

13. Grafikus változat beadása

13.1 Fordítási és futtatási útmutató

13.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
compile.bat	317 bájt	2010-05-06	Fordító állomány.
run.bat	110 bájt	2010-05-06	Futtató állomány.
bigmap2.txt	6724 bájt	2010-05-06	Teszt térkép.
bigmap.txt	289 bájt	2010-05-06	Teszt térkép.
mapfile.txt	100 bájt	2010-05-06	JAVASOLT teszt térkép.
saved.txt	581 bájt	2010-05-06	Mentett játékállás.
state1.txt	134 bájt	2010-05-06	Játékállás.
state2.txt	194 bájt	2010-05-06	Játékállás.
state3.txt	178 bájt	2010-05-06	Játékállás.
state4.txt	183 bájt	2010-05-06	Játékállás.
state5.txt	287 bájt	2010-05-06	Játékállás.
Bank.java	616 bájt	2010-05-06	Bank osztály.
Building.java	1051 bájt	2010-05-06	Building osztály.
bunny.java	2220 bájt	2010-05-06	bunny osztály.
Car.java	5526 bájt	2010-05-06	Car osztály.
City.java	9625 bájt	2010-05-06	City osztály.
ArrowDrawer.java	1514 bájt	2010-05-06	ArrowDrawer osztály.
GameForm.java	9250 bájt	2010-05-06	GameForm osztály.
GBank.java	1042 bájt	2010-05-06	GBank osztály.
GBuilding.java	1141 bájt	2010-05-06	GBuilding osztály.
GBunny.java	934 bájt	2010-05-06	GBunny osztály.
GCar.java	895 bájt	2010-05-06	GCar osztály.
GHideout.java	952 bájt	2010-05-06	GHideout osztály.
GMessage.java	1539 bájt	2010-05-06	GMessage osztály.
GPolice.java	898 bájt	2010-05-06	GPolice osztály.
GRoadBlock.java	2367 bájt	2010-05-06	GRoadBlock osztály.
GRobber.java	874 bájt	2010-05-06	GRobber osztály.
GTextInput.java	1712 bájt	2010-05-06	GTextInput osztály.
GTrafficSign.java	1042 bájt	2010-05-06	GTrafficSign osztály.
GTrafficTable.java	968 bájt	2010-05-06	GTrafficTable osztály.
Hideout.java	525 bájt	2010-05-06	Hideout osztály.
ITraffic.java	369 bájt	2010-05-06	ITraffic osztály.
MenuForm.java	2117 bájt	2010-05-06	MenuForm osztály.
Police.java	2444 bájt	2010-05-06	Police osztály.
Randomizer.java	651 bájt	2010-05-06	Randomizer osztály.
RoadBlock.java	2340 bájt	2010-05-06	RoadBlock osztály.
Robber.java	2849 bájt	2010-05-06	Robber osztály.
TrafficSign.java	1073 bájt	2010-05-06	TrafficSign osztály.
TrafficTable.java	958 bájt	2010-05-06	TrafficTable osztály.
View.java	299 bájt	2010-05-06	View osztály.
DrawingCoords.java	3534 bájt	2010-05-06	DrawingCoords osztály.

ElementView.java	342 bájt	2010-05-06	ElementView osztály.
game.java	9 169 bájt	2010-05-06	game osztály. (belépési pont)

13.1.2 Fordítás és telepítés

A HSZK-ban előzetesen informálódunk a fordító, és a runtime environment elérési útvonalairól, ezért a **compile.bat** és a **run.bat** állományok abban a környezetben hiba mentesen fordíthatók. Amennyiben mégsem, úgy a fent említett két fájlban a megfelelő elérési útvonalakat a saját konfigurációnkhoz kell igazítani.

A továbbiakban feltételezzük, hogy a fordító és futtató fájlok az alábbi helyen találhatóak:

D:\Program Files\Java\jdk1.6.0_14\bin

A szoftver forráskódját a **compile.bat** állománnyal fordíthatjuk le, ezzel elkészítve a futtatható kódokat tartalmazó fájlokat.

13.1.3 Futtatás

A programot az előző bekezdésekben említetthez hasonlóan, a **run.bat** állománnyal indíthatjuk el. Javasoljuk tesztelésre a **mapfile.txt** betöltését, ami a protó teszten is használt pálya.

13.2 Értékelés

Az eredeti elképzelés szerint két ember foglalkozott volna a kód elkészítésével, és kettő a dokumentációval. A munka során nehéz volt az együttműködés, a csapat szinte teljesen szétesett, és szinte senki sem azt csinálta, amit kellett volna. Szinte minden beadásnál előfordult, hogy a specifikációnak homlokegyenest ellentmondott a kód. Probléma volt, hogy ritkán kerültek áttanulmányozásra a korábban beadott dokumentumok, így meglehetősen nagy inkonzisztencia lépett fel a projekt végére. Sajnos a most beadott programkód se teljesen konzisztens a korábbi dokumentumokkal, mivel a prototípus abban a formában, ahogy beadtuk szinte teljesen használhatatlan volt. A kód 60%-át újra kellett írni, így idő hiányában inkább a futtathatóságra törekedtünk, mintsem a helyes modellezésre vagy dokumentálásra. A program jelenlegi verziója talán így közelebb áll így a tervezetthez. A csapatban a kommunikáció szinte csak heti rendszerességű volt, a különböző tagok elérhetetlensége miatt. A grafikus verzió elkészítését, és a kód javítását egyetlen ember végezte el, illetve a csapat egy másik tagja ugyan dolgozott volna a terv szerint a kód kommentelésén, illetve dokumentálásán, de sajnos nem túl nagy sikerrel, így azt is a kódoló embernek kellett befejeznie. Idő hiányában viszont ez hagy némi kívánni valót maga után.

Tag neve	Munka százalékban	Aláírás
Rapp	19%	
Takács	38%	
Boros	22%	
Molnár	22%	

13.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2010.04.26. 18:00	0,5 óra	Rapp Takács	Értekezlet.
2010.05.01. 14:00	8 óra	Takács	Tevékenység: A prototípus hibáinak átnézése, kód javítása.
2010.05.02. 14:00	2 óra	Takács	Tevékenység: A grafikus megjelenítő felszín elkészítése.
2010.05.03. 16:00	8 óra	Takács	Tevékenység: A prototípus és a grafikus felszín összehangolása, megfelelő kódrészletek újraírása, eseménykezelők bekötése.
2010.05.04. 8:00	14,5 óra	Takács	Tevékenység: A prototípus kód megfelelő részeinek teljes újraírása, a játéklógika működésre bírása a specifikációnak megfelelően.
2010.05.05. 20:00	4,5 óra	Rapp	Tevékenység: Dokumentáció elkészítése.
2010.05.06. 9:00	2 óra	Takács	Tevékenység: A dokumentáció javítása.