

6. Szkeleton beadás

6.1 Fordítási és futtatási útmutató

6.1.1 Fájllista

Fájl neve	Méret	Keletkezés ideje	Tartalom
filemgmt/FileManager.java	687 bytes	2017. március 13., hétfő, 22:48:40	Itt valósul meg a pálya fájlba való elmentése illetve betöltése.
logic/Player.java	938 bytes	2017. március 13., hétfő, 22:47:35	A Player osztály, amely kezeli a felhasználói bemenetet a játék során.
logic/System_.java	1 518 bytes	2017. március 13., hétfő, 22:47:29	A játék indításáért, leállításáért, bezárásáért felelős függvényeket tartalmazó System_ osztály
main/Main.java	1 225 bytes	2017. március 12., vasárnap, 12:16:06	A projektet összefogó Main osztály
map/Map.java	3 657 bytes	2017. március 13., hétfő, 22:45:24	Map osztály, amely a betöltött fájlból létrehozza és felépíti a pályát.
map/MapElement.java	1 095 bytes	2017. március 13., hétfő, 22:45:34	MapElement absztrakt ösosztály
map/Rail.java	6 162 bytes	2017. március 13., hétfő, 22:46:13	A síneket reprezentáló Rail osztály
map/Station.java	2 289 bytes	2017. március 13., hétfő, 22:45:48	Az állomások logikájáért felelős Station osztály
map/Switch_.java	3 536 bytes	2017. március 13., hétfő, 22:46:19	A több állással rendelkező váltó Switch osztály
map/Tunnel.java	2 564 bytes	2017. március 13., hétfő, 22:46:06	Az alagutat reprezentáló Tunnel osztály
map/TunnelEntrance.java	1 601 bytes	2017. március 13., hétfő, 22:45:59	Az alagút be- illetve kimeneti pontjait megvalósító TunnelEntrance osztály
movelement/Carriage.java	2 039 bytes	2017. március 13., hétfő, 22:46:55	A kocsik logikájának megvalósításáért felelős Carriage osztály
movelement/MovingElement.java	640 bytes	2017. március 13., hétfő, 22:46:43	MovingElement absztrakt ösosztály
movelement/Train.java	16 336 bytes	2017. március 13., hétfő, 22:46:49	A vonat logikáját megvalósító osztály
skeleton/Logger_.java	6 196 bytes	2017. március 15., szerda, 16:40:23	Naplózást végző Logger_ osztály
skeleton/Skeleton.java	6 801 bytes	2017. március 16., csütörtök, 13:18:08	A menü működéséért felelős Skeleton absztrakt osztály
skeleton/UseCases.java	9 507 bytes	2017. március 15., szerda, 18:36:14	Itt található a use casek indításához szükséges függvények

6.1.2 Fordítás

A program fordítása Windows parancssorból vagy PowerShell-ből. Csatunk a PowerShell használatát ajánlja.

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!

- cmd használata esetén:

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

- PowerShell használata esetén:

```
$env: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 logic/*.java main/*.java map/*.java  
movingelement/*.java skeleton/*.java -encoding UTF-8
```

6.1.3 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.

- Parancssorból történő beolvasás és oda történő kiírás esetén:

```
java main/Main
```

- Parancssorból történő beolvasás és fájlba kiírás esetén:

```
java main/Main >output.txt
```

- Fájlból történő beolvasás és oda történő kiírás esetén:

```
java main/Main <input.txt >output.txt
```

- Fájlból történő beolvasás és konzolra történő kiírás esetén:

```
java main/Main <input.txt
```

Megjegyzés: A program képes színes kiemelések tételére a konzolon, ezáltal segítve a naplók olvasását. Sajnos ez a funkció Windows NT és 10 között nem támogatott, ezért a futtatás során megkérdezi a felhasználót, hogy a konzolja képes-e ezen ANSI escape karakterek megjelenítésére. A PowerShell támogatja a színezést.

6.2 Értékelés

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

A program elkészítésének részfolyamataiban minden csapattag részt vett, hiszen fontos számunkra, hogy a feladatok súlya egyenletes eloszlást képviseljen az egyes csapattagok között, valamint a felmerülő problémákat ezáltal könnyebb elhárítani az értekezleteken, több szem többet lát alapon.

6.3 Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2017. 03. 15. 10:00	1 óra	Dobó Fenes Papp Salamon Vizi	Forradalmi változtatás nem történt, csak kiosztottuk a múlt heti UC-ket (ugyanazoknak az embereknek), illetve az egyéb járulékos feladatokat. Döntés: <ul style="list-style-type: none"> • Dobó: <ul style="list-style-type: none"> ○ MEonRail use case ○ MEonSwitch use case • Fenes: <ul style="list-style-type: none"> ○ MEinTunnel use case ○ ManageTunnel use case • Papp: <ul style="list-style-type: none"> ○ Szkeleton menüje ○ MEvanish use case ○ Collision use case ○ Logozó osztály készítése • Salamon: <ul style="list-style-type: none"> ○ getOff use case ○ setSwitch use case ○ Parancssorból történő futtatás feltérképezése • Vizi: <ul style="list-style-type: none"> ○ initMap use case ○ badSwitch use case ○ Fájllista
2017. 03. 15. 17:00	3 óra	Papp	Logozó osztály, UseCase, Skeleton menü elkészítése
2017. 03. 16. 17:00	2 óra	Papp	MEvanish, Collision elkészítése, illetve egyéb, apróbb javítások az előbb említett osztályok esetében.
2017.03.17. 15:00	3 óra	Dobó	MEonRail, MEonSwitch elkészítése.
2017. 03. 17. 16:00	3 óra	Salamon	A getOff use case, illetve az ahhoz kapcsolódó egyéb függvények megírása, kommentelése.
2017. 03.17. 17:00	3 óra	Fenes	A ManageTunnel use casehez tartozó függvények megírása, kommentelése.
2017. 03. 18. 15:00	3 óra	Salamon	A setSwitch use case megírása. A getOff use case logikai hibáinak javítása, kocsik számának kiválasztásának lehetősége. Fordítási és futtatási útmutató elkészítése.
2017. 03. 18. 15:00	3 óra	Fenes	A MEinTunnel use casehez tartozó függvények megírása, kommentelése. A többiek által írt kommentek JavaDoc

			formára hozása.
2017. 03. 18. 16:00	3,5 óra	Vizi	Az initMap és badSwitch use case működésének megírása.
2017. 03. 19. 9:00	2 óra	Vizi	Többiek által írt kódra javítási javaslatok keresése és esetleges optimizációs kérdések felvetése.
2017.03.19. 9:00	3 óra	Dobó	Hibák javítása, a megírt függvények kikommentezése, formázása
2017. 03. 19. 11:00	0,5 óra	Vizi	Fájllista megírása.
2017. 03. 19. 13:00	1 óra	Papp	Dokumentáció rendbeszedése, fájlok és a nyomtatnivaló elkészítése.