1. **Szkeleton beadás**
   1. ***Fordítási és futtatási útmutató***
      1. **Fájllista**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fájl neve** | **Méret** | **Keletkezés ideje** | **Tartalom** |
| Crate.java | 2176 btye | 2018.03.12. 20:20 | A játékbeli dobozt reprezentáló osztály és implementációja. |
| Direction.java | 378 byte | 2018.03.12. 20:20 | A Direction enumeráció, a játékbeli irányok enumerációja. |
| EndTile.java | 879 byte | 2018.03.12. 20:20 | A játékbeli dobozok célját reprezentáló osztály és implementációja. |
| Game.java | 2881 byte | 2018.03.12. 20:20 | A játékot reprezentáló osztály és implementációja. |
| Hole.java | 2323 byte | 2018.03.12. 20:20 | A játékbeli lyukakat és csapdákat reprezentáló osztály és implementációja. |
| Main.java | 737 byte | 2018.03.12. 20:20 | A program indulási pontja, a Main függvényt tartalmazó osztály. |
| Map.java | 5729 byte | 2018.03.12. 20:20 | A játékban lévő pályákat reprezentáló osztály és implementációja. |
| Steppable.java | 214 byte | 2018.03.12. 20:20 | Interfész, amit minden olyan osztály valósít meg, ami időközönként “lép”, vagyis periodikusan végrehajt valamit. |
| Switch.java | 1906 byte | 2018.03.12. 20:20 | A csapdát kapcsoló “switch”-eket reprezentáló osztály és implementációja. |
| Thing.java | 4496 byte | 2018.03.12. 20:20 | A munkás és doboz közös őse, absztrakt osztály és bizonyos függvények implementációja. |
| Tile.java | 3308 byte | 2018.03.12. 20:20 | A pálya ezekből az elemekből (és speciális változataiból) áll. |
| Timer.java | 2872 byte | 2018.03.12. 20:20 | Időzítő, amely léptet minden a Steppable interfészt megvalósító és a Timernél regisztrált objektumot. |
| Wall.java | 495 byte | 2018.03.12. 20:20 | A pályán lévő falakat és oszlopokat realizáló osztály és implementációja. |
| Worker.java | 2702 byte | 2018.03.12. 20:20 | A játékos által irányított munkásokat reprezentáló osztály és implementációja. |
| Menu.java | 16056 byte | 2018.03.12. 20:20 | A szekeleton menüjét megvalósító osztály. |
| MANIFEST.mf | 47 Bytes | 2018.03.18. 23:00 | Java manifest file, ami többek közt megmondja, hogy a JAR fileban hol van a main class. |
| build.sh | 362 Bytes | 2018.03.18. 0:45 | A JAR file buildelés automatizálására szolgáló script. |
| build.bat | 355 Bytes | 2018.03.18. 0:45 | A JAR file buildelés automatizálására szolgáló script. |
| options.txt | 80 bytes | 2018.03.18. 0:45 | A fordításhoz szükséges opciók. |
| files.txt | 334 bytes | 2018.03.18. 0:45 | Fordítandó fileok listája. |

* + 1. **Fordítás**

A fordításhoz szükséges környezet: Microsoft Windows vagy GNU/Linux operációs rendszer illetve Java JDK 9-es verzió.

A fordítás, és JAR fájl buildelés megkönnyítésére mellékeltünk egy buildelő scriptet mind Windowsra, mind Linuxra.

**Buildelés Windows alatt:**

Kattintsunk duplán a build.bat állományra.

**Buildelés Linux alatt:**

Tegyük futtathatóvá a build.sh állományt, majd futtassuk a ./build.sh paranccsal abból a mappából amiben van.

**Troubleshooting:**

Ha a script lefutott, de nem jelent meg a JAR file, akkor ellenőrízzük, hogy fennvan-e a javac 1.9-es verziója (JDK9), illetve, hogy a megfelelő mappából futtatuk-e. Illetve, hogy a fordításhoz szükséges binárisok mappája benne van-e a PATH környezeti változónkban.

**Fordítás Java 8-cal**

Ha nem elérhető a Java 9 a számítógépünkön, akkor lefordíthatjuk/futtathatjuk Java 8-cal is. Ám ebben az esetben nem tudjuk biztosítani, hogy a program pontosan úgy fut, mint ahogy terveztük. Ha Java 8-cal szeretnénk fordítani, akkor az ***options.txt*** állományban módosítsuk a **-source és -target** argumentumok után az *1.9-et 1.8-ra*, mentünk és próbáljuk újra a fordítást.

* + 1. **Futtatás**

A lefordított JAR fájlt a

|  |
| --- |
| java -jar KillerSokoban.jar |

paranccsal futtathatjuk.

* 1. ***Értékelés***

|  |  |
| --- | --- |
| **Tag neve** | **Munka százalékban** |
| Tóth Dániel Péter | 20% |
| Pünkösd Marcell | 20% |
| Tóth Vince | 20% |
| Torma Kristóf | 20% |
| Veres Csaba Miklós | 20% |

* 1. ***Napló***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kezdet** | **Időtartam** | **Résztvevők** | **Leírás** |
| 2018.03.12. 21:00 | 4 óra | Pünkösd | Tevékenység: Analízis modell lekódolása. |
| 2018.03.13. 10:00 | 4 óra | Tóth D. | Tevékenység: Menü elkészítése. |
| 2018.03.14. 16:00 | 4 óra | Veres | Tevékenység: Analízis modellen nem szereplő logika elkészítése. |
| 2018.03.15. 22:00 | 4 óra | Tóth V. | Tevékenység: Szkeleton tesztelése, hibák javítása |
| 2018.03.15. 21:00 | 4 óra | Torma | Tevékenység: Kód véglegesítése, dokumentum összeállítása, beadás. |