1. **Grafikus változat beadása**
   1. ***Fordítási és futtatási útmutató***
      1. **Fájllista**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fájl neve** | **Méret** | **Keletkezés ideje** | **Tartalom** |
| Crate.java | 1640 btye | 2018.03.12. 20:20 | A játékbeli dobozt reprezentáló osztály és implementációja. |
| Direction.java | 644 byte | 2018.03.12. 20:20 | A Direction enumeráció, a játékbeli irányok enumerációja. |
| EndTile.java | 1366 byte | 2018.03.12. 20:20 | A játékbeli dobozok célját reprezentáló osztály és implementációja. |
| FrictionModifier.java | 482 byte | 2018. 04. 07. | A súrlódási együtthatót jelképező ozstály. |
| Game.java | 3349byte | 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. |
| Honey.java | 396 byte | 2018. 04. 07. | A mézet reprezentáló osztály. |
| Main.java | 967 byte | 2018.03.12. 20:20 | A program indulási pontja, a Main függvényt tartalmazó osztály. |
| Map.java | 3992 byte | 2018.03.12. 20:20 | A játékban lévő pályákat reprezentáló osztály és implementációja. |
| Oil.java | 389 byte | 2018. 04. 07. | Az olajat reprezentáló osztály. |
| Steppable.java | 266 byte | 2018.03.12. 20:20 | Interfész, amit minden olyan osztály valósít meg, ami időközönként “lép”, vagyis periodikusan végrehajt valamit. |
| Switch.java | 2691 byte | 2018.03.12. 20:20 | A csapdát kapcsoló “switch”-eket reprezentáló osztály és implementációja. |
| Thing.java | 5840 byte | 2018.03.12. 20:20 | A munkás és doboz közös őse, absztrakt osztály és bizonyos függvények implementációja. |
| Tile.java | 3850 byte | 2018.03.12. 20:20 | A pálya ezekből az elemekből (és speciális változataiból) áll. |
| Timer.java | 4085 byte | 2018.03.12. 20:20 | Időzítő, amely léptet minden a Steppable interfészt megvalósító és a Timernél regisztrált objektumot. |
| Wall.java | 1055 byte | 2018.03.12. 20:20 | A pályán lévő falakat és oszlopokat realizáló osztály és implementációja. |
| Worker.java | 4257 byte | 2018.03.12. 20:20 | A játékos által irányított munkásokat reprezentáló osztály. |
| MANIFEST.mf | 47 byte | 2018.03.18. 23:00 | Java manifest file, ami többek közt megmondja, hogy a JAR fileban hol van a main class. |
| LevelElements.java | 396 byte | 2018.05.13. | Enumeráció ami a pályák beolvasásánál használható. |
| LevelLoader,java | 3657 byte | 2018.05.13. | A pálya betöltéséért felel. |
| LevelStorage.java | 938 byte | 2018.05.13. | Pályákat tárol. |
| AbstractGraphic.java | 612 byte | 2018.05.13. | A grafikai elemek implementációját segíti. |
| Disappearable.java | 129 byte | 2018.05.13. | Egy interfész ami biztosítja a dissapear metódust. |
| Drawable.java | 198 byte | 2018.05.13. | Interfész a kirajzolható objektumoknak. |
| GraphicCrate.java | 1468 byte | 2018.05.13. | A doboz kirajzolásáért felelős osztály. |
| GraphicEndTile.java | 2361 byte | 2018.05.13. | A cél mező kirajzolásáért felelős osztály. |
| GraphicHole.java | 2422 byte | 2018.05.13. | A lyuk kirajzolásáért felelős osztály. |
| GraphicSwitch.java | 2524 byte | 2018.05.13. | A kapcsoló kirajzolásáért felelős osztály. |
| GraphicTile.java | 2309 byte | 2018.05.13. | A mező kirajzolásáért felelős osztály. |
| GraphicWall.java | 1494 byte | 2018.05.13. | A fal kirajzolásáért felelős osztály. |
| GraphicWorker.java | 2309 byte | 2018.05.13. | A munkás kirajzolásáért felelős osztály. |
| IconCollection.java | 4124 byte | 2018.05.13. | A játékban használt képeket tároló osztály. |
| SokobanGui.java | 11648 byte | 2018.05.13. | A Gui megjelenítésért felelős. |
| 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 | 835 byte | 2018. 03. 18. | A fordítandó fájlok listája. |
| funlevel.txt | 144 byte | 2018. 05. 13 | Egy demo pályát tartalmazó fájl a betöltés tesztelésére. |
| doboz.png | 1 281 bytes | 2018 05.01. | A dobozokat megjelenítő ikon. |
| floor.png | 5 076 bytes | 2018 05.01. | A mezőt ábrázoló kép. |
| Wall.png | 19 934 bytes | 2018.05.01. | A fal ikonja. |
| EasterEggBlueLeft.png | 22636 byte | 2018. 05. 13. | A kék munkás balra fordulva. |
| EasterEggBlueRight.png | 22642 byte | 2018. 05. 13. | A kék munkás jobbra fordulva. |
| EasterEggRedRight.png | 22998 byte | 2018. 05. 13. | A piros munkás balra fordulva. |
| EasterEggRedRight.png | 22998 byte | 2018. 05. 13. | A piros munkás jobbra fordulva. |
| Floor\_with\_ Button.png | 18 308 bytes | 2018.05.13. | A mezőn lévő kapcsoló képe. |
| Floor\_with\_ HoleOpen.png | 17 890 bytes | 2018.05.13. | A lyukat ábrázoló kép. |
| Floor\_with\_ Target.png | 21 418 bytes | 2018.05.13. | A cél mezőt ábrázoló ikon. |
| Floor\_with\_ Honey.png | 22 545 bytes | 2018.05.13. | Mézes mező képe. |
| Floor\_with\_ Oil.png | 22 016 bytes | 2018.05.13. | Olajos mező képe. |
| Floor\_with\_ Target\_with\_ Honey.png | 22 879 bytes | 2018.05.13. | Mézes cél mező képe. |
| Floor\_with\_ Target\_with\_ Oil.png | 22 822 bytes | 2018.05.13. | Olajos cél mező képe. |
| Floor\_with\_ Button\_with\_ Honey.png | 22 545 bytes | 2018.05.13. | Mézes kapcsoló képe. |
| Floor\_with\_  Button\_with\_  Oil.png | 22 467 bytes | 2018.05.13. | Olajos kapcsoló képe. |
| HoneyJar.png | 19 271 bytes | 2018.05.13. | A játék ikonja. |

* + 1. **Fordítás és telepítés**

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. Amennyiben ez sem megy, szükség van egy új Eclipse projekt elkészítésébe, majd az ansiliary, gui és logic csomagok létrehozására és az oda tartozó forrásfileok importálásába. Figyelni kell, hogy az assets mappa a projekt főkönyvátárban legyen.

**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. Figyelni kell, hogy amennyiben nem IDE-vel történt a fordítás, az assets mappa és a .jar file egy könyvtárban legyenek.

* 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** |
| 2018.03.07. 21:00 | 4 óra | Pünkösd | Tevékenység: Logika előkészítése GUI-val interfészelésre. |
| 2018.03.08. 10:00 | 4 óra | Tóth D. | Tevékenység: GUI elkészítése. |
| 2018.03.09. 16:00 | 4 óra | Veres | Tevékenység: GUI logika leprogramozása. |
| 2018.03.10. 22:00 | 4 óra | Tóth V. | Tevékenység: Program tesztelése, hibák javítása |
| 2018.03.11. 21:00 | 4 óra | Torma | Tevékenység: Kód véglegesítése, dokumentum összeállítása, beadás. |