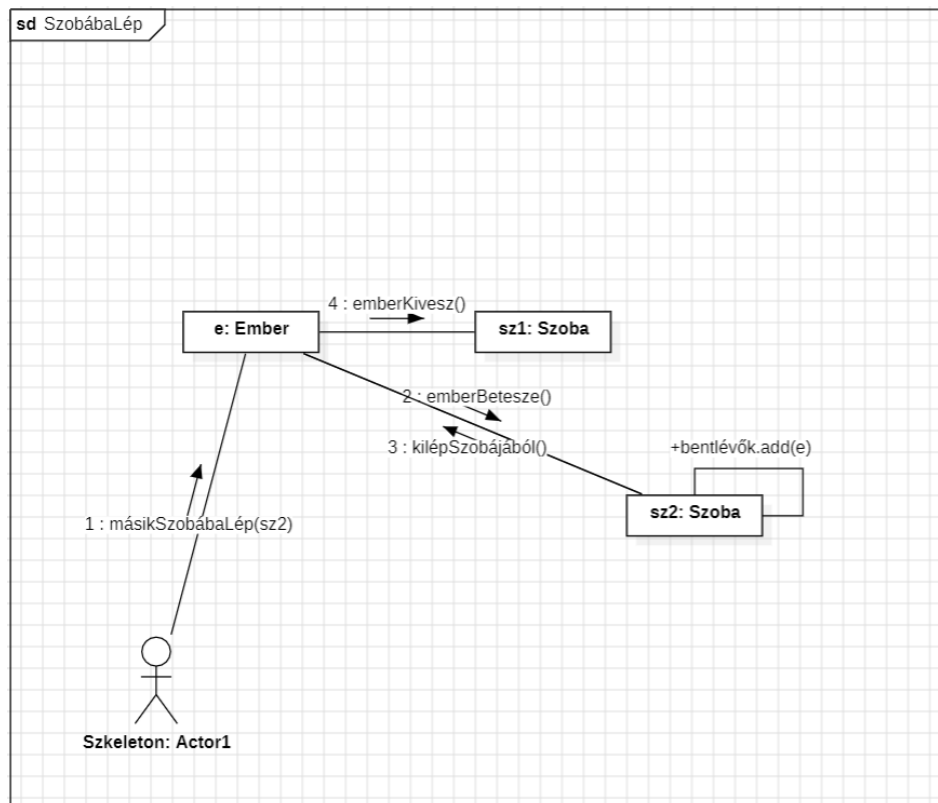


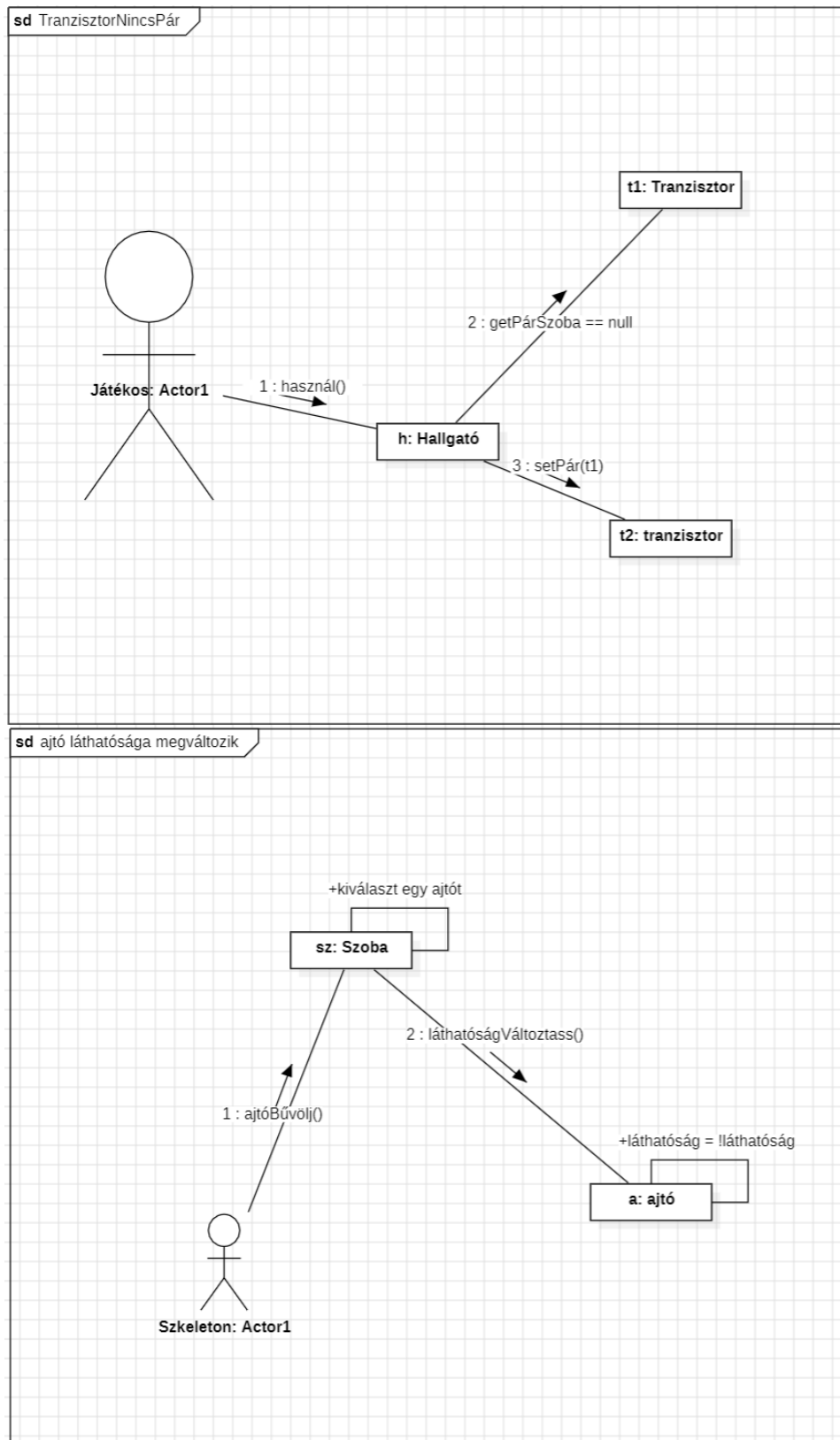


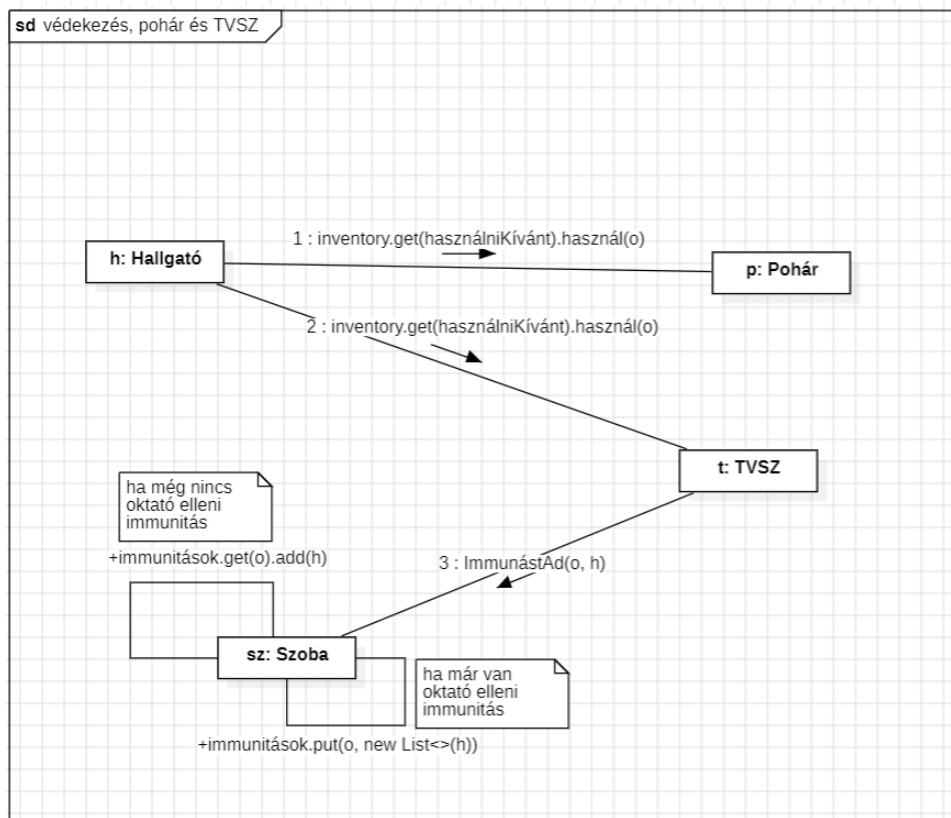
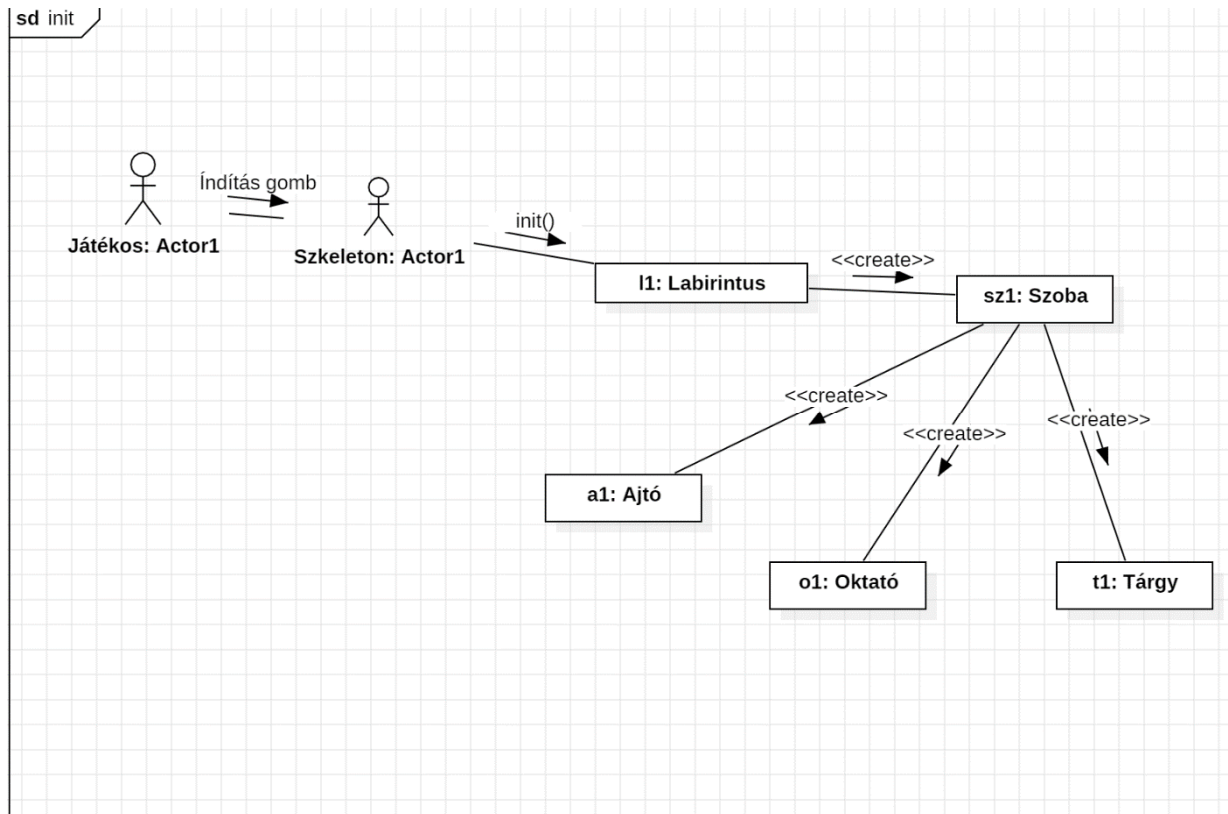












5.6 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2024.03.13. 18:00	2 óra	Ábel Bakó Csala Lévai Melegh	Értekezlet. Elemi események felírása + use- casek szétosztása.
2024.03.14. 12:15	1 óra	Melegh	Use-casek írása.
2024.03.14. 12:15	1 óra	Lévai	Use-casek írása.
2024.03.14. 17:00	1 óra	Bakó	Use-casek írása.
2024.03.14. 19:00	1 óra	Csala	Use-casek írása
2024.03.14 14:00	6 óra	Ábel	Osztálydiagram átdolgozása
2024.03.16. 16:00	3 óra	Melegh	Use-casek áttekintése, UC diagram rajzolása.
2024.03.16. 18:00	5.5 óra	Bakó	Szekvencia diagramok
2024.03.16. 18:00	5 óra	Lévai	Átnézés, Szekvencia diagramok
2024.03.16. 17:00	4.5 óra	Csala	Diagramok
2024.03.17 10:00	12 óra	Ábel	Szekvencia diagramok, osztálydiagram
2024.03.17 11:00	4 óra	Melegh	Use-casek, diagramok
2024.03.17 10:00	10 óra	Csala	Diagramok
2024.03.17 12:00	10 óra	Lévai	Diagramok
2024.03.17 10:00	11 óra	Bakó	Szekvencia diagrammok, és leírások