

10. Prototípus beadása

10.1 Fordítási és futtatási útmutató

10.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
Bank.java	464	2010.04.18	A bankot megvalósító osztály.
Building.java	376	2010.04.18	Az épületeket összefogó osztály.
Bunny.java	1.5	2010.04.18	A nyuszt megvalósító osztály.
Car.java	2.6	2010.04.18	Az autókat összefogó osztály.
City.java	4.4	2010.04.18	A várost reprezentáló osztály.
Game.java	2.7	2010.04.18	Az elemeket összefogó osztály.
Hideout.java	468	2010.04.18	A menedéket megvalósító osztály.
ITraffic.java	240	2010.04.18	A jelzőrendszert összefogó osztály.
Police.java	2.1	2010.04.18	A rendőrt megvalósító osztály.
RoadBlock.java	2.0	2010.04.18	A útelemet megvalósító osztály.
Robber.java	2.1	2010.04.18	A rablót megvalósító osztály.
Skeleton.java	569	2010.04.18	A tesztelést segítő osztály.
TrafficSign.java	596	2010.04.18	A jelzőlámpát megvalósító osztály.
TrafficTable.java	100	2010.04.18	A jelzőtáblát megvalósító osztály.
Compile.bat	52	2010.04.18	A szkeleton fordításához szükséges batch fájl.
Run.bat	11	2010.04.18	A szkeleton indításához szükséges batch fájl.
Mapfile.txt	100	2010.04.18	Tesztelési fájl
Statefile.txt	22	2010.04.18	Tesztelési fájl

10.1.2 Fordítás

Az src.zip fájl ki kell csomagolni a D:\ meghajtóra, ezután a compile.bat futtatásával elkészülnek a .class fájlok. Amennyiben a javac alkalmazás nem a D:\Program Files\Java\jdk1.6.0_17\bin elérési úton található, úgy parancsból a javac fájl elérési útját begépelve a D:\elérési út\javac c:\src*.java paranccsal fordíthatóak le a fájlok.

10.1.3 Futtatás

A futtatás a Run.bat fájlal végezhető el, hiba esetén a D:\src\java game parancs begépelésével

10.2 Tesztek jegyzőkönyvei

10.2.1 Initteszt

Tesztelő neve	Molnár
Teszt időpontja	2010.04.18 18:00

10.2.2 Ütközésteszt

Tesztelő neve	Molnár
Teszt időpontja	2010.04.18 18:00

10.2.3 Előzésteszt

Tesztelő neve	Molnár
Teszt időpontja	2010.04.18 18:00

Tesztelő neve	Molnár
Teszt időpontja	2010.04.18 18:00
Teszt eredménye	Hibás, a rabló nem előz
Lehetséges hibaok	Hibás pass(car c) metódus
Változtatások	A metódus kijavítása

Változtatások a tesztelésben

A bemenet 4 paraméterű, a térkép, a futtatási fájl, a kimenet elérési helye és a lépések száma.

PI:

Mapfile.txt

Statefile.txt

Save.txt

10

A térkép szomszédossági mátrix, első értéke a térkép mérete. Az egyes objektumokat kezdőbetűik jelölik.

A kimenet objektumlistázás, kezdve a City objektummal, majd mindegy egyes RoadBlock kiírja a rajta található objektumokat és paramétereit.

A térkép és a tesztesetek koncepciója változatlan. A térkép adott 3x3-as elrendezésű az egyes tesztesetek a különböző állapotokban különböznek. A rabló mozgása a megismételhetőség miatt kötött.

A mapfile mindig ugyanaz a statefilek változnak, a step default értéke 10 legyen.

A state fájlok:

Inicializálás:

mapfile.txt
statefile.txt
saveinit.txt
0

Elvárt kimenet:

OBJECT city TYPE City
road[0]
road[1]
road[3]
road[4]
road[5]
road[7]
road[8]
traffic[0]
traffic[1]
OBJECT road[0] TYPE RoadBlock
OBJECT road[1] TYPE RoadBlock
Building hideout
OBJECT road[3] TYPE RoadBlock
OBJECT road[4] TYPE RoadBlock
Traffic sign
OBJECT road[5] TYPE RoadBlock
Traffic table
OBJECT road[7] TYPE RoadBlock
OBJECT road[8] TYPE RoadBlock

Rendőr elkapja a rablót statefile:

2
Robber 3 5
Police 0 1

Elvárt kimenet:

OBJECT city TYPE City
road[0]
road[1]
road[3]
road[4]
road[5]
road[7]
road[8]
traffic[0]
traffic[1]
car[0]
car[1]
OBJECT road[0] TYPE RoadBlock
OBJECT road[1] TYPE RoadBlock
Building hideout
OBJECT road[3] TYPE RoadBlock
OBJECT road[4] TYPE RoadBlock

Traffic sign

OBJECT road[5] TYPE RoadBlock

Traffic table

OBJECT road[7] TYPE RoadBlock

OBJECT road[8] TYPE RoadBlock

Nyuszi elütés statefile:

3

Robber 3 1

Bunny 4 5

Police 8 2

Elvárt kimenet:

OBJECT city TYPE City

road[0]

road[1]

road[3]

road[4]

road[5]

road[7]

road[8]

traffic[0]

traffic[1]

car[0]

car[1]

car[2]

OBJECT road[0] TYPE RoadBlock

Car robber speed=1

OBJECT road[1] TYPE RoadBlock

Building hideout

OBJECT road[3] TYPE RoadBlock

OBJECT road[4] TYPE RoadBlock

Traffic sign

Car car speed=5

OBJECT road[5] TYPE RoadBlock

Traffic table

OBJECT road[7] TYPE RoadBlock

OBJECT road[8] TYPE RoadBlock

Ütközésselkerülés statefile:

2

Car 5 5

Car 8 1

Elvárt kimenet:

OBJECT city TYPE City

road[0]

road[1]

road[3]

road[4]

```
road[5]
road[7]
road[8]
traffic[0]
traffic[1]
car[0]
car[1]
OBJECT road[0] TYPE RoadBlock
OBJECT road[1] TYPE RoadBlock
Building hideout
OBJECT road[3] TYPE RoadBlock
OBJECT road[4] TYPE RoadBlock
Traffic sign
OBJECT road[5] TYPE RoadBlock
Traffic table
Car car speed=1
OBJECT road[7] TYPE RoadBlock
OBJECT road[8] TYPE RoadBlock
```

Ütközésselkerülés rablóval statefile:

2

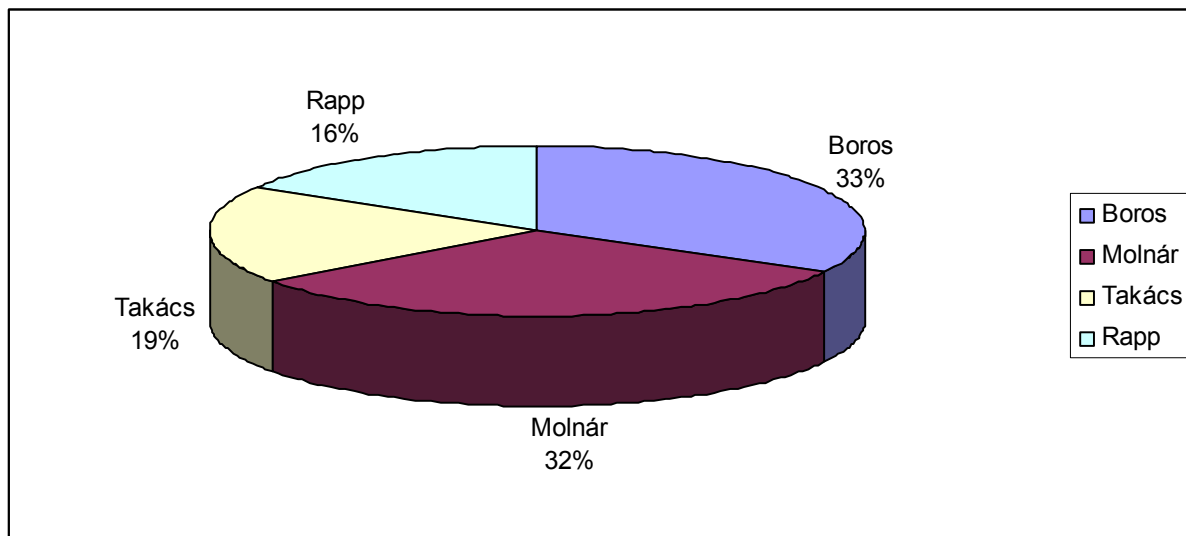
Robber 3 1

Car 8 2

Elvárt kimenet:

```
OBJECT city TYPE City
road[0]
road[1]
road[3]
road[4]
road[5]
road[7]
road[8]
traffic[0]
traffic[1]
car[0]
car[1]
OBJECT road[0] TYPE RoadBlock
Car robber speed=1
OBJECT road[1] TYPE RoadBlock
Building hideout
OBJECT road[3] TYPE RoadBlock
OBJECT road[4] TYPE RoadBlock
Traffic sign
OBJECT road[5] TYPE RoadBlock
Traffic table
OBJECT road[7] TYPE RoadBlock
OBJECT road[8] TYPE RoadBlock
```

10.3Értékelés



Tag neve	Munka százalékban	Aláírás
Boros Dávid	30	
Molnár László	30	
Takács Rajmund	22	
Rapp Gábor	18	

10.4 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2010.04.05. 18:30	0,5 óra	Takács Rapp Molnár Boros	Értekezlet. Döntés: Molnár és Boros elkészíti a prototípust és teszteli.
2010.04.14. 22:00	7 óra	Molnár	Kidolgozza a Car és Traffic-al kapcsolatos osztályokat
2010.04.14. 22:00	6 óra	Boros	Kidolgozza a City és a Game osztályokat
2010.04.17. 10:00	4 óra	Molnár	Javítja és módosítja a mozgást
2010.04.17. 11:00	5 óra	Boros	Implementálja a beolvasást
2010.04.18. 16:00	5 óra	Boros	Implementálja a tesztelés funkciókat
2010.04.18. 18:00	5 óra	Molnár	Teszteli a programot
2010.04.18. 17:00	1 óra	Rapp	Módosítja a teszteseteket
2010.04.18. 24:00	1 óra	Boros	Megírja a dokumentációt