

13. Grafikus változat beadása

13.1 Fordítási és futtatási útmutató

13.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret [B]	Keletkezés ideje	Tartalom
filemgmt/FileManager.java	32 768	2017. március 13.	Itt valósul meg a pálya fájlba való elmentése illetve betöltése.
graphics/Clickable.java	128	2017. május 6.	Interfész az MVC modellhez.
graphics/Drawable.java	129	2017. május 7.	Interfész az MVC modellhez
graphics/GameWindow.java	8 887	2017. május 6.	A játéklablak.
graphics/Graphics.java	345	2017. május 6.	Grafika kezelő osztály.
graphics/ImageReference.java	1 600	2017. május 6.	Képkezelő osztály.
logic/Player.java	1 549	2017. március 13.	A Player osztály, amely kezeli a felhasználói bemenetet a játék során.
logic/System_.java	1 814	2017. március 13.	A játék indításáért, leállításáért, bezárásáért felelős függvényeket tartalmazó System_ osztály.
logic/Command.java	3 713	2017. április 8.	A felhasználói bemenet során keletkező parancs osztálya.
main/Main.java	1 734	2017. március 12.	A projektet összefogó Main osztály
map/Map.java	3 696	2017. március 13.	Map osztály, ami a játékban található pályát kezeli/tárolja.
map/MapElement.java	6 690	2017. március 13.	MapElement absztrakt ősosztály
map/Rail.java	960	2017. március 13.	A síneket reprezentáló Rail osztály
map/Station.java	4 804	2017. március 13.	Az állomások logikájáért felelős Station osztály
map/Switch_.java	4 723	2017. március 13.	A több állással rendelkező váltó Switch osztály
map/Tunnel.java	3 592	2017. március 13.	Az alagutat reprezentáló Tunnel osztály
map/TunnelEntrance.java	3 137	2017. március 13.	Az alagút be- illetve kimeneti pontjait megvalósító TunnelEntrance osztály
moveelement/Carriage.java	7 635	2017. március 13.	A kocsik logikájának megvalósításáért felelős Carriage osztály
moveelement/CoalCarriage.java	678	2017. április 13.	A szeneskocsit megvalósító osztály.
moveelement/MovingElement.java	2 357	2017. március 13.	MovingElement absztrakt ősosztály
moveelement/Train.java	5 181	2017. március 13.	A vonat logikáját megvalósító osztály

13.1.2 Fordítás és telepítés

A program fordítása Windows parancssorból.

1. lépés: A cd parancssal navigáljunk el a projekt src mappájába!

```
cd C:\src
```

2. lépés: Állítsuk be a JDK-t ideiglenes rendszerváltozónak! Figyeljünk a helyes mappa megjelölésre, verzióként (a lenti kódban félkövér) és rendszerenként különbözhet!

```
set path=%path%;C:\Program Files\Java\jdk1.8.0_121\bin
```

3. lépés: Fordítsuk le a java fájlokat! A helyes karaktermegjelenítés érdekében UTF-8 kódolást használunk.

```
javac filemgmt/*.java graphics/*.java logic/*.java  
main/*.java map/*.java movingelement/*.java -encoding UTF-8
```

13.1.3 Futtatás

A futtatáshoz az előbb lefordított fájlokra lesz szükségünk. Az alábbi parancssal tudjuk elindítani a Main osztályban található main függvényt, ami a program futását eredményezi.

```
java main/Main
```

13.2Értékelés

Tag neve	Munka százalékban
Dobó Ádám	20%
Fenes Áron	20%
Papp Attila	20%
Salamon Krisztián	20%
Vizi Előd	20%

13.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2017. 04. 29. 16:00	2 óra	Dobó Fenes Papp Salamon Vizi	Gyűlés. Eheti teendők kigondolása, feladatok kiosztása. Döntés: <ul style="list-style-type: none"> • Dobó <ul style="list-style-type: none"> ◦ kattintásvezérlés ◦ MVC újragondolás • Fenes <ul style="list-style-type: none"> ◦ képek elemekhez való rendelése • Papp <ul style="list-style-type: none"> ◦ Tunnel logika újraírása ◦ szintlépés, vesztes, nyeres • Salamon <ul style="list-style-type: none"> ◦ FileManager javítás ◦ léptetés időre ◦ vonat spawn • Vizi <ul style="list-style-type: none"> ◦ ablak szerkezete ◦ hiányzó képek megszerkesztése
2017. 05. 01. 18:00	3 óra	Vizi	Ablak felépítése Swing segítségével. Ehhez a menük, a gombok, és a státuszbar felvétele.
2017. 05. 01. 19:00	3 óra	Fenes	Képek gombokhoz rendelése.
2017. 05. 03. 17:00	0,5 óra	Salamon	FileManager javítása (kereszt sínekhez).
2017. 05. 04. 20:00	1 óra	Papp	Tunnel logika megírása.
2017. 05. 04. 22:00	2 óra	Salamon	Léptetés megírása. Vonat spawn megírása.
2017. 05. 05. 14:00	1 óra	Dobó	MVC modell újragondolása, az ebből következő változások eszközölése
2017. 05. 06. 17:00	2 óra	Dobó	Kattintásra switch és tunnel váltás.
2017. 05. 07. 10:00	2 óra	Papp	Játékos szintlépésének megírása. A felhasználó értesítése (game over, nyeres).
2017. 05. 07. 18:00	0,5 óra	Salamon	Dokumentáció elkészítése.