## Áttekintés

### Általános áttekintés

*[A kialakítandó szoftver legmagasabb szintű architekturális képe. A fontosabb alrendszerek felsorolása, a közöttük kialakítandó interfészek lényege, a felhasználói kapcsolatok alapja. Esetleges hálózati és adattárolási elvárások.]*

A játékot felépítő szoftvert az MVC modellt alapul véve tervezzük meg. Tehát az alkalmazás három fő komponensből áll: az adatokon végzett műveletek, a vezérlés és a játék grafikus megjelenítése.

A felhasználó egy számítógépen keresztül futtatja a programot.

A felhasználó a grafikus felületen keresztül, a billentyűzet adott billentyűit, illetve az egeret használva kommunikál a programmal (játszik a játékkal). Szintén a grafikus felület segítségével folyamatosan látja, hogy mi történik az adott időpillanatban a játékban.

Adattárolás?

### Funkciók

[A feladat kb. 4000 karakteres (kb 1,5 oldal) részletezettségű magyar nyelvű leírása. Nem szerepelhetnek informatikai kifejezések.]

### Felhasználók

*[A felhasználók jellemzői, tulajdonságai]*

A felhasználók a játékunk játékosai. A szoftvert elindítva több játékos tud egyszerre játszani lokálisan.

Egy adott számú telepesekből és robotokból álló csoportot kezelnek. Kiválasztják, milyen tevékenységeket végezzenek a telepesek egy adott időpillanatban. Emellett a fent említett módon (lásd: funkciók) delegálhatnak a robotoknak feladatokat.

A játék köralapú (turn-based), tehát a játékosokon keresztül a telepesek és robotok egy-egy atomi tevékenységet végezhetnek el egy kör alatt (egy időpillanatban).

### Korlátozások

*[Az elkészítendő szoftverre vonatkozó – általában nem funkcionális - előírások, korlátozások.]*

Habár van lehetőség multiplayer játékra, ezt lokálisan fogjuk megvalósítani, a rendszer nem elosztott.

### Feltételezések, kapcsolatok

*[A Hivatkozásokban felsorolt anyagok, web-oldalak kapcsolódása a feladathoz, melyik milyen szempontból érdekes, milyen inputot ad.]*

A tárgy honlapja tartalmazza a játék pontos leírását, ezt alapul véve dolgoztunk. Az itt megtalálható dolgokat változtatás nélkül átemeltük a projektbe. A csapat megbeszélései során értelmeztük a leírásban szerepelteket, és saját értelmezésünk alapján további részleteket, korlátozásokat adtunk hozzá a játék elemeihez (lásd: Funkciók rész).